Digimon World: Horizon

v0.0.10 · fr

Un petit coup de pouce. Un nouvel Horizon.

3305aa1e58208cf9e98072f3a20ba83f09fe5178

Sommaire

Articles

Digimon

Techniques

File City et ses habitants

SPOILERS — annexe

Articles

Bien débuter avec Horizon

DuckStation sur ordinateur

DuckStation sur Android

Configurer ePSXe

Configurer RetroArch

Émulateur web sur iPhone

Cartes mémoire, copies et mises à jour

2 Mo, chinois et 60 fps

Le premier jour du partenaire

Erreurs de soin et discipline

S’entraîner au gymnase

Comment fonctionne le gymnase x5

Comprendre les conditions d’évolution

Temps d’évolution et candidats

Apprendre des techniques

Ténèbres, Lumière et Eau

Arme et Terre

File City et ses habitants

Mécaniques cachées des partenaires

Questionnaire initial : points et partenaires

EASY, NORMAL et HARD

FAQ et dépannage

Bien débuter avec Horizon

Vos disques, le premier démarrage et la première sauvegarde.

Les bases

Créez Horizon avec vos disques compatibles de Digimon World, Digital Card Battle, Digimon World 2 et World 3/2003. Le site ou le logiciel de patch vérifie les éditions. Les autres jeux fournissent les espèces importées ; vous jouez à Digimon World.

Fonctionnement

Gardez les fichiers .bin et .cue ensemble. Ouvrez le .cue dans l'émulateur avec un BIOS extrait de votre PlayStation. Choisissez langue et options au titre, puis vérifiez RAM et CPU détectés.

À retenir

Attribuez une carte avec 1 bloc libre. Sauvegardez dans le jeu, redémarrez et testez Continuer. Exportez une copie de la carte avant toute mise à jour.

> Blocs libres nécessaires : 1

DuckStation sur ordinateur

BIOS, fichiers, réglages par jeu et sauvegardes.

Les bases

Configurez votre BIOS PlayStation et ajoutez le dossier de Horizon. Le .cue doit rester à côté du .bin : un fichier absent ou renommé empêche de retrouver la piste.

Fonctionnement

Utilisez les réglages propres à Horizon. Activez les 8 Mo de RAM étendue pour le chinois simplifié ; les autres langues fonctionnent avec 2 Mo. AUTO adapte l'affichage à la scène, en visant 60, 30 ou 20 images/s. Accélérer le processeur émulé peut aider à maintenir une fréquence élevée, mais AUTO n'exige plus d'overclock pour la tenter.

À retenir

Attribuez une carte avec 1 bloc libre. Une carte par jeu évite de partager l'espace. Après avoir renommé le disque ou mis à jour, vérifiez la carte et chargez une sauvegarde du jeu après un nouveau démarrage.

> Blocs libres nécessaires : 1

DuckStation sur Android

BIOS, RAM, réglages CPU et cartes mémoire.

Avant de commencer

Importez votre BIOS PlayStation. Autorisez l'accès au dossier de Horizon, gardez .bin et .cue ensemble et ouvrez le .cue. Les permissions Android doivent permettre cette lecture.

RAM et CPU

Ouvrez les réglages propres à Horizon. Le chinois nécessite 8 Mo de RAM étendue ; les autres langues fonctionnent avec 2 Mo. AUTO s'adapte au coût de la scène sans exiger d'overclock. Si l'appareil suit, accélérer le processeur émulé peut aider à maintenir une fréquence plus élevée. Redémarrez après un changement de RAM. Les noms et la disponibilité des réglages varient selon la version.

Cartes mémoire

Attribuez une carte avec 1 bloc libre, éventuellement une carte par jeu, et exportez une copie. Après une mise à jour, vérifiez la même carte, démarrez le nouveau disque et chargez la sauvegarde du jeu.

Dépannage

Pour du texte ancien ou superposé sur certaines versions Android, essayez de désactiver Enable Texture Cache et redémarrez. Si cela persiste, indiquez version de Horizon, version de DuckStation, moteur graphique et langue, avec une capture.

> Blocs libres nécessaires : 1

Configurer ePSXe

BIOS, accès aux dossiers Android et place sur la carte.

Les bases

Configurez votre BIOS et le dossier de Horizon. Gardez .cue et .bin ensemble. Si Android exige un dossier de base ePSXe, autorisez son accès pour enregistrer cartes et réglages.

Fonctionnement

Laissez 1 bloc libre sur la carte attribuée. Testez une sauvegarde du jeu et Continuer après redémarrage avant une longue partie. Exportez une copie avant de changer le stockage ou de mettre à jour.

À retenir

Toutes les versions d'ePSXe n'offrent pas de RAM étendue ni les mêmes réglages CPU. Huit langues fonctionnent avec 2 Mo ; le chinois exige un support vérifié de 8 Mo. Si le titre ne les détecte pas, choisissez une autre langue ou un autre émulateur.

> Blocs libres nécessaires : 1

Configurer RetroArch

Choisissez un cœur PlayStation et vérifiez ses options.

Les bases

RetroArch est une interface : le cœur détermine BIOS, cartes et améliorations. Choisissez un cœur PlayStation, consultez sa documentation officielle et placez votre BIOS dans le dossier système demandé. Chargez le .cue avec son .bin.

Fonctionnement

Vérifiez les cartes et le dossier de sauvegarde du cœur. Laissez 1 bloc libre, sauvegardez dans le jeu, fermez le contenu proprement et testez Continuer après réouverture. Copiez la carte avant de changer de cœur ; les états de sauvegarde ne sont pas portables.

À retenir

RAM étendue et réglages CPU dépendent du cœur. Vérifiez la détection au titre. Huit langues utilisent 2 Mo ; le chinois exige 8 Mo. L'avance rapide ne remplace pas l'overclock du CPU émulé.

> Blocs libres nécessaires : 1

Émulateur web sur iPhone

Vérifiez le support PlayStation et protégez vos sauvegardes.

Les bases

Le site Horizon crée un disque sans exécuter le jeu. Il faut un autre émulateur web PlayStation, par exemple un site utilisant le cœur PlayStation d'EmulatorJS, acceptant vos fichiers et votre BIOS.

Compatibilité iPhone, performances et export dépendent du site et du navigateur.

Fonctionnement

Vérifiez les formats acceptés. Conservez .bin/.cue et BIOS hors du navigateur. Testez l'export et l'import des cartes et laissez 1 bloc libre sur la carte émulée.

À retenir

Testez sauvegarde, fermeture et rechargement avant une longue partie. Exportez ensuite la carte : effacer les données du site peut supprimer les fichiers. Utilisez une langue ordinaire sans support 8 Mo vérifié. Aucune combinaison iPhone n'est certifiée ici.

> Blocs libres nécessaires : 1

Cartes mémoire, copies et mises à jour

Espace, cartes par jeu et bonnes habitudes.

Les bases

Horizon exige 1 bloc libre pour une nouvelle sauvegarde. Vérifiez espace et carte attribuée. Avec les cartes par jeu, renommer le disque peut sélectionner une autre carte ; réattribuez l'ancienne si Continuer disparaît.

Fonctionnement

Un état d'émulateur contient l'ancien exécutable et des positions du disque en cache. Pour mettre à jour, copiez la carte, créez le disque, redémarrez complètement et chargez la sauvegarde du jeu. N'utilisez pas un ancien état pour passer à une nouvelle version.

À retenir

Gardez des copies hors du dossier actif. Pour changer d'appareil, exportez, importez et testez Continuer. Le formatage efface les sauvegardes : utilisez une carte neuve ou de réserve pour les essais.

> Blocs libres nécessaires : 1

2 Mo, chinois et 60 fps

RAM et vitesse du CPU émulé ont des rôles distincts.

Les bases

Horizon fonctionne sur une PlayStation originale de 2 Mo dans huit langues. Le chinois simplifié charge ses polices et module au-delà de 2 Mo et exige 8 Mo. Avec 2 Mo, le jeu refuse cette langue et conserve la langue actuelle.

Fonctionnement

AUTO adapte l'affichage à la scène : il tente 60 images/s, puis passe à 30 ou 20 à intervalles réguliers si nécessaire. FRAME RATE, dans les OPTIONS du titre, propose AUTO, 60 ou 20. Forcer 60 peut afficher

moins d'images si la scène est trop lourde. La logique et les commandes restent à 20 Hz ; la RAM supplémentaire ne choisit pas la fréquence.

À retenir

Changez le CPU émulé, pas l'avance rapide. Vérifiez les réglages détectés au titre. L'appareil doit tenir la vitesse d'émulation choisie. Redémarrez après un changement de RAM.

Le premier jour du partenaire

Une petite routine pour une nouvelle vie sur File Island.

Les bases

Choisissez le partenaire avec les questions de Jijimon. Découvrez soins, inventaire et services proches avant de partir loin. Emportez des soins et gardez de la place pour les trouvailles.

Fonctionnement

Nourrissez-le quand il a faim, trouvez des toilettes et respectez son sommeil. La fiche indique aliment préféré et horaires. Ne passez pas toute la journée à entraîner sans vérifier ses besoins.

À retenir

Essayez une courte séance, puis observez statistiques et fatigue. Explorez, rentrez et sauvegardez sur carte. L'évolution dépend aussi du poids et des soins : choisissez une cible avant d'entraîner toutes les statistiques sans objectif.

Erreurs de soin et discipline

Comprenez les alertes avant de viser une statistique.

Les bases

Faim, toilettes, sommeil et fatigue sont distincts. Ignorer la faim ou laisser le partenaire faire au sol peut ajouter des erreurs ; maladie et épuisement ont leurs conséquences. Consultez régulièrement les indicateurs et le panneau de soins.

Fonctionnement

Discipline et bonheur sont différents. Féliciter et gronder n'ont pas les mêmes effets et ne résolvent pas tout. Préférences alimentaires et sommeil comptent aussi. Dans un habitat que le partenaire n'aime pas, son visage d'humeur alterne de nouveau entre triste et heureux, comme dans le jeu original.

À retenir

Une évolution peut exiger un minimum ou un maximum d'erreurs. En viser beaucoup est un choix précis, pas un conseil général de négligence. Les compteurs ordinaires concernent la forme actuelle ; lisez les quatre groupes ensemble.

S'entraîner au gymnase

Équilibrez gains et besoins quotidiens.

Les bases

Chaque atelier entraîne une statistique. Les gains de base ci-dessous sont les valeurs de base ; partenaire, améliorations, objets et résultat peuvent les modifier. L'entraînement d'intelligence a ses propres seuils d'apprentissage, distincts des combats.

Fonctionnement

L'entraînement fait passer le temps et coûte nourriture, fatigue et durée de vie. Vérifiez faim, toilettes et sommeil avant. Continuer fatigué peut entraîner des pénalités ; un gain supérieur n'est pas du temps gratuit.

À retenir

Le x5 applique plusieurs récompenses normales avec des contrôles entre chacune. Utilisez x1 près d'un objectif de poids ou d'évolution. Reposez-vous et répondez aux besoins avant un autre bloc.

Stats	Gain de base	Fatigue
Attaque	10	8
HP	10	8
MP	10	8

Comment fonctionne le gymnase x5

Plusieurs séances, coûts normaux et arrêts anticipés.

Les bases

Pendant une séance, R2 alterne x1 et x5. Le bloc joue l'animation initiale puis applique chaque récompense dans l'ordre. Ce n'est pas un multiplicateur gratuit par cinq.

Fonctionnement

Il peut s'arrêter après une séance provoquant faim, besoin de toilettes, sommeil, fatigue ou malaise. Il vérifie aussi évolution, durée de vie et messages du gymnase. Le résultat montre les séances terminées : pas forcément cinq.

À retenir

Bonus Try est indépendant des blocs. Chaque rouleau s'arrête là où vous appuyez, sans rien de caché pour le pousser hors du gain : un échec donne la moitié, trois symboles identiques doublent, trois symboles de la statistique entraînée donnent x4 et trois crottes dorées donnent x5. Résolvez le besoin signalé avant de recommencer. Pour une seule récompense, sélectionnez x1 avant de confirmer plutôt que de compter sur un arrêt d'urgence.

Comprendre les conditions d'évolution

Lisez la cible et comptez les quatre groupes.

Les bases

L'évolution ordinaire évalue erreurs de soin, poids, statistiques et bonus. Il faut 3 points. Tous les seuils statistiques forment un seul groupe ; deux statistiques ne donnent pas deux points. Une cible Rookie utilise la

statistique la plus élevée.

Fonctionnement

Le poids accepte une plage. Les erreurs peuvent avoir un minimum ou un maximum. Une seule condition de bonus suffit ; les alternatives ne sont pas toutes obligatoires. Le nombre maximal d'erreurs de soin est inclusif. Rater ce groupe fait perdre son point ; cela ne bloque pas l'évolution si les autres groupes atteignent le score requis. Augmenter uniquement les erreurs ne permet donc pas d'exclure une cible de façon fiable.

À retenir

Touchez la cible de l'arbre pour lire ses conditions. La ligne « Temps (h) » de la fenêtre montre la condition de temps, et un avertissement rouge signale une vie restante insuffisante. Temps dans la forme, déclencheurs spéciaux, NEW DIGIMON et autres candidats influencent le résultat. PV/PM utilisent les unités du joueur ; bonheur utilise l'échelle 0–100 du statut.

Temps d'évolution et candidats

Les conditions ne sont qu'une partie du choix.

Les bases

Les heures ci-dessous sont passées dans la forme actuelle, pas l'âge total. Remplir les statistiques tôt ne provoque pas d'évolution immédiate. Les voies Ultimate temporisées vérifient aussi les conditions ; objets et voies spéciales ont leurs propres déclencheurs.

Fonctionnement

Pour Rookie vers Champion et Champion vers Ultimate, atteindre le score requis rend une cible admissible ; quatre points ne battent pas trois. Le jeu tire au sort à chances égales parmi les cibles admissibles au moment de l'évolution. Les routes sont examinées dans leur ordre : dès qu'une cible jamais élevée est admise, les cibles déjà élevées suivantes sont ignorées ; celles admises avant restent dans le tirage. La disponibilité du modèle et NEW DIGIMON s'appliquent toujours. Recharger la même sauvegarde de carte mémoire en variant le moment peut donner un autre résultat, sans le garantir. Pour In-Training vers Rookie, le meilleur score gagne, puis la première cible en cas d'égalité. Les évolutions spéciales et par objet gardent leurs règles.

À retenir

La ligne « Temps (h) » de la fenêtre compare les heures passées dans la forme actuelle aux heures exigées par la cible. Le verdict indique « prêt » seulement si le score des conditions, la place du modèle et le temps sont suffisants ; « Dans N h » signifie que seul le temps manque. L'avertissement rouge « Vie trop courte (N h de vie) » indique que la vie restante est plus courte que l'attente nécessaire ; N est la durée de vie restante. Les voies indépendantes du temps affichent « Voie spéciale ». Les Mégas importés exigent aussi 120 heures de jeu passées en Ultime. Si sa durée de vie s'épuise avant, le partenaire meurt de vieillesse. Melon trop mûr (Chain Melon) ajoute 24 heures de vie ; Digibar en ajoute 6. Ils prolongent la vie restante, pas le temps déjà passé dans la forme actuelle.

Apprendre des techniques

Listes d'espèces, spécialités et jets de candidats.

Les bases

L'exécution d'une technique normale par un ennemi l'enregistre comme candidate, même sans toucher. Après le combat elle doit figurer dans la liste de l'espèce, correspondre à une spécialité et être inconnue. Le premier emplacement correspondant fixe le jet.

Fonctionnement

L'intelligence ne modifie pas ce jet. Les répétitions ne créent pas de jets supplémentaires. Si plusieurs candidats réussissent, un est tiré au sort ; le pourcentage ne garantit pas la récompense finale.

À retenir

L'entraînement d'intelligence suit d'autres règles. Les fiches donnent le coût PM de base avant modificateurs ; les coups de grâce ne coûtent pas de PM. Les noms identiques conservent leurs IDs et une espèce peut modifier son coup de grâce.

Technique renforcée

Chaque espèce que l'on peut élever a une technique renforcée, signalée sur sa fiche et par une flèche dans le menu des techniques. Quand ce partenaire l'utilise, sa puissance augmente d'un huitième plus 30 et elle coûte un quart de PM en moins ; les tableaux d'espèce affichent déjà ces valeurs. Le bonus vaut aussi pour les deux combattants du mode VS et jamais pour les ennemis.

Ténèbres, Lumière et Eau

Trois rangées de techniques en plus, le soin et leurs coupes.

Les bases

Trois rangées s'ajoutent aux sept de l'original : Ténèbres, Lumière et Eau, huit techniques chacune. Un partenaire les apprend comme les autres : la technique doit figurer dans la liste de son espèce et la rangée parmi ses spécialités. L'écran des techniques défile sur les rangées. Une sauvegarde d'une version précédente se charge telle quelle. À ce premier chargement, le partenaire apprend la première technique de chaque nouvelle rangée présente dans la liste de son espèce : Griffe d'ombre, Étincelle sacrée ou Tir de bulles. Il apprend les autres comme n'importe quelle technique.

Fonctionnement

Bénédiction rend 10 % des PV totaux, et le montant s'élève en vert au-dessus du Digimon. Un partenaire se soigne trois fois par combat et un ennemi deux fois ; personne ne se soigne avec tous ses PV. De lui-même, un partenaire ne se soigne qu'en dessous de 60 % de ses PV ; sur ton ordre, il se soigne dès qu'il lui en manque. Bouclier sacré augmente la Défense, Danse de la pluie augmente la Vitesse et Murmure maudit retire un cinquième de la Défense de la cible, une fois par combattant et par combat. La plupart des attaques des trois rangées touchent par position, comme la plupart des tirs de l'original. Un tir est visé à son départ, et un coup ou une zone tombe sur un point : la cible qui s'en est éloignée n'est pas touchée. Cauchemar, Murmure maudit, Brume toxique, Éclat aveuglant, Tourbillon et Furie océane suivent leur cible, et seule leur précision peut les faire échouer.

À retenir

Ténèbres et Lumière s'infligent le double de dégâts l'une à l'autre et la moitié à leur propre rangée. Eau inflige le double de dégâts à Feu et Saleté et la moitié à Nature, Glace et Eau ; Air inflige le double de dégâts à Eau. Trois coupes de l'arène n'acceptent que les espèces dont la première spécialité est leur rangée : la Coupe Ténèbres, la Coupe Lumière et la Coupe Eau, deux fois chacune dans les 30 jours du calendrier. Le vainqueur reçoit 5000 bits et une Patate musclée, un Fruit sage ou une Glace de force.

Arme et Terre

Deux rangées de techniques en plus et leurs coupes.

Les bases

Deux rangées de plus rejoignent l'écran des techniques : Arme et Terre, huit techniques chacune, soit douze rangées. La quatrième rangée du jeu d'origine, que l'écran appelait Terre, s'appelle désormais Nature, le nom que ce wiki lui a toujours donné ; ses techniques sont les mêmes. Une sauvegarde d'une version précédente se charge telle quelle. À ce premier chargement, le partenaire apprend la première technique de chaque nouvelle rangée présente dans la liste de son espèce : Entaille vive ou Jet de pierre. Il apprend les autres comme n'importe quelle technique.

Fonctionnement

Arme est la rangée des lames. Entaille vive, Lancer de lame, Coupe croisée, Lame tournoyante, Fendoir géant et Lame finale infligent des dégâts ; Brise-armure retire un quart de la Défense de la cible, une fois

par combattant et par combat, et Posture de guerre augmente l'Attaque d'un cinquième. Terre est la rangée de la roche. Jet de pierre, Rafale de sable, Chute de roc, Fissure, Stalagmite, Éboulement et Séisme de Gaïa infligent des dégâts, Rafale de sable peut rendre confus et Peau de pierre augmente la Défense. La plupart des attaques des deux rangées touchent par position, comme la plupart des tirs de l'original : la cible qui s'est éloignée de l'endroit où tombe le coup n'est pas touchée. Lame finale, Rafale de sable, Stalagmite et Séisme de Gaïa suivent leur cible, et seule leur précision peut les faire échouer.

À retenir

Arme inflige une fois et demie les dégâts à Nature et la moitié à Machine et Terre. Terre inflige le double à Machine, une fois et demie à Feu et la moitié à Air, Nature et Terre. Machine inflige une fois et demie les dégâts à Arme et Nature la moitié ; Eau inflige le double à Terre, Nature et Glace une fois et demie, Feu et Arme la moitié. Deux coupes de l'arène n'acceptent que les espèces dont la première spécialité est leur rangée : la Coupe Lame et la Coupe Gaïa, deux fois chacune dans les 30 jours du calendrier. Le vainqueur reçoit 5000 bits et un objet : Puce Attaque ou Puce Défense.

File City et ses habitants

Services, prospérité et conditions de recrutement.

Les bases

L’annuaire de recrutement regroupe habitants, lieux, services et contributions à la prospérité dans des spoilers repliés.

Fonctionnement

Les étapes restent masquées jusqu'à l'ouverture du volet spoilers. Les horaires suivent l'horloge du jeu. Vérifiez lieu et prérequis : étape de la ville, autre recrue ou événement peuvent être nécessaires.

À retenir

Mécaniques cachées des partenaires

Mécaniques cachées des partenaires.

Les bases

Un partenaire Bakemon permet de comprendre Bakemon. La conversation et les réponses de recrutement sont dans le spoiler ci-dessous.

Fonctionnement

Chaque partenaire a ses préférences et son sommeil. Les spécialités définissent les techniques apprises en combat. Un emplacement vide compte encore pour le jet, même si le résumé ne l'affiche pas.

À retenir

Questionnaire initial : points et partenaires

Les sept réponses alimentent trois groupes de scores.

Les bases

Fonctionnement

À retenir

Jijimon garde la surprise : tu découvriras ton partenaire à tes côtés au réveil. Lui donner un nom est facultatif et les dialogues ne révèlent pas son espèce. Les colonnes correspondent à NOUVEAUX DIGIMON activé ou désactivé. Réponses, points et tableau des partenaires de départ sont dans le spoiler ci-dessous.

EASY, NORMAL et HARD

EASY, NORMAL et HARD.

Les bases

NORMAL utilise les règles ordinaires. EASY double les dégâts du partenaire et divise les dégâts reçus par deux, arrondis au supérieur avant les limites. Il réduit aussi de moitié le poison sur le partenaire. Cela concerne combats et tournois solo, pas le VS à deux.

Fonctionnement

La difficulté ne réécrit pas les statistiques sauvegardées. Les dégâts en pourcentage des scripts suivent leurs règles. Choisissez au titre et vérifiez les options disponibles.

À retenir

Choisissez une difficulté dans les options du titre. Les ajustements de combat figurent ci-dessous et ne modifient pas la croissance permanente du partenaire. ALERTE DANGER, dans les options du titre et activée par défaut, place un petit diablotin violet au-dessus d'un Digimon sauvage nettement plus fort que votre partenaire : sa force de combat, PV × (Attaque + Défense), vaut au moins 2,5 fois celle de votre partenaire. Elle n'apparaît que sur les Digimon qui lancent un combat au contact, jamais sur les personnages qui se contentent de parler, et seulement tant que vous pouvez bouger. Servez-vous-en pour éviter les combats que vous perdriez largement ; c'est un avertissement, pas une garantie.

> HARD modifie les ennemis selon les valeurs ci-dessous.

PV ennemis (%)	110
Attaque ennemie (%)	150
Défense ennemie (%)	105
Vitesse ennemie (%)	115
Intelligence ennemie (%)	150
Puissance du coup de grâce ennemi (%)	150
Dégâts du partenaire (%)	95
Poids d'inactivité ennemi (%)	25
Plancher de dégâts ennemis (%)	15

FAQ et dépannage

Mises à jour, sauvegardes, lenteurs et rapports utiles.

Les bases

Si Continuer manque, vérifiez carte, blocs libres et nom du disque pour les cartes par jeu. Horizon exige 1 bloc libre pour un nouveau fichier. Copiez la carte, démarrez le disque mis à jour et chargez dans le jeu.

Fonctionnement

Créer le disque sur téléphone peut être lent. Pour les quotas, utilisez une fenêtre normale, libérez de l'espace et réessayez ; le logiciel de bureau est une alternative. Les autres disques fournissent des espèces ; une copie modifiée ou incompatible échoue aux contrôles. Le créateur web sur téléphone Android ne rencontre plus d'erreur d'autorisation de fichier pendant la copie du disque.

À retenir

Pour un texte incorrect, notez version, disque de base, langue, émulateur et graphismes. Sur Android affecté, essayez de désactiver Enable Texture Cache. Joignez déclencheur exact et capture : un symptôme seul n'identifie pas sa cause. Le visage de WarGrowlmon n'a plus de trous.

> Blocs libres nécessaires : 1

Digimon

Bébé

Botamon · #1

Bébé · Données · Feu

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Petit bulleur (6 / 0 MP / —)

Conditions: Croissance fixe ; aucun score de conditions.

Évolue en: Koromon

Nyokimon · #473

Bébé · Données · Nature

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Petit bulleur (6 / 0 MP / —)

Conditions: Croissance fixe ; aucun score de conditions.

Évolue en: Yokomon

Pabumon · #470

Bébé · Données · Nature

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Petit bulleur (6 / 0 MP / —)

Conditions: Croissance fixe ; aucun score de conditions.

Évolue en: Motimon

Pichimon · #471

Bébé · Données · Eau / Glace

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Bulle-attaque (10 / 0 MP / —)

Conditions: Croissance fixe ; aucun score de conditions.

Évolue en: Bukamon

Poyomon · #29

Bébé · Données · Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Petit bulleur (5 / 0 MP / —)

Conditions: Croissance fixe ; aucun score de conditions.

Évolue en: Tokomon

Punimon · #15

Bébé · Données · Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Petit bulleur (6 / 0 MP / —)

Conditions: Croissance fixe ; aucun score de conditions.

Évolue en: Tsunomon

YukimiBotamon · #472

Bébé · Données · Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Petit bulleur (6 / 0 MP / —)

Conditions: Croissance fixe ; aucun score de conditions.

Évolue en: Nyaromon

Yuramon · #43

Bébé · Données · Nature

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Petit bulleur (5 / 0 MP / —)

Conditions: Croissance fixe ; aucun score de conditions.

Évolue en: Tanemon

Entraînement

Bukamon · #475

Entraînement · Données · Eau / Glace / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Bulle-attaque (10 / 0 MP / —)

Conditions: Croissance fixe ; aucun score de conditions.

Évolue depuis: Pichimon

Évolue en: Gomamon, Otamamon, Gizamon, Syakomon, Crabmon, RedOtamamon

Koromon · #2

Entraînement · Données · Feu / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Bulle-attaque (10 / 0 MP / —)

Conditions: Croissance fixe ; aucun score de conditions.

Évolue depuis: Botamon

Évolue en: Agumon, Gabumon, Goblimon, ToyAgumon, Candlemon, Guilmon

Motimon · #474

Entraînement · Données · Nature / Machine

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Bulle-attaque (10 / 0 MP / —)

Conditions: Croissance fixe ; aucun score de conditions.

Évolue depuis: Pabumon

Évolue en: Tentomon, Kokuwamon, Wormmon, Hagurumon, Vemmon, Solarmon

Nyaromon · #476

Entraînement · Données · Lumière / Combat / Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Bulle-attaque (10 / 0 MP / —)

Conditions: Croissance fixe ; aucun score de conditions.

Évolue depuis: YukimiBotamon

Évolue en: Salamon, DemiDevimon, Bearmon, Renamon, Kotemon, Veemon

Tanemon · #44

Entraînement · Données · Nature / Glace

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Bulle-attaque (10 / 0 MP / —)

Conditions: Croissance fixe ; aucun score de conditions.

Évolue depuis: Yuramon

Évolue en: Palmon, Betamon, Dokunemon, Otamamon, Armadillomon, Gazimon

Tokomon · #30

Entraînement · Données · Air / Combat / Lumière

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Bulle-attaque (10 / 0 MP / —)

Conditions: Croissance fixe ; aucun score de conditions.

Évolue depuis: Poyomon

Évolue en: Patamon, Biyomon, Gotsumon, Psychemon, Tsukaimon, Hagurumon

Tsunomon · #16

Entraînement · Données · Air / Glace

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Bulle-attaque (11 / 0 MP / —)

Conditions: Croissance fixe ; aucun score de conditions.

Évolue depuis: Punimon

Évolue en: Elecmon, Penguinmon, Gabumon, SnowAgumon, Muchomon, VioletElecmon

Yokomon · #477

Entraînement · Données · Air / Nature

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Bulle-attaque (10 / 0 MP / —)

Conditions: Croissance fixe ; aucun score de conditions.

Évolue depuis: Nyokimon

Évolue en: Biyomon, Floramon, Hawkmon, Mushroomon, Monmon, Tapirmon

Disciple

Agumon · #3

Disciple · Vaccin · Feu / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Crache-feu (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Forteresse des ogres (+14)
Tour de feu (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)
Bombe magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Vague de chaleur (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Forteresse des ogres (+8)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)
Direct (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Gonflette (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Dinoflamme (89 / 0 MP / —)

Conditions: Statistique la plus élevée : HP / MP / Attaque (HP et MP divisés par 10) · Erreurs de soin ≥ 0 · Poids 10–20 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Koromon

Évolue depuis: Koromon

Évolue en: Greymon, Meramon, Birdramon, Centarumon, Monochromon, Tyrannomon

Armadillomon · #185

Disciple · Vaccin · Terre / Combat / Nature

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Trémeur (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Bouclier de mousse (0 / 30 MP / 12%) · Dokunemon → Terre des scarabées (+4)
Foret ultime (150 / 0 MP / —)
Jet de pierre (64 / 30 MP / 28%) · Golemon → Manoir du Seigneur Gris (+11)
Rafale de sable (110 / 84 MP / 26%) · Golemon → Manoir du Seigneur Gris (+11)
Peau de pierre (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → Manoir du Seigneur Gris (+13)

Conditions: Statistique la plus élevée : Vitesse (HP et MP divisés par 10) · Erreurs de soin ≥ 0 · Poids 21–31 · Bonus (une seule condition suffit) : Automatique

Évolue depuis: Tanemon

Évolue en: Ankylomon, Digmon, Submarimon, Tortomon, Dinohyumon

Bearmon · #353

Disciple · Vaccin · Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Direct (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Gonflette (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Trémeur (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Contre (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terres gelées
Superclaque (91 / 0 MP / —)

Conditions: Statistique la plus élevée : Vitesse (HP et MP divisés par 10) · Erreurs de soin ≥ 0 · Poids -1–9 · Bonus (une seule condition suffit) : Automatique

Évolue depuis: Nyaromon

Évolue en: Gururumon, Golemon, Ikkakumon, Grizzlymon, Leomon

Betamon · #4

Disciple · Virus · Eau / Glace / Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Élec statique (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+5)
Nuage électrique (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+10)
Super gel (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Épingle de glace (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Iceberg (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Jungle tropicale (+9)
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bois brumeux (+10)
Magie aquatique (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bois brumeux
Choc électrique (92 / 0 MP / —)
Tir de bulles (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Jet d'eau (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Danse de la pluie (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Marais Geko (+1)

Conditions: Statistique la plus élevée : HP / MP / Défense (HP et MP divisés par 10) · Erreurs de soin ≥ 0 · Poids 10–20 · Bonus (une seule condition suffit) : Automatique

Évolue depuis: Tanemon

Évolue en: Seadramon, Dolphmon, Shellmon, Coelamon

Biyomon · #45

Disciple · Vaccin · Air / Lumière / Feu

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Crache-feu (66 / 30 MP / 15%) · Agumon → Forteresse des ogres (+14)
Vague de chaleur (84 / 105 MP / 13%) · Agumon → Forteresse des ogres (+8)
Nuage électrique (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+10)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Tornade (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Ouragan (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Haut du Grand Canyon (+1)
Spirotornade (91 / 0 MP / —)
Étincelle sacrée (60 / 30 MP / 21%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Flèche brillante (170 / 102 MP / 16%) · Piddomon → Mont Infini
Bouclier sacré (0 / 66 MP / 14%) · Piddomon → Mont Infini

Conditions: Statistique la plus élevée : MP / Défense / Vitesse (HP et MP divisés par 10) · Erreurs de soin ≥ 0 · Poids 10–20 · Bonus (une seule condition suffit) : Automatique

Évolue depuis: Tokomon, Yokomon

Évolue en: Birdramon, Airdramon, Kokatorimon, Unimon, Kabuterimon, Saberdramon

Candlemon · #235

Disciple · Données · Feu / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Crache-feu (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Forteresse des ogres (+14)
Vague de chaleur (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Forteresse des ogres (+8)
Tour de feu (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Dinoflamme bleue (90 / 0 MP / —)

Conditions: Statistique la plus élevée : Vitesse (HP et MP divisés par 10) · Erreurs de soin ≥ 0 · Poids 21–31 · Bonus (une seule condition suffit) : Automatique

Évolue depuis: Koromon

Évolue en: Baronmon, Wizardmon, Shadramon, Flarerizamon, Lynxmon

Crabmon · #284

Disciple · Données · Eau / Glace / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Iceberg (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Jungle tropicale (+9)
Trémeur (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Magie aquatique (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bois brumeux
Larme de glace (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Forêt natale (+6)
Direct (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Contre (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terres gelées
Cri de guerre (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Pince cisaille (172 / 0 MP / —)
Tir de bulles (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Jet d'eau (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Danse de la pluie (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Marais Geko (+1)

Conditions: Statistique la plus élevée : MP (HP et MP divisés par 10) · Erreurs de soin ≤ 0 · Poids -1–9 · Bonus (une seule condition suffit) : Automatique

Évolue depuis: Bukamon

Évolue en: Ebidramon, Coelamon, Shellmon, Tylomon, Gesomon

DemiDevimon · #236

Disciple · Virus · Ténèbres / Combat / Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Élec statique (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+5)
Nuage électrique (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+10)
Pluie d'aiguilles (152 / 0 MP / —)
Griffe d'ombre (60 / 27 MP / 28%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Éclair noir (170 / 90 MP / 26%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Murmure maudit (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)

Conditions: Statistique la plus élevée : Défense (HP et MP divisés par 10) · Erreurs de soin ≥ 0 · Poids -1–9 · Bonus (une seule condition suffit) : Automatique

Évolue depuis: Nyaromon

Évolue en: IceDevimon, Devidramon, Vilemon, BlackGatomon

Dokunemon · #74

Disciple · Virus · Nature / Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Griffe poison (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Forêt natale (+9)
Dard (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Forêt natale (+12)
Poison (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Forêt natale (+7)
Bouclier de mousse (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terre des scarabées (+4)
Élec statique (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+5)
Nuage électrique (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+10)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Fil électrique (94 / 0 MP / —)

Conditions: Statistique la plus élevée : Attaque (HP et MP divisés par 10) · Erreurs de soin ≥ 0 · Poids 21–31 · Bonus (une seule condition suffit) : Automatique

Évolue depuis: Tanemon

Évolue en: Flymon, Dokugumon, Roachmon, Kurisarimon

Elecmon · #18

Disciple · Données · Air / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Dynamite latte (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Contre (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terres gelées
Gonflette (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Élec statique (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+5)
Super étincelle (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Nuage électrique (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+10)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Super tonnerre (100 / 0 MP / —)

Conditions: Statistique la plus élevée : HP / Attaque / Vitesse (HP et MP divisés par 10) · Erreurs de soin ≥ 0 · Poids 10–20 · Bonus (une seule condition suffit) : Automatique

Évolue depuis: Tsunomon

Évolue en: Leomon, Angemon, Bakemon, Kokatorimon, Thundermon

Floramon · #273

Disciple · Données · Nature / Glace

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Poison (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Forêt natale (+7)
Parfum ensorcelé (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bois brumeux (+1)
Bouclier de mousse (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terre des scarabées (+4)
Marabunta (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terre des scarabées (+1)
Larme de glace (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Forêt natale (+6)
Magie aquatique (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bois brumeux
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bois brumeux (+10)
Sumac vénéneux (101 / 0 MP / —)

Conditions: Statistique la plus élevée : MP (HP et MP divisés par 10) · Erreurs de soin ≥ 0 · Poids -1–9 · Bonus (une seule condition suffit) : Automatique

Évolue depuis: Yokomon

Évolue en: MoriShellmon, Woodmon, Kiwimon, Snimon, Vegiemon

Gabumon · #17

Disciple · Données · Combat / Feu

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Tour de feu (155 / 81 MP / 11%) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)
Vague de chaleur (84 / 105 MP / 13%) · Agumon → Forteresse des ogres (+8)
Direct (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Trémeur (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Dinoflamme bleue (90 / 0 MP / —)

Conditions: Statistique la plus élevée : Défense / Vitesse / Intelligence (HP et MP divisés par 10) · Erreurs de soin ≥ 0 · Poids 10–20 · Bonus (une seule condition suffit) : Automatique · Voie depuis Tsunomon : poids de 21 à 31 à la place (Koromon : 10 à 20).

Évolue depuis: Tsunomon, Koromon

Évolue en: Centarumon, Monochromon, Drimogemon, Tyrannomon, Ogremon, Garurumon

Gazimon · #285

Disciple · Virus · Combat / Nature / Ténèbres

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Direct (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Gonflette (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Trémeur (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Griffe poison (62 / 66 MP / 22%) · Aruraumon → Forêt natale (+9)
Poison (117 / 171 MP / 19%) · Aruraumon → Forêt natale (+7)
Bouclier de mousse (0 / 30 MP / 15%) · Dokunemon → Terre des scarabées (+4)
Sumac vénéneux (101 / 0 MP / —)
Griffe d'ombre (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Éclair noir (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Murmure maudit (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)

Conditions: Statistique la plus élevée : Intelligence (HP et MP divisés par 10) · Erreurs de soin ≥ 0 · Poids -1–9 · Bonus (une seule condition suffit) : Automatique

Évolue depuis: Tanemon

Évolue en: Gururumon, Dinohyumon, Gargoylemon, Minotarumon, Grizzlymon

Gizamon · #239

Disciple · Virus · Eau / Glace / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Iceberg (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Jungle tropicale (+9)
Épingle de glace (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Larme de glace (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Forêt natale (+6)
Direct (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Gonflette (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Superclaque (91 / 0 MP / —)
Tir de bulles (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Jet d'eau (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Danse de la pluie (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Marais Geko (+1)

Conditions: Statistique la plus élevée : HP (HP et MP divisés par 10) · Erreurs de soin ≥ 0 · Poids 21–31 · Bonus (une seule condition suffit) : Automatique

Évolue depuis: Bukamon

Évolue en: Hyogamon, Gesomon, Tylomon, Octomon, ShellNumemon

Goblimon · #80

Disciple · Virus · Combat / Feu / Ténèbres

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Crache-feu (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Forteresse des ogres (+14)
Bombe magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Direct (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Vague de chaleur (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Forteresse des ogres (+8)
Gonflette (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Coup du pétrin (170 / 0 MP / —)
Griffe d'ombre (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Éclair noir (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Murmure maudit (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)

Conditions: Statistique la plus élevée : HP (HP et MP divisés par 10) · Erreurs de soin ≥ 0 · Poids 21–31 · Bonus (une seule condition suffit) : Automatique

Évolue depuis: Koromon

Évolue en: Fugamon, Tuskmon, Flarerizamon, Raremon, Cyclonemon, Ogremon

Gomamon · #217

Disciple · Vaccin · Eau / Glace / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Épingle de glace (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bois brumeux (+10)
Super gel (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Larme de glace (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Forêt natale (+6)
Direct (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Gonflette (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Superclaque (91 / 0 MP / —)
Tir de bulles (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Marais Geko (+2)

Jet d'eau (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Danse de la pluie (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Marais Geko (+1)

Conditions: Statistique la plus élevée : Intelligence (HP et MP divisés par 10) · Erreurs de soin ≥ 0 · Poids 21–31 · Bonus (une seule condition suffit) : Automatique

Évolue depuis: Bukamon

Évolue en: Submarimon, Ikkakumon, Dolphmon, Gesomon, Tylomon, Octomon

Gotsumon · #68

Disciple · Données · Terre / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
La bombe (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Trémeur (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Coup du pétrin (170 / 0 MP / —)
Jet de pierre (64 / 30 MP / 28%) · Golemon → Manoir du Seigneur Gris (+11)
Rafale de sable (110 / 84 MP / 26%) · Golemon → Manoir du Seigneur Gris (+11)
Peau de pierre (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → Manoir du Seigneur Gris (+13)

Conditions: Statistique la plus élevée : HP (HP et MP divisés par 10) · Erreurs de soin ≥ 0 · Poids 21–31 · Bonus (une seule condition suffit) : Automatique

Évolue depuis: Tokomon

Évolue en: Guardromon, Golemon, Tortomon, Gargoylemon, Minotarumon, Monochromon

Guilmon · #433

Disciple · Virus · Feu / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Crache-feu (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Forteresse des ogres (+14)
Tour de feu (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)
Vague de chaleur (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Forteresse des ogres (+8)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)
Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)

Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Dinoflamme (89 / 0 MP / —)

Conditions: Statistique la plus élevée : Intelligence (HP et MP divisés par 10) · Erreurs de soin ≥ 0 · Poids -1–9 · Bonus (une seule condition suffit) : Automatique

Évolue depuis: Koromon

Évolue en: Flamedramon, Veedramon, Tuskmon, Growlmon

Hagurumon · #122

Disciple · Vaccin · Machine / Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Élec statique (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+5)
Nuage électrique (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+10)
Mégagrue (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Ville des usines
Découpe-métal (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Ville des usines
Décentralisation (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Ville des usines
Choc électrique (92 / 0 MP / —)

Conditions: Statistique la plus élevée : MP (HP et MP divisés par 10) · Erreurs de soin ≤ 0 · Poids -1–9 · Bonus (une seule condition suffit) : Automatique

Évolue depuis: Tokomon, Motimon

Évolue en: Tankmon, Guardromon, Hookmon, Clockmon

Hawkmon · #184

Disciple · Données · Air / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Coupe-vent (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Nuage électrique (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+10)
Élec statique (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+5)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Bulles-tonnerre (85 / 0 MP / —)

Conditions: Statistique la plus élevée : Intelligence (HP et MP divisés par 10) · Erreurs de soin ≥ 0 · Poids 21–31 · Bonus (une seule condition suffit) : Automatique

Évolue depuis: Yokomon

Évolue en: Saberdramon, Aquilamon, Halsemon, Shurimon, Quetzalmon

Kokuwamon · #247

Disciple · Données · Air / Machine

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Élec statique (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+5)
Nuage électrique (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+10)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Mégagrue (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Ville des usines
Pleins pouvoirs (0 / 99 MP / 17%) · Guardromon → Ville des usines
Découpe-métal (150 / 165 MP / 27%) · Guardromon → Ville des usines
Choc électrique (92 / 0 MP / —)

Conditions: Statistique la plus élevée : Attaque (HP et MP divisés par 10) · Erreurs de soin ≥ 0 · Poids 21–31 · Bonus (une seule condition suffit) : Automatique

Évolue depuis: Motimon

Évolue en: Thundermon, Flymon, Clockmon, Guardromon

Kotemon · #351

Disciple · Données · Arme / Combat / Feu

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Crache-feu (66 / 30 MP / 15%) · Agumon → Forteresse des ogres (+14)
Vague de chaleur (84 / 105 MP / 13%) · Agumon → Forteresse des ogres (+8)
Tour de feu (155 / 81 MP / 11%) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)
Dinoflamme bleue (90 / 0 MP / —)
Entaille vive (60 / 24 MP / 28%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Lancer de lame (150 / 72 MP / 26%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Brise-armure (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)

Conditions: Statistique la plus élevée : HP (HP et MP divisés par 10) · Erreurs de soin ≥ 0 · Poids -1–9 · Bonus (une seule condition suffit) : Automatique

Évolue depuis: Nyaromon

Évolue en: Flamedramon, Apemon, Baronmon, Tuskmon, DarkTyrannomon, Musyamon

Monmon · #352

Disciple · Virus · Combat / Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Direct (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Gonflette (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Élec statique (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+5)
Nuage électrique (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+10)
Bulles-tonnerre (85 / 0 MP / —)

Conditions: Statistique la plus élevée : Intelligence (HP et MP divisés par 10) · Erreurs de soin ≥ 0 · Poids -1–9 · Bonus (une seule condition suffit) : Automatique

Évolue depuis: Yokomon

Évolue en: Golemon, Apemon, Hookmon, Raremon, Musyamon, Ninjamon

Muchomon · #93

Disciple · Données · Combat / Air / Glace

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Direct (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Trémeur (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Gonflette (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Contre (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terres gelées
Coupe-vent (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Superclaque (91 / 0 MP / —)

Conditions: Statistique la plus élevée : HP (HP et MP divisés par 10) · Erreurs de soin ≤ 0 · Poids -1–9 · Bonus (une seule condition suffit) : Automatique

Évolue depuis: Tsunomon

Évolue en: Soulmon, Aquilamon, Sorcermon, Quetzalmon

Mushroomon · #263

Disciple · Virus · Nature / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Poison (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Forêt natale (+7)
Bouclier de mousse (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terre des scarabées (+4)
Marabunta (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terre des scarabées (+1)
Griffe poison (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Forêt natale (+9)
Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Foret ultime (150 / 0 MP / —)
Parfum ensorcelé (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bois brumeux (+1)

Conditions: Statistique la plus élevée : HP (HP et MP divisés par 10) · Erreurs de soin ≤ 0 · Poids -1–9 · Bonus (une seule condition suffit) : Automatique

Évolue depuis: Yokomon

Évolue en: Woodmon, Kiwimon, Snimon, Vegiemon

Otamamon · #109

Disciple · Données · Eau / Glace

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Larme de glace (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Forêt natale (+6)
Iceberg (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Jungle tropicale (+9)
Magie aquatique (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bois brumeux
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bois brumeux (+10)
Épingle de glace (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Super gel (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Statue de glace (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Autre dimension (+3)
Superclaque (91 / 0 MP / —)
Tir de bulles (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Jet d'eau (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Danse de la pluie (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Marais Geko (+1)

Conditions: Statistique la plus élevée : MP (HP et MP divisés par 10) · Erreurs de soin ≥ 0 · Poids 21–31 · Bonus (une seule condition suffit) : Automatique

Évolue depuis: Tanemon, Bukamon

Évolue en: Geremon, MoriShellmon, Gekomon, Ebidramon

Palmon · #46

Disciple · Vaccin · Nature / Glace

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Griffe poison (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Forêt natale (+9)
Parfum ensorcelé (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bois brumeux (+1)
Poison (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Forêt natale (+7)
Bouclier de mousse (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terre des scarabées (+4)
Larme de glace (60 / 42 MP / 15%) · Aruraumon → Forêt natale (+6)
Iceberg (211 / 102 MP / 5%) · Aruraumon → Jungle tropicale (+9)
Magie aquatique (0 / 36 MP / 9%) · MoriShellmon → Bois brumeux
Sumac vénéneux (101 / 0 MP / —)

Conditions: Statistique la plus élevée : MP / Vitesse / Intelligence (HP et MP divisés par 10) · Erreurs de soin ≥ 0 · Poids 10–20 · Bonus (une seule condition suffit) : Automatique

Évolue depuis: Tanemon

Évolue en: Kuwagamon, Vegiemon, Ninjamon, Dolphmon, Coelamon, Togemon

Patamon · #31

Disciple · Données · Combat / Lumière / Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Direct (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
La bombe (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Tornade (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Bulles-tonnerre (85 / 0 MP / —)
Étincelle sacrée (60 / 30 MP / 21%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Flèche brillante (170 / 102 MP / 16%) · Piddomon → Mont Infini
Bouclier sacré (0 / 66 MP / 14%) · Piddomon → Mont Infini

Conditions: Statistique la plus élevée : HP / Attaque / Intelligence (HP et MP divisés par 10) · Erreurs de soin ≥ 0 · Poids 10–20 · Bonus (une seule condition suffit) : Automatique

Évolue depuis: Tokomon

Évolue en: Drimogemon, Tyrannomon, Ogremon, Leomon, Angemon, Unimon

Penguinmon · #57

Disciple · Données · Glace / Eau / Nature

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Griffe poison (62 / 66 MP / 16%) · Aruraumon → Forêt natale (+9)
Parfum ensorcelé (180 / 210 MP / 9%) · MoriShellmon → Bois brumeux (+1)
Super gel (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Épingle de glace (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Iceberg (211 / 102 MP / 20%) · Aruraumon → Jungle tropicale (+9)
Blizzard (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Bois brumeux (+10)
Magie aquatique (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Bois brumeux
Superclaque (91 / 0 MP / —)
Tir de bulles (58 / 24 MP / 22%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Jet d'eau (160 / 78 MP / 16%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Danse de la pluie (0 / 54 MP / 14%) · Gekomon → Marais Geko (+1)

Conditions: Statistique la plus élevée : MP / Défense / Intelligence (HP et MP divisés par 10) · Erreurs de soin ≥ 0 · Poids 10–20 · Bonus (une seule condition suffit) : Automatique

Évolue depuis: Tsunomon

Évolue en: Dolphmon, Shellmon, Garurumon, Frigimon, Mojyamon, Sorcermon

Psychemon · #82

Disciple · Vaccin · Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Direct (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Trémeur (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Gonflette (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Contre (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terres gelées
Foret ultime (150 / 0 MP / —)

Conditions: Statistique la plus élevée : Défense (HP et MP divisés par 10) · Erreurs de soin ≥ 0 · Poids 21–31 · Bonus (une seule condition suffit) : Automatique

Évolue depuis: Tokomon

Évolue en: Ankylomon, Lighdramon, Minotarumon, Gururumon

RedOtamamon · #233

Disciple · Données · Feu / Combat / Eau

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Crache-feu (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Forteresse des ogres (+14)
Vague de chaleur (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Forteresse des ogres (+8)
Tour de feu (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)
Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Boule de feu (155 / 0 MP / —)
Tir de bulles (58 / 24 MP / 15%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Jet d'eau (160 / 78 MP / 12%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Danse de la pluie (0 / 54 MP / 9%) · Gekomon → Marais Geko (+1)

Conditions: Statistique la plus élevée : Attaque (HP et MP divisés par 10) · Erreurs de soin ≥ 0 · Poids 21–31 · Bonus (une seule condition suffit) : Automatique

Évolue depuis: Bukamon

Évolue en: Shadramon, Growlmon, Maildramon, Flarerizamon, Meramon

Renamon · #354

Disciple · Données · Combat / Feu

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Direct (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Gonflette (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Crache-feu (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Forteresse des ogres (+14)
Vague de chaleur (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Forteresse des ogres (+8)
Tour de feu (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)
Spirotornade (91 / 0 MP / —)

Conditions: Statistique la plus élevée : HP (HP et MP divisés par 10) · Erreurs de soin ≤ 0 · Poids -1–9 · Bonus (une seule condition suffit) : Automatique

Évolue depuis: Nyaromon

Évolue en: Baronmon, Gatomon, Wizardmon, Kyubimon

Salamon · #221

Disciple · Vaccin · Lumière / Combat / Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Nuage électrique (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+10)
Élec statique (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+5)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Bulles-tonnerre (85 / 0 MP / —)
Étincelle sacrée (60 / 30 MP / 28%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Flèche brillante (170 / 102 MP / 26%) · Piddomon → Mont Infini
Bouclier sacré (0 / 66 MP / 22%) · Piddomon → Mont Infini

Conditions: Statistique la plus élevée : Vitesse (HP et MP divisés par 10) · Erreurs de soin ≥ 0 · Poids 21–31 · Bonus (une seule condition suffit) : Automatique

Évolue depuis: Nyaromon

Évolue en: Nefertimon, Pegasusmon, Gatomon, BlackGatomon, Piddomon

SnowAgumon · #71

Disciple · Vaccin · Glace / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Épingle de glace (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Statue de glace (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Autre dimension (+3)
Blizzard (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Bois brumeux (+10)
Direct (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Gonflette (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Magie aquatique (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Bois brumeux
Cri de guerre (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Superclaque (91 / 0 MP / —)

Conditions: Statistique la plus élevée : MP (HP et MP divisés par 10) · Erreurs de soin ≥ 0 · Poids 21–31 · Bonus (une seule condition suffit) : Automatique

Évolue depuis: Tsunomon

Évolue en: Hyogamon, Gururumon, Ikkakumon, Ebidramon, Icemon, Frigimon

Solarmon · #251

Disciple · Vaccin · Feu / Machine

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Crache-feu (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Forteresse des ogres (+14)
Vague de chaleur (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Forteresse des ogres (+8)
Tour de feu (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)
Mégagrue (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Ville des usines
Pleins pouvoirs (0 / 99 MP / 17%) · Guardromon → Ville des usines
Découpe-métal (150 / 165 MP / 27%) · Guardromon → Ville des usines
Spirotornade (91 / 0 MP / —)

Conditions: Statistique la plus élevée : Attaque (HP et MP divisés par 10) · Erreurs de soin ≥ 0 · Poids -1–9 · Bonus (une seule condition suffit) : Automatique

Évolue depuis: Motimon

Évolue en: Guardromon, BomberNanimon, Starmon, Cyclonemon, Lynxmon

Syakomon · #283

Disciple · Virus · Eau / Glace / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Iceberg (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Jungle tropicale (+9)
Larme de glace (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Forêt natale (+6)
Magie aquatique (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bois brumeux
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bois brumeux (+10)
Direct (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Gonflette (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Bec aiguisé (150 / 0 MP / —)
Poison (117 / 171 MP / —) · Aruraumon → Forêt natale (+7)
Parfum ensorcelé (180 / 210 MP / —) · MoriShellmon → Bois brumeux (+1)
Tir de bulles (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Marais Geko (+2)

Jet d'eau (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Danse de la pluie (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Marais Geko (+1)

Conditions: Statistique la plus élevée : HP (HP et MP divisés par 10) · Erreurs de soin ≤ 0 · Poids -1–9 · Bonus (une seule condition suffit) : Automatique

Évolue depuis: Bukamon

Évolue en: Ebidramon, Octomon, Coelamon, Icemon, Shellmon

Tapirmon · #287

Disciple · Vaccin · Combat / Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Direct (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Gonflette (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Trémeur (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Élec statique (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+5)
Nuage électrique (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+10)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Rayon du soleil (167 / 0 MP / —)

Conditions: Statistique la plus élevée : Attaque (HP et MP divisés par 10) · Erreurs de soin ≤ 0 · Poids -1–9 · Bonus (une seule condition suffit) : Automatique

Évolue depuis: Yokomon

Évolue en: Wizardmon, Bakemon, Apemon, Aquilamon

Tentomon · #111

Disciple · Données · Nature / Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Griffe poison (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Forêt natale (+9)
Marabunta (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terre des scarabées (+1)
Insecte (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Terre des scarabées
Élec statique (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+5)
Bouclier de mousse (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terre des scarabées (+4)
Nuage électrique (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+10)
Dard (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Forêt natale (+12)
Sumac vénéneux (101 / 0 MP / —)
Super étincelle (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Mont Infini (+4)

Conditions: Statistique la plus élevée : Défense (HP et MP divisés par 10) · Erreurs de soin ≥ 0 · Poids 21–31 · Bonus (une seule condition suffit) : Automatique

Évolue depuis: Motimon

Évolue en: Stingmon, Woodmon, Roachmon, Snimon, Yanmamon, Kabuterimon

ToyAgumon · #84

Disciple · Données · Feu / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Crache-feu (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Forteresse des ogres (+14)
Tour de feu (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)
Bombe magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Vague de chaleur (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Forteresse des ogres (+8)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)
Direct (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Gonflette (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Dinoflamme (89 / 0 MP / —)

Conditions: Statistique la plus élevée : Défense (HP et MP divisés par 10) · Erreurs de soin ≥ 0 · Poids 21–31 · Bonus (une seule condition suffit) : Automatique

Évolue depuis: Koromon

Évolue en: Tankmon, Digmon, Starmon, DarkTyrannomon, Deltamon, ShellNumemon

Tsukaimon · #96

Disciple · Virus · Ténèbres / Combat / Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
La bombe (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Tornade (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Bulles-tonnerre (85 / 0 MP / —)
Griffe d'ombre (60 / 27 MP / 28%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)

Éclair noir (170 / 90 MP / 26%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Murmure maudit (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)

Conditions: Statistique la plus élevée : MP (HP et MP divisés par 10) · Erreurs de soin ≥ 0 · Poids 21–31 · Bonus (une seule condition suffit) : Automatique

Évolue depuis: Tokomon

Évolue en: Piddomon, Soulmon, Devidramon, Wizardmon

Veemon · #180

Disciple · Vaccin · Combat / Feu

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Direct (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Gonflette (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Crache-feu (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Forteresse des ogres (+14)
Vague de chaleur (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Forteresse des ogres (+8)
Tour de feu (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)
Dinoflamme bleue (90 / 0 MP / —)

Conditions: Statistique la plus élevée : MP (HP et MP divisés par 10) · Erreurs de soin ≥ 0 · Poids 21–31 · Bonus (une seule condition suffit) : Automatique

Évolue depuis: Nyaromon

Évolue en: ExVeemon, Flamedramon, Lighdramon, Veedramon, Maildramon

Vemmon · #331

Disciple · Vaccin · Combat / Machine

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Direct (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Gonflette (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Mégagrue (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Ville des usines
Pleins pouvoirs (0 / 99 MP / 17%) · Guardromon → Ville des usines
Découpe-métal (150 / 165 MP / 27%) · Guardromon → Ville des usines
Pince cisaille (172 / 0 MP / —)

Conditions: Statistique la plus élevée : HP (HP et MP divisés par 10) · Erreurs de soin ≤ 0 · Poids -1–9 · Bonus (une seule condition suffit) : Automatique

Évolue depuis: Motimon

Évolue en: Tyrannomon, Hookmon, Tankmon, BomberNanimon

VioletElecmon · #256

Disciple · Virus · Air / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Élec statique (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+5)
Super étincelle (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Nuage électrique (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+10)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Super tonnerre (100 / 0 MP / —)

Conditions: Statistique la plus élevée : MP (HP et MP divisés par 10) · Erreurs de soin ≤ 0 · Poids -1–9 · Bonus (une seule condition suffit) : Automatique

Évolue depuis: Tsunomon

Évolue en: Aquilamon, Pegasusmon, Lighdramon, Thundermon

Wormmon · #183

Disciple · Virus · Nature / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Griffe poison (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Forêt natale (+9)
Bouclier de mousse (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terre des scarabées (+4)
Marabunta (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terre des scarabées (+1)
Poison (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Forêt natale (+7)
Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Sumac vénéneux (101 / 0 MP / —)
Dard (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Forêt natale (+12)

Conditions: Statistique la plus élevée : Intelligence (HP et MP divisés par 10) · Erreurs de soin ≥ 0 · Poids 21–31 · Bonus (une seule condition suffit) : Automatique

Évolue depuis: Motimon

Évolue en: Stingmon, Shurimon, Dokugumon, Kurisarimon, Snimon, Yanmamon

Champion

Airdramon · #7

Champion · Vaccin · Air / Feu

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Crache-feu (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Forteresse des ogres (+14)
Rayon propulsant (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+5)
Vague de chaleur (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Forteresse des ogres (+8)
Élec statique (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+5)
Super étincelle (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Nuage électrique (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+10)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Tornade (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Ouragan (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Haut du Grand Canyon (+1)
Pluie d'aiguilles (152 / 0 MP / —)

Conditions: MP ≥ 1000, Vitesse ≥ 100, Intelligence ≥ 100 · Erreurs de soin ≤ 1 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : Discipline ≥ 90

Évolue depuis: Biyomon

Évolue en: Megadramon, AeroVeedramon

Angemon · #20

Champion · Vaccin · Lumière / Air / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Dynamite latte (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Contre (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terres gelées
Cri de guerre (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Élec statique (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+5)
Super étincelle (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Nuage électrique (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+10)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Tornade (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Ouragan (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Haut du Grand Canyon (+1)

Main du destin (166 / 0 MP / —)
Étincelle sacrée (60 / 30 MP / 28%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Flèche brillante (170 / 102 MP / 26%) · Piddomon → Mont Infini
Bouclier sacré (0 / 66 MP / 22%) · Piddomon → Mont Infini
Bénédiction (0 / 120 MP / 20%) · Piddomon → Mont Infini
Éclat aveuglant (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Mont Infini (+1)

Conditions: MP ≥ 1000, Intelligence ≥ 100 · Erreurs de soin ≤ 0 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Patamon

Évolue depuis: Elecmon, Patamon

Évolue en: Andromon, MagnaAngemon

Ankylomon · #189

Champion · Vaccin · Terre / Combat / Nature

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Trémeur (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Bouclier de mousse (0 / 30 MP / 12%) · Dokunemon → Terre des scarabées (+4)
Foret ultime (150 / 0 MP / —)
Jet de pierre (64 / 30 MP / 28%) · Golemon → Manoir du Seigneur Gris (+11)
Rafale de sable (110 / 84 MP / 26%) · Golemon → Manoir du Seigneur Gris (+11)
Peau de pierre (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → Manoir du Seigneur Gris (+13)
Chute de roc (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Mont Infini (+8)
Fissure (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → Autre dimension (+7)

Conditions: Attaque ≥ 100, Vitesse ≥ 100 · Erreurs de soin ≤ 1 · Poids 5–15 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Armadillomon

Évolue depuis: Armadillomon, Psychemon

Évolue en: Brachiomon, Shakkoumon, Triceramon

Apemon · #227

Champion · Vaccin · Combat / Feu / Arme

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)

Gonflette (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Direct (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Trémeur (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Crache-feu (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Forteresse des ogres (+14)
Vague de chaleur (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Forteresse des ogres (+8)
Tour de feu (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)
Coup du pétrin (170 / 0 MP / —)
Entaille vive (60 / 24 MP / 15%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Lancer de lame (150 / 72 MP / 12%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Brise-armure (0 / 60 MP / 9%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Posture de guerre (0 / 60 MP / 9%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Coupe croisée (230 / 108 MP / 8%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)

Conditions: HP ≥ 1000, Défense ≥ 100 · Erreurs de soin ≤ 1 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Monmon

Évolue depuis: Tapirmon, Kotemon, Monmon

Évolue en: Etemon, WereGarurumon

Aquilamon · #188

Champion · Données · Air / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Coupe-vent (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Ouragan (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Haut du Grand Canyon (+1)
Élec statique (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+5)
Nuage électrique (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+10)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Super étincelle (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Attaque aérienne (153 / 0 MP / —)

Conditions: Attaque ≥ 100 · Erreurs de soin ≤ 3 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Hawkmon

Évolue depuis: Hawkmon, VioletElecmon, Tapirmon, Muchomon

Évolue en: Silphymon, Garudamon

Bakemon · #37

Champion · Virus · Ténèbres / Air / Glace

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Élec statique (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+5)
Super étincelle (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Nuage électrique (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+10)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Tornade (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Tonnerre (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Manoir du Seigneur Gris
Ouragan (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Haut du Grand Canyon (+1)
Super gel (264 / 120 MP / 5%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Blizzard (120 / 165 MP / 7%) · DarkLizardmon → Bois brumeux (+10)
Magie aquatique (0 / 36 MP / 9%) · MoriShellmon → Bois brumeux
Griffe noire (143 / 0 MP / —)
Griffe d'ombre (60 / 27 MP / 28%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Éclair noir (170 / 90 MP / 26%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Murmure maudit (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Cauchemar (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Haut du Grand Canyon (+8)
Étreinte fatale (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Sanctuaire de glace (+7)

Conditions: MP ≥ 1000 · Erreurs de soin ≥ 3 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : Bonheur ≥ 75

Évolue depuis: Elecmon, Tapirmon

Évolue en: SkullGreymon, Giromon, Phantomon, Mummymon

Baronmon · #228

Champion · Virus · Feu / Combat / Arme

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Crache-feu (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Forteresse des ogres (+14)
Tour de feu (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)
Vague de chaleur (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Forteresse des ogres (+8)
Bombe magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Fusion (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Mont Infini
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Trémeur (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Aile du météore (158 / 0 MP / —)

Entaille vive (60 / 24 MP / 15%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Lancer de lame (150 / 72 MP / 12%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Brise-armure (0 / 60 MP / 9%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Posture de guerre (0 / 60 MP / 9%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Coupe croisée (230 / 108 MP / 8%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)

Conditions: Attaque ≥ 100, Vitesse ≥ 100 · Erreurs de soin ≥ 3 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Kotemon

Évolue depuis: Candlemon, Kotemon, Renamon

Évolue en: Vermilimon, SkullMeramon

Birdramon · #21

Champion · Vaccin · Feu / Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Crache-feu (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Forteresse des ogres (+14)
Tour de feu (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)
Bombe magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Rayon propulsant (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+5)
Vague de chaleur (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Forteresse des ogres (+8)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)
Fusion (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Mont Infini
Coupe-vent (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Tornade (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Ouragan (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Haut du Grand Canyon (+1)
Aile du météore (158 / 0 MP / —)

Conditions: Vitesse ≥ 100 · Erreurs de soin ≥ 3 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Biyomon

Évolue depuis: Agumon, Biyomon

Évolue en: Garudamon, BlueMeramon

BlackGatomon · #222

Champion · Virus · Ténèbres / Combat / Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Trémeur (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)

Contre (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terres gelées
Coupe-vent (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Élec statique (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+5)
Nuage électrique (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+10)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Griffe noire (143 / 0 MP / —)
Griffe d'ombre (60 / 27 MP / 28%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Éclair noir (170 / 90 MP / 26%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Murmure maudit (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Cauchemar (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Haut du Grand Canyon (+8)
Étreinte fatale (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Sanctuaire de glace (+7)

Conditions: HP ≥ 1000, Défense ≥ 100, Intelligence ≥ 100 · Erreurs de soin ≥ 3 · Poids 5–15 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Salamon

Évolue depuis: Salamon, DemiDevimon

Évolue en: LadyDevimon, Myotismon, Bastemon

BomberNanimon · #232

Champion · Virus · Combat / Machine

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Gonflette (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Direct (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Trémeur (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Mégagrue (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Ville des usines
Pleins pouvoirs (0 / 99 MP / 17%) · Guardromon → Ville des usines
Découpe-métal (150 / 165 MP / 27%) · Guardromon → Ville des usines
Décentralisation (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Ville des usines
Loi d'Iga (150 / 0 MP / —)

Conditions: HP ≥ 1000, Attaque ≥ 100 · Erreurs de soin ≥ 3 · Poids 5–15 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Solarmon

Évolue depuis: Solarmon, Vemmon

Évolue en: Meteormon, Datamon

Centarumon · #36

Champion · Données · Arme / Feu / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Crache-feu (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Forteresse des ogres (+14)
Tour de feu (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)
Bombe magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Rayon propulsant (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+5)
Vague de chaleur (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Forteresse des ogres (+8)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)
Fusion (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Mont Infini
Dynamite latte (255 / 99 MP / 12%) · ShimaUnimon → Savane des engrenages (+15)
Contre (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terres gelées
Gonflette (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Rayon du soleil (167 / 0 MP / —)
Entaille vive (60 / 24 MP / 28%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Lancer de lame (150 / 72 MP / 26%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Brise-armure (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Posture de guerre (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Coupe croisée (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)

Conditions: Intelligence ≥ 100 · Erreurs de soin ≤ 3 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : Discipline ≥ 60

Évolue depuis: Gabumon, Agumon

Évolue en: Andromon, Giromon

Clockmon · #290

Champion · Données · Machine / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Mégagrue (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Ville des usines
Décentralisation (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Ville des usines
Pleins pouvoirs (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Ville des usines
Découpe-métal (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Ville des usines
Laser (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Effaceur (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Attaque ultime (215 / 0 MP / —)

Conditions: MP ≥ 1000, Vitesse ≥ 100, Intelligence ≥ 100 · Erreurs de soin ≤ 3 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Hagurumon

Évolue depuis: Hagurumon, Kokuwamon

Évolue en: Datamon, Bulbmon

Coelamon · #49

Champion · Données · Eau / Glace / Nature

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Larme de glace (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Forêt natale (+6)
Super gel (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Épingle de glace (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Iceberg (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Jungle tropicale (+9)
Statue de glace (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Autre dimension (+3)
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bois brumeux (+10)
Magie aquatique (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bois brumeux
Griffe poison (62 / 66 MP / 16%) · Aruraumon → Forêt natale (+9)
Furie océane (560 / 336 MP / 12%) · Gekomon → Marais Geko
Fracas marin (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Marais Geko (+1)
Raz-de-marée (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Marais Geko
Tir de bulles (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Jet d'eau (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Danse de la pluie (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Marais Geko (+1)
Tourbillon (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Canon hydro (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Marais Geko (+1)

Conditions: Défense ≥ 100 · Erreurs de soin ≥ 3 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : Victoires ≤ 5

Évolue depuis: Syakomon, Crabmon, Betamon, Palmon

Évolue en: MegaSeadramon, Dragomon

Cyclonemon · #281

Champion · Virus · Feu / Combat / Terre

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Rayon propulsant (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+5)
Vague de chaleur (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Forteresse des ogres (+8)
Crache-feu (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Forteresse des ogres (+14)
Tour de feu (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)

Bombe magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Boule de feu (155 / 0 MP / —)
Jet de pierre (64 / 30 MP / 15%) · Golemon → Manoir du Seigneur Gris (+11)
Rafale de sable (110 / 84 MP / 12%) · Golemon → Manoir du Seigneur Gris (+11)
Peau de pierre (0 / 72 MP / 9%) · Golemon → Manoir du Seigneur Gris (+13)
Chute de roc (220 / 126 MP / 8%) · Golemon → Mont Infini (+8)
Fissure (270 / 186 MP / 8%) · Golemon → Autre dimension (+7)

Conditions: HP ≥ 1000, Attaque ≥ 100, Vitesse ≥ 100 · Erreurs de soin ≥ 3 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Goblimon

Évolue depuis: Solarmon, Goblimon

Évolue en: Vermilimon, MasterTyrannomon

DarkTyrannomon · #265

Champion · Virus · Feu / Combat / Ténèbres

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Crache-feu (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Forteresse des ogres (+14)
Rayon propulsant (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+5)
Vague de chaleur (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Forteresse des ogres (+8)
Tour de feu (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)
Bombe magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Cauchemar (222 / 0 MP / —)
Griffe d'ombre (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Éclair noir (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Murmure maudit (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Cauchemar (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Haut du Grand Canyon (+8)
Étreinte fatale (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Sanctuaire de glace (+7)

Conditions: HP ≥ 1000, Défense ≥ 100, Intelligence ≥ 100 · Erreurs de soin ≥ 3 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis ToyAgumon

Évolue depuis: Kotemon, ToyAgumon

Évolue en: MetalTyrannomon, ExTyrannomon

Deltamon · #292

Champion · Virus · Combat / Feu / Ténèbres

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Gonflette (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Direct (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Trémeur (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Vague de chaleur (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Forteresse des ogres (+8)
Crache-feu (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Forteresse des ogres (+14)
Tour de feu (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)
Mégaflamme (196 / 0 MP / —)
Griffe d'ombre (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Éclair noir (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Murmure maudit (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Cauchemar (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Haut du Grand Canyon (+8)
Étreinte fatale (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Sanctuaire de glace (+7)

Conditions: HP ≥ 1000, Attaque ≥ 100, Vitesse ≥ 100 · Erreurs de soin ≥ 3 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis ToyAgumon

Évolue depuis: ToyAgumon

Évolue en: ExTyrannomon, Kimeramon

Devidramon · #216

Champion · Virus · Ténèbres / Combat / Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Trémeur (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Élec statique (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+5)
Nuage électrique (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+10)

Orage de confusion (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Griffe de la mort (180 / 0 MP / —)
Griffe d'ombre (60 / 27 MP / 28%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Éclair noir (170 / 90 MP / 26%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Murmure maudit (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Cauchemar (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Haut du Grand Canyon (+8)
Étreinte fatale (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Sanctuaire de glace (+7)

Conditions: HP ≥ 1000, Attaque ≥ 100 · Erreurs de soin ≥ 3 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis DemiDevimon

Évolue depuis: DemiDevimon, Tsukaimon

Évolue en: Myotismon, LadyDevimon, SkullSatamon

Digmon · #193

Champion · Vaccin · Terre / Combat / Nature

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Trémeur (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Piège de la nature (310 / 147 MP / 0%) · J-Mojyamon → Région des mangroves (+2)
Bouclier de mousse (0 / 30 MP / 12%) · Dokunemon → Terre des scarabées (+4)
Marabunta (58 / 96 MP / 13%) · Tentomon → Terre des scarabées (+1)
Griffe poison (62 / 66 MP / 16%) · Aruraumon → Forêt natale (+9)
Foret ultime (150 / 0 MP / —)
Jet de pierre (64 / 30 MP / 28%) · Golemon → Manoir du Seigneur Gris (+11)
Rafale de sable (110 / 84 MP / 26%) · Golemon → Manoir du Seigneur Gris (+11)
Peau de pierre (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → Manoir du Seigneur Gris (+13)
Chute de roc (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Mont Infini (+8)
Fissure (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → Autre dimension (+7)

Conditions: HP ≥ 1000, Défense ≥ 100 · Erreurs de soin ≤ 1 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Armadillomon

Évolue depuis: Armadillomon, ToyAgumon

Évolue en: Triceramon, Okuwamon

Dinohyumon · #308

Champion · Données · Arme / Combat / Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Trémeur (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Tornade (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Contre (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terres gelées
Pince cisaille (172 / 0 MP / —)
Entaille vive (60 / 24 MP / 28%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Lancer de lame (150 / 72 MP / 26%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Brise-armure (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Posture de guerre (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Coupe croisée (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)

Conditions: MP ≥ 1000, Défense ≥ 100 · Erreurs de soin ≤ 3 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Gazimon

Évolue depuis: Armadillomon, Gazimon

Évolue en: Knightmon, GrapLeomon

Dokugumon · #298

Champion · Virus · Nature / Combat / Ténèbres

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Dard (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Forêt natale (+12)
Griffe poison (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Forêt natale (+9)
Piège de la nature (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Région des mangroves (+2)
Bouclier de mousse (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terre des scarabées (+4)
Marabunta (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terre des scarabées (+1)
Poison (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Forêt natale (+7)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Trémeur (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Bombapiège (232 / 0 MP / —)
Griffe d'ombre (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)

Éclair noir (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Murmure maudit (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Cauchemar (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Haut du Grand Canyon (+8)
Étreinte fatale (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Sanctuaire de glace (+7)

Conditions: Attaque ≥ 100, Intelligence ≥ 100 · Erreurs de soin ≥ 3 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Dokunemon

Évolue depuis: Wormmon, Dokunemon

Évolue en: Arukenimon, Mummymon

Dolphmon · #238

Champion · Vaccin · Eau / Glace / Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Iceberg (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Jungle tropicale (+9)
Larme de glace (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Forêt natale (+6)
Magie aquatique (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bois brumeux
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bois brumeux (+10)
Épingle de glace (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Super gel (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Nuage électrique (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+10)
Élec statique (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+5)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Bec aiguisé (150 / 0 MP / —)
Statue de glace (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Autre dimension (+3)
Gelée de l'aurore (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Sanctuaire de glace (+1)
Tir de bulles (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Jet d'eau (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Danse de la pluie (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Marais Geko (+1)

Conditions: HP ≥ 1000, Intelligence ≥ 100 · Erreurs de soin ≤ 5 · Poids 35–45 · Bonus (une seule condition suffit) : Discipline ≥ 60

Évolue depuis: Gomamon, Betamon, Palmon, Penguinmon

Évolue en: WaruSeadramon, Zudomon

Drimogemon · #38

Champion · Données · Terre / Combat / Nature

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)

Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Contre (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terres gelées
La bombe (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Trémeur (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Piège de la nature (310 / 147 MP / 0%) · J-Mojyamon → Région des mangroves (+2)
Parfum ensorcelé (180 / 210 MP / 9%) · MoriShellmon → Bois brumeux (+1)
Foret ultime (150 / 0 MP / —)
Jet de pierre (64 / 30 MP / 28%) · Golemon → Manoir du Seigneur Gris (+11)
Rafale de sable (110 / 84 MP / 26%) · Golemon → Manoir du Seigneur Gris (+11)
Peau de pierre (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → Manoir du Seigneur Gris (+13)
Chute de roc (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Mont Infini (+8)
Fissure (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → Autre dimension (+7)

Conditions: Attaque ≥ 100 · Erreurs de soin ≥ 3 · Poids 35–45 · Bonus (une seule condition suffit) : Bonheur ≥ 75

Évolue depuis: Gabumon, Patamon

Évolue en: MetalGreymonVirus, Brachiomon

Ebidramon · #305

Champion · Données · Eau / Glace / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Iceberg (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Jungle tropicale (+9)
Super gel (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Magie aquatique (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bois brumeux
Larme de glace (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Forêt natale (+6)
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bois brumeux (+10)
Épingle de glace (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Gonflette (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Direct (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Pince cisaille (172 / 0 MP / —)
Tir de bulles (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Jet d'eau (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Danse de la pluie (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Marais Geko (+1)
Tourbillon (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Marais Geko (+2)

Canon hydro (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Marais Geko (+1)

Conditions: Attaque ≥ 100, Vitesse ≥ 100 · Erreurs de soin ≤ 3 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Otamamon

Évolue depuis: Otamamon, Syakomon, Crabmon, SnowAgumon

Évolue en: Gigadramon, Scorpiomon

ExVeemon · #194

Champion · Vaccin · Combat / Feu

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Dynamite latte (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Gonflette (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Direct (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Trémeur (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Contre (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terres gelées
Tour de feu (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)
Crache-feu (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Forteresse des ogres (+14)
Vague de chaleur (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Forteresse des ogres (+8)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)
Mégaflamme (196 / 0 MP / —)

Conditions: Vitesse ≥ 100, Intelligence ≥ 100 · Erreurs de soin ≤ 1 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Veemon

Évolue depuis: Veemon

Évolue en: Paildramon, AeroVeedramon

Flamedramon · #195

Champion · Données · Feu / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Crache-feu (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Forteresse des ogres (+14)
Tour de feu (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)
Vague de chaleur (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Forteresse des ogres (+8)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)
Bombe magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Fusion (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Mont Infini
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)

Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Boule de feu (155 / 0 MP / —)

Conditions: Attaque ≥ 100, Vitesse ≥ 100 · Erreurs de soin ≤ 3 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Veemon

Évolue depuis: Veemon, Kotemon, Guilmon

Évolue en: AeroVeedramon, Magnamon

Flarerizamon · #69

Champion · Données · Feu

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Crache-feu (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Forteresse des ogres (+14)
Tour de feu (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)
Bombe magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Vague de chaleur (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Forteresse des ogres (+8)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)
Fusion (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Mont Infini
Rayon propulsant (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+5)
Boule de feu (155 / 0 MP / —)

Conditions: MP ≥ 1000, Attaque ≥ 100, Intelligence ≥ 100 · Erreurs de soin ≤ 3 · Poids 5–15 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Candlemon

Évolue depuis: RedOtamamon, Candlemon, Goblimon

Évolue en: Vermilimon, BlueMeramon, MetalTyrannomon

Flymon · #262

Champion · Virus · Nature / Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Poison (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Forêt natale (+7)
Dard (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Forêt natale (+12)
Bouclier de mousse (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terre des scarabées (+4)
Marabunta (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terre des scarabées (+1)
Griffe poison (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Forêt natale (+9)
Parfum ensorcelé (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bois brumeux (+1)
Nuage électrique (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+10)
Élec statique (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+5)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Pluie d'aiguilles (152 / 0 MP / —)

Insecte (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Terre des scarabées
Tornade (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Mont Infini (+7)

Conditions: Attaque ≥ 100, Défense ≥ 100 · Erreurs de soin ≥ 3 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Dokunemon

Évolue depuis: Kokuwamon, Dokunemon

Évolue en: Okuwamon, Piximon

Frigimon · #23

Champion · Vaccin · Glace / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Direct (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Gonflette (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Larme de glace (60 / 42 MP / 30%) · Aruraumon → Forêt natale (+6)
Super gel (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Épingle de glace (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Iceberg (211 / 102 MP / 20%) · Aruraumon → Jungle tropicale (+9)
Statue de glace (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Autre dimension (+3)
Blizzard (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Bois brumeux (+10)
Gelée de l'aurore (430 / 258 MP / 14%) · Hyogamon → Sanctuaire de glace (+1)
Magie aquatique (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Bois brumeux
Subzero punch (157 / 0 MP / —)

Conditions: MP ≥ 1000, Intelligence ≥ 100 · Erreurs de soin ≤ 5 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : Bonheur ≥ 75

Évolue depuis: Penguinmon, SnowAgumon

Évolue en: MetalMamemon, Mamemon, Mammothmon

Fugamon · #89

Champion · Virus · Arme / Air / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Lame tournoyante (210 / 150 MP / 18%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Bombe magma (279 / 132 MP / —) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Lame finale (540 / 288 MP / 12%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Élec statique (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+5)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Ouragan (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Haut du Grand Canyon (+1)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)

Direct (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Fendoir géant (390 / 180 MP / 16%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Coup du pétrin (170 / 0 MP / —)
Entaille vive (60 / 24 MP / 28%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Lancer de lame (150 / 72 MP / 26%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Brise-armure (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Posture de guerre (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Coupe croisée (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)

Conditions: Attaque ≥ 100, Vitesse ≥ 100 · Erreurs de soin ≥ 3 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Goblimon

Évolue depuis: Goblimon

Évolue en: SkullSatamon, SkullMeramon

Gargoylemon · #327

Champion · Virus · Combat / Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Trémeur (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Gonflette (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Direct (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Tornade (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Contre (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terres gelées
Coup du pétrin (170 / 0 MP / —)

Conditions: Vitesse ≥ 100, Intelligence ≥ 150 · Erreurs de soin ≥ 3 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Gazimon

Évolue depuis: Gazimon, Gotsumon

Évolue en: SkullSatamon, Mummymon

Garurumon · #22

Champion · Vaccin · Glace / Feu / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Crache-feu (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Forteresse des ogres (+14)
Tour de feu (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)

Bombe magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
La bombe (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Super gel (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Épingle de glace (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Statue de glace (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Autre dimension (+3)
Blizzard (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Bois brumeux (+10)
Magie aquatique (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Bois brumeux
Hurlement tonnerre (183 / 0 MP / —)

Conditions: MP ≥ 1000, Vitesse ≥ 100 · Erreurs de soin ≤ 1 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : Discipline ≥ 90

Évolue depuis: Gabumon, Penguinmon

Évolue en: SkullGreymon, MegaSeadramon, WereGarurumon

Gatomon · #234

Champion · Vaccin · Lumière / Combat / Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Trémeur (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Contre (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terres gelées
Super étincelle (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Élec statique (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+5)
Nuage électrique (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+10)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Griffe noire (143 / 0 MP / —)
Étincelle sacrée (60 / 30 MP / 28%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Flèche brillante (170 / 102 MP / 26%) · Piddomon → Mont Infini
Bouclier sacré (0 / 66 MP / 22%) · Piddomon → Mont Infini
Bénédiction (0 / 120 MP / 20%) · Piddomon → Mont Infini
Éclat aveuglant (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Mont Infini (+1)

Conditions: HP ≥ 1000, Défense ≥ 100 · Erreurs de soin ≤ 1 · Poids 5–15 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Salamon

Évolue depuis: Salamon, Renamon

Évolue en: Angewomon, LadyDevimon, Silphymon, Bastemon

Gekomon · #110

Champion · Données · Glace / Eau

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Larme de glace (60 / 42 MP / 30%) · Aruraumon → Forêt natale (+6)
Super gel (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Iceberg (211 / 102 MP / 20%) · Aruraumon → Jungle tropicale (+9)
Blizzard (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Bois brumeux (+10)
Fracas marin (300 / 186 MP / 10%) · Gekomon → Marais Geko (+1)
Épingle de glace (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Statue de glace (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Autre dimension (+3)
Gelée de l'aurore (430 / 258 MP / 14%) · Hyogamon → Sanctuaire de glace (+1)
Pression hydraulique (155 / 0 MP / —)
Tir de bulles (58 / 24 MP / 22%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Jet d'eau (160 / 78 MP / 16%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Danse de la pluie (0 / 54 MP / 14%) · Gekomon → Marais Geko (+1)
Tourbillon (180 / 174 MP / 12%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Canon hydro (360 / 165 MP / 10%) · Gekomon → Marais Geko (+1)
Raz-de-marée (400 / 264 MP / 8%) · Gekomon → Marais Geko
Furie océane (560 / 336 MP / 7%) · Gekomon → Marais Geko

Conditions: HP ≥ 1000 · Erreurs de soin ≤ 3 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Otamamon

Évolue depuis: Otamamon

Évolue en: ShogunGekomon, Scorpiomon

Geremon · #87

Champion · Virus · Saleté / Nature

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Coup de pied de face (53 / 24 MP / 25%) · Geremon → Ville des usines (+1)
Putois (88 / 75 MP / 24%) · Geremon → Ville des usines (+2)
Jet de crotte rapide (122 / 96 MP / 23%) · Geremon → Ville des usines (+1)
Jet crotte aléatoire (75 / 120 MP / 21%) · Geremon → Ville des usines
Jet rapide aléatoire (122 / 216 MP / 20%) · Geremon → Ville des usines (+1)
Jet de crotte géante (211 / 192 MP / 15%) · Geremon → Ville des usines (+1)
Jet géant aléatoire (211 / 282 MP / 11%) · Geremon → Ville des usines (+1)
Bombe à crottes (333 / 333 MP / 9%) · Geremon → Ville des usines (+1)
Éclate (100 / 0 MP / —)

Parfum ensorcelé (180 / 210 MP / 12%) · MoriShellmon → Bois brumeux (+1)
Poison (117 / 171 MP / 19%) · Aruraumon → Forêt natale (+7)

Conditions: HP ≥ 1000, MP ≥ 1000 · Erreurs de soin ≥ 3 · Poids 5–15 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Otamamon

Évolue depuis: Otamamon

Évolue en: Garbagemon, Etemon

Gesomon · #240

Champion · Virus · Eau / Glace / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Super gel (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Iceberg (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Jungle tropicale (+9)
Magie aquatique (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bois brumeux
Larme de glace (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Forêt natale (+6)
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bois brumeux (+10)
Épingle de glace (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Gonflette (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Direct (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Pression hydraulique (155 / 0 MP / —)
Tir de bulles (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Jet d'eau (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Danse de la pluie (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Marais Geko (+1)
Tourbillon (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Canon hydro (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Marais Geko (+1)

Conditions: Attaque ≥ 100, Vitesse ≥ 100 · Erreurs de soin ≥ 3 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Gizamon

Évolue depuis: Gomamon, Gizamon, Crabmon

Évolue en: MarineDevimon, Dragomon, Divermon

Golemon · #108

Champion · Virus · Terre / Glace / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Direct (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Gonflette (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Épingle de glace (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)

Statue de glace (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Autre dimension (+3)
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bois brumeux (+10)
Gelée de l'aurore (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Sanctuaire de glace (+1)
Stalagmite (430 / 219 MP / 16%) · Golemon → Mont Infini (+2)
Éboulement (450 / 285 MP / 14%) · Golemon → Mont Infini (+2)
Séisme de Gaïa (650 / 390 MP / 12%) · Golemon → Autre dimension (+1)
Super gel (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Coup du pétrin (170 / 0 MP / —)
Jet de pierre (64 / 30 MP / 28%) · Golemon → Manoir du Seigneur Gris (+11)
Rafale de sable (110 / 84 MP / 26%) · Golemon → Manoir du Seigneur Gris (+11)
Peau de pierre (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → Manoir du Seigneur Gris (+13)
Chute de roc (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Mont Infini (+8)
Fissure (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → Autre dimension (+7)

Conditions: MP ≥ 1000, Intelligence ≥ 100 · Erreurs de soin ≥ 3 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Gotsumon

Évolue depuis: Monmon, Bearmon, Gotsumon

Évolue en: Mammothmon, Tekkamon

Greymon · #5

Champion · Vaccin · Feu / Combat / Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Crache-feu (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Forteresse des ogres (+14)
Tour de feu (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)
Bombe magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Rayon propulsant (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+5)
Vague de chaleur (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Forteresse des ogres (+8)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)
Fusion (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Mont Infini
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Contre (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terres gelées
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Super étincelle (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Tornade (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Mégaflamme (196 / 0 MP / —)

Conditions: Attaque ≥ 100, Défense ≥ 100, Vitesse ≥ 100, Intelligence ≥ 100 · Erreurs de soin ≤ 1 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : Discipline ≥ 90

Évolue depuis: Agumon

Évolue en: MetalGreymonVirus, SkullGreymon, Kimeramon, MetalGreymonVaccine

Grizzlymon · #296

Champion · Vaccin · Combat / Glace

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Contre (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terres gelées
Gonflette (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Direct (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Trémeur (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Épingle de glace (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Magie aquatique (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bois brumeux
Larme de glace (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Forêt natale (+6)
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bois brumeux (+10)
Tourbillon (211 / 0 MP / —)
Super gel (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)

Conditions: HP ≥ 1000, Défense ≥ 100, Intelligence ≥ 100 · Erreurs de soin ≤ 1 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Bearmon

Évolue depuis: Gazimon, Bearmon

Évolue en: GrapLeomon, IceLeomon

Growlmon · #320

Champion · Virus · Feu / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Crache-feu (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Forteresse des ogres (+14)
Rayon propulsant (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+5)
Vague de chaleur (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Forteresse des ogres (+8)
Tour de feu (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)
Bombe magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Tornade infernale (174 / 0 MP / —)

Conditions: Vitesse ≥ 100, Intelligence ≥ 100 · Erreurs de soin ≥ 3 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Guilmon

Évolue depuis: RedOtamamon, Guilmon

Évolue en: MetalTyrannomon, WarGrowlmon

Guardromon · #92

Champion · Vaccin · Machine / Combat / Feu

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Rayon propulsant (444 / 183 MP / 5%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+5)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Mégagrue (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Ville des usines
Méga rayon (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Ville des usines
Pleins pouvoirs (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Ville des usines
Découpe-métal (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Ville des usines
Décentralisation (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Ville des usines
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Crache-feu (66 / 30 MP / 15%) · Agumon → Forteresse des ogres (+14)
Attaque ultime (215 / 0 MP / —)

Conditions: Attaque ≥ 100, Vitesse ≥ 100 · Erreurs de soin ≤ 1 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Hagurumon

Évolue depuis: Hagurumon, Kokuwamon, Solarmon, Gotsumon

Évolue en: Tekkamon, Infermon, Datamon, Assaultmon, Bulbmon

Gururumon · #105

Champion · Virus · Combat / Glace / Ténèbres

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Punch mégatonne (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
La bombe (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Super gel (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Statue de glace (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Autre dimension (+3)
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bois brumeux (+10)
Gonflette (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Direct (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Trémeur (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Magie aquatique (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bois brumeux

Souffle de glace (162 / 0 MP / —)
Griffe d'ombre (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Éclair noir (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Murmure maudit (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Cauchemar (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Haut du Grand Canyon (+8)
Étreinte fatale (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Sanctuaire de glace (+7)

Conditions: Attaque ≥ 100, Défense ≥ 100 · Erreurs de soin ≥ 3 · Poids 5–15 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Gazimon

Évolue depuis: Gazimon, Bearmon, SnowAgumon, Psychemon

Évolue en: WereGarurumon, GrapLeomon

Halsemon · #196

Champion · Données · Air / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Coupe-vent (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Ouragan (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Haut du Grand Canyon (+1)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Élec statique (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+5)
Nuage électrique (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+10)
Super étincelle (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Trémeur (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Pluie d'aiguilles (152 / 0 MP / —)

Conditions: Vitesse ≥ 100 · Erreurs de soin ≤ 3 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Hawkmon

Évolue depuis: Hawkmon

Évolue en: Silphymon, Garudamon

Hookmon · #299

Champion · Virus · Combat / Machine / Eau

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Gonflette (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Direct (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)

Trémeur (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Laser (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Mégagrue (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Ville des usines
Pleins pouvoirs (0 / 99 MP / 17%) · Guardromon → Ville des usines
Découpe-métal (150 / 165 MP / 27%) · Guardromon → Ville des usines
Coup maléfique (200 / 0 MP / —)
Tir de bulles (58 / 24 MP / 15%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Jet d'eau (160 / 78 MP / 12%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Danse de la pluie (0 / 54 MP / 9%) · Gekomon → Marais Geko (+1)
Tourbillon (180 / 174 MP / 8%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Canon hydro (360 / 165 MP / 5%) · Gekomon → Marais Geko (+1)

Conditions: HP ≥ 1000, MP ≥ 1000 · Erreurs de soin ≥ 3 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : Bonheur ≥ 90

Évolue depuis: Hagurumon, Vemmon, Monmon

Évolue en: Infermon, Assaultmon

Hyogamon · #72

Champion · Virus · Glace / Combat / Ténèbres

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Super gel (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Épingle de glace (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
La bombe (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Gelée de l'aurore (430 / 258 MP / 14%) · Hyogamon → Sanctuaire de glace (+1)
Trémeur (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Magie aquatique (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Bois brumeux
Subzero punch (157 / 0 MP / —)
Griffe d'ombre (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Éclair noir (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Murmure maudit (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Cauchemar (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Haut du Grand Canyon (+8)
Étreinte fatale (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Sanctuaire de glace (+7)

Conditions: HP ≥ 1500, Attaque ≥ 100 · Erreurs de soin ≥ 3 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis SnowAgumon

Évolue depuis: Gizamon, SnowAgumon

Évolue en: Zudomon, Mammothmon

IceDevimon · #100

Champion · Virus · Glace / Combat / Ténèbres

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Contre (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terres gelées
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Super gel (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Statue de glace (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Autre dimension (+3)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Magie aquatique (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Bois brumeux
Larme de glace (60 / 42 MP / 30%) · Aruraumon → Forêt natale (+6)
Griffe de la mort (180 / 0 MP / —)
Griffe d'ombre (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Éclair noir (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Murmure maudit (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Cauchemar (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Haut du Grand Canyon (+8)
Étreinte fatale (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Sanctuaire de glace (+7)

Conditions: HP ≥ 1000, MP ≥ 1000 · Erreurs de soin ≥ 3 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis DemiDevimon

Évolue depuis: DemiDevimon

Évolue en: Phantomon, MarineDevimon

Icemon · #94

Champion · Vaccin · Glace / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Punch mégatonne (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Super gel (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Épingle de glace (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Trémeur (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
La bombe (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Statue de glace (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Autre dimension (+3)
Blizzard (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Bois brumeux (+10)

Gonflette (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Subzero punch (157 / 0 MP / —)

Conditions: MP ≥ 1000, Vitesse ≥ 100, Intelligence ≥ 100 · Erreurs de soin ≤ 1 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Syakomon

Évolue depuis: Syakomon, SnowAgumon

Évolue en: Scorpiomon, MarineDevimon

Ikkakumon · #218

Champion · Vaccin · Eau / Glace / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Épingle de glace (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Super gel (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bois brumeux (+10)
Magie aquatique (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bois brumeux
Larme de glace (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Forêt natale (+6)
Iceberg (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Jungle tropicale (+9)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Gonflette (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Direct (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Boomerang en os (148 / 0 MP / —)
Tir de bulles (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Jet d'eau (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Danse de la pluie (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Marais Geko (+1)
Tourbillon (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Canon hydro (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Marais Geko (+1)

Conditions: HP ≥ 1000, Défense ≥ 100 · Erreurs de soin ≤ 1 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Gomamon

Évolue depuis: Gomamon, Bearmon, SnowAgumon

Évolue en: Zudomon, Mammothmon, Whamon

Kabuterimon · #19

Champion · Vaccin · Nature / Feu / Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Crache-feu (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Forteresse des ogres (+14)
Rayon propulsant (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+5)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)

Coupe-vent (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Ouragan (366 / 255 MP / 0%) · SandYanmamon → Haut du Grand Canyon (+1)
Griffe poison (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Forêt natale (+9)
Dard (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Forêt natale (+12)
Piège de la nature (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Région des mangroves (+2)
Parfum ensorcelé (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bois brumeux (+1)
Poison (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Forêt natale (+7)
Bouclier de mousse (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terre des scarabées (+4)
Méga électrochoc (170 / 0 MP / —)

Conditions: HP ≥ 1000, MP ≥ 1000, Attaque ≥ 100, Vitesse ≥ 100 · Erreurs de soin ≤ 1 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Kunemon

Évolue depuis: Tentomon, Biyomon

Évolue en: MetalMamemon, MegaKabuterimon

Kiwimon · #282

Champion · Données · Nature / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Poison (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Forêt natale (+7)
Piège de la nature (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Région des mangroves (+2)
Bouclier de mousse (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terre des scarabées (+4)
Marabunta (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terre des scarabées (+1)
Griffe poison (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Forêt natale (+9)
Dard (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Forêt natale (+12)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Souffle céleste (130 / 0 MP / —)

Conditions: HP ≥ 1000, MP ≥ 1000 · Erreurs de soin ≤ 3 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Floramon

Évolue depuis: Mushroomon, Floramon

Évolue en: Cherrymon, Blossomon, Deramon

Kokatorimon · #50

Champion · Vaccin · Air / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Dynamite latte (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)

Trémeur (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Élec statique (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+5)
Super étincelle (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Nuage électrique (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+10)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Tornade (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Ouragan (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Haut du Grand Canyon (+1)
Tir glacé (159 / 0 MP / —)

Conditions: HP ≥ 1000 · Erreurs de soin ≥ 3 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Biyomon

Évolue depuis: Elecmon, Biyomon

Évolue en: Piximon, Deramon

Kurisarimon · #431

Champion · Virus · Machine / Nature / Ténèbres

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Mégagrue (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Ville des usines
Pleins pouvoirs (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Ville des usines
Découpe-métal (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Ville des usines
Décentralisation (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Ville des usines
Laser (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Effaceur (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Griffe poison (62 / 66 MP / 22%) · Aruraumon → Forêt natale (+9)
Bouclier de mousse (0 / 30 MP / 15%) · Dokunemon → Terre des scarabées (+4)
Marabunta (58 / 96 MP / 16%) · Tentomon → Terre des scarabées (+1)
Poison (117 / 171 MP / 19%) · Aruraumon → Forêt natale (+7)
Bombapiège (232 / 0 MP / —)
Griffe d'ombre (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Éclair noir (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Murmure maudit (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Cauchemar (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Haut du Grand Canyon (+8)
Étreinte fatale (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Sanctuaire de glace (+7)

Conditions: MP ≥ 1000, Intelligence ≥ 100 · Erreurs de soin ≥ 3 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Wormmon

Évolue depuis: Wormmon, Dokunemon

Évolue en: Infermon, Arukenimon

Kuwagamon · #51

Champion · Virus · Nature / Combat / Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Tornade (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Griffe poison (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Forêt natale (+9)
Dard (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Forêt natale (+12)
Piège de la nature (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Région des mangroves (+2)
Parfum ensorcelé (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bois brumeux (+1)
Poison (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Forêt natale (+7)
Bouclier de mousse (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terre des scarabées (+4)
Pince cisaille (172 / 0 MP / —)

Conditions: HP ≥ 1000, MP ≥ 1000, Attaque ≥ 100, Vitesse ≥ 100 · Erreurs de soin ≥ 5 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Kunemon

Évolue depuis: Palmon

Évolue en: Piximon, Okuwamon

Kyubimon · #409

Champion · Données · Feu / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Crache-feu (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Forteresse des ogres (+14)
Tour de feu (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)
Vague de chaleur (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Forteresse des ogres (+8)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)
Bombe magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Fusion (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Mont Infini
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Boule de feu (155 / 0 MP / —)

Conditions: HP ≥ 1000, Intelligence ≥ 100 · Erreurs de soin ≤ 3 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Renamon

Évolue depuis: Renamon

Évolue en: Taomon, Kyukimon

Leomon · #48

Champion · Vaccin · Combat / Lumière / Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Direct (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Contre (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terres gelées
La bombe (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Trémeur (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Gonflette (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Élec statique (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+5)
Super étincelle (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Poing Roi des Bêtes (170 / 0 MP / —)
Étincelle sacrée (60 / 30 MP / 21%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Flèche brillante (170 / 102 MP / 16%) · Piddomon → Mont Infini
Bouclier sacré (0 / 66 MP / 14%) · Piddomon → Mont Infini
Bénédiction (0 / 120 MP / 12%) · Piddomon → Mont Infini
Éclat aveuglant (150 / 174 MP / 12%) · Piddomon → Mont Infini (+1)

Conditions: Attaque ≥ 100, Vitesse ≥ 100, Intelligence ≥ 100 · Erreurs de soin ≤ 1 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : Victoires ≥ 10

Évolue depuis: Elecmon, Patamon, Bearmon

Évolue en: Andromon, Mamemon, GrapLeomon, IceLeomon

Lighdramon · #201

Champion · Données · Air / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Nuage électrique (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+10)
Super étincelle (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Élec statique (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+5)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Ouragan (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Haut du Grand Canyon (+1)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)

Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Rayon du soleil (167 / 0 MP / —)

Conditions: HP ≥ 1000, Intelligence ≥ 100 · Erreurs de soin ≤ 3 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Veemon

Évolue depuis: Veemon, VioletElecmon, Psychemon

Évolue en: Antylamon, Magnamon

Lynxmon · #323

Champion · Données · Feu / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Crache-feu (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Forteresse des ogres (+14)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)
Vague de chaleur (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Forteresse des ogres (+8)
Tour de feu (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)
Bombe magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Fusion (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Mont Infini
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Souffle rouge (213 / 0 MP / —)

Conditions: HP ≥ 1000, Attaque ≥ 100, Vitesse ≥ 100 · Erreurs de soin ≤ 3 · Poids 35–45 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Solarmon

Évolue depuis: Candlemon, Solarmon

Évolue en: GrapLeomon, IceLeomon

Maildramon · #324

Champion · Vaccin · Combat / Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Punch mégatonne (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Trémeur (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Gonflette (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Direct (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)

Nuage électrique (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+10)
Élec statique (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+5)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Griffe de la mort (180 / 0 MP / —)

Conditions: MP ≥ 1000, Vitesse ≥ 100, Intelligence ≥ 100 · Erreurs de soin ≤ 1 · Poids 35–45 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Veemon

Évolue depuis: Veemon, RedOtamamon

Évolue en: AeroVeedramon, Magnamon

Meramon · #9

Champion · Données · Feu / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Crache-feu (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Forteresse des ogres (+14)
Tour de feu (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)
Bombe magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Rayon propulsant (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+5)
Vague de chaleur (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Forteresse des ogres (+8)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)
Fournaise infinie (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Mont Infini
Dynamite latte (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Contre (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terres gelées
Cri de guerre (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Boule de feu (155 / 0 MP / —)

Conditions: Attaque ≥ 100 · Erreurs de soin ≥ 5 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : Victoires ≥ 10

Évolue depuis: RedOtamamon, Agumon

Évolue en: MetalGreymonVirus, Andromon, SkullMeramon, BlueMeramon

Minotarumon · #330

Champion · Virus · Combat / Nature / Terre

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Trémeur (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Contre (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terres gelées
Gonflette (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)

Direct (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Bouclier de mousse (0 / 30 MP / 15%) · Dokunemon → Terre des scarabées (+4)
Coup du pétrin (170 / 0 MP / —)
Jet de pierre (64 / 30 MP / 15%) · Golemon → Manoir du Seigneur Gris (+11)
Rafale de sable (110 / 84 MP / 12%) · Golemon → Manoir du Seigneur Gris (+11)
Peau de pierre (0 / 72 MP / 9%) · Golemon → Manoir du Seigneur Gris (+13)
Chute de roc (220 / 126 MP / 8%) · Golemon → Mont Infini (+8)
Fissure (270 / 186 MP / 8%) · Golemon → Autre dimension (+7)

Conditions: HP ≥ 1500, Attaque ≥ 150 · Erreurs de soin ≥ 3 · Poids 35–45 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Gotsumon

Évolue depuis: Gazimon, Gotsumon, Psychemon

Évolue en: Triceramon, Mummymon

Mojyamon · #52

Champion · Vaccin · Glace / Combat / Nature

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Super gel (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Épingle de glace (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Iceberg (211 / 102 MP / 20%) · Aruraumon → Jungle tropicale (+9)
Blizzard (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Bois brumeux (+10)
Gelée de l'aurore (430 / 258 MP / 14%) · Hyogamon → Sanctuaire de glace (+1)
Magie aquatique (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Bois brumeux
Piège de la nature (310 / 147 MP / 0%) · J-Mojyamon → Région des mangroves (+2)
Bouclier de mousse (0 / 30 MP / 12%) · Dokunemon → Terre des scarabées (+4)
Boomerang en os (148 / 0 MP / —)

Conditions: HP ≥ 1000 · Erreurs de soin ≥ 5 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : Victoires ≤ 5

Évolue depuis: Penguinmon

Évolue en: SkullGreymon, Mamemon, Mammothmon

Monochromon · #47

Champion · Données · Terre / Feu / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Crache-feu (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Forteresse des ogres (+14)
Rayon propulsant (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+5)

Vague de chaleur (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Forteresse des ogres (+8)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)
Fusion (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Mont Infini
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Contre (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terres gelées
Trémeur (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Piège de la nature (310 / 147 MP / —) · J-Mojyamon → Région des mangroves (+2)
Marabunta (58 / 96 MP / —) · Tentomon → Terre des scarabées (+1)
Bouclier de mousse (0 / 30 MP / —) · Dokunemon → Terre des scarabées (+4)
Vulcano (160 / 0 MP / —)
Jet de pierre (64 / 30 MP / 28%) · Golemon → Manoir du Seigneur Gris (+11)
Rafale de sable (110 / 84 MP / 26%) · Golemon → Manoir du Seigneur Gris (+11)
Peau de pierre (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → Manoir du Seigneur Gris (+13)
Chute de roc (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Mont Infini (+8)

Conditions: HP ≥ 1000, Défense ≥ 100, Intelligence ≥ 100 · Erreurs de soin ≤ 3 · Poids 35–45 · Bonus (une seule condition suffit) : Victoires ≤ 5

Évolue depuis: Gabumon, Agumon, Gotsumon

Évolue en: MetalGreymonVirus, MetalMamemon, Meteormon, Brachiomon, Triceramon, Vermilimon

MoriShellmon · #91

Champion · Données · Nature / Glace

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Parfum ensorcelé (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bois brumeux (+1)
Poison (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Forêt natale (+7)
Larme de glace (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Forêt natale (+6)
Iceberg (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Jungle tropicale (+9)
Statue de glace (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Autre dimension (+3)
Magie aquatique (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bois brumeux
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bois brumeux (+10)
Épingle de glace (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Super gel (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Gelée de l'aurore (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Sanctuaire de glace (+1)
Foret ultime (150 / 0 MP / —)

Conditions: HP ≥ 1000, Défense ≥ 100 · Erreurs de soin ≤ 3 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Otamamon

Évolue depuis: Otamamon, Floramon

Évolue en: Tinmon, Cherrymon

Musyamon · #325

Champion · Virus · Arme / Combat / Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Trémeur (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Contre (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terres gelées
Coupe-vent (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Élec statique (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+5)
Nuage électrique (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+10)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Griffe de la mort (180 / 0 MP / —)
Entaille vive (60 / 24 MP / 28%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Lancer de lame (150 / 72 MP / 26%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Brise-armure (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Posture de guerre (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Coupe croisée (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)

Conditions: HP ≥ 1000, Attaque ≥ 100, Vitesse ≥ 100 · Erreurs de soin ≥ 3 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Kotemon

Évolue depuis: Kotemon, Monmon

Évolue en: Knightmon, Kyukimon

Nefertimon · #198

Champion · Vaccin · Lumière / Air / Feu

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Coupe-vent (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Tornade (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Élec statique (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+5)
Nuage électrique (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+10)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Ouragan (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Haut du Grand Canyon (+1)
Vague de chaleur (84 / 105 MP / 13%) · Agumon → Forteresse des ogres (+8)
Crache-feu (66 / 30 MP / 15%) · Agumon → Forteresse des ogres (+14)
Tour de feu (155 / 81 MP / 11%) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)

Enfer rouge (210 / 171 MP / 7%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)
Rayon du soleil (167 / 0 MP / —)
Étincelle sacrée (60 / 30 MP / 28%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Flèche brillante (170 / 102 MP / 26%) · Piddomon → Mont Infini
Bouclier sacré (0 / 66 MP / 22%) · Piddomon → Mont Infini
Bénédiction (0 / 120 MP / 20%) · Piddomon → Mont Infini
Éclat aveuglant (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Mont Infini (+1)

Conditions: HP ≥ 1000, Défense ≥ 100 · Erreurs de soin ≤ 1 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Salamon

Évolue depuis: Salamon

Évolue en: Angewomon, Silphymon

Ninjamon · #58

Champion · Données · Arme / Nature / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Tour de feu (155 / 81 MP / —) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)
Bombe magma (279 / 132 MP / —) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Direct (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Contre (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terres gelées
Cri de guerre (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Dard (157 / 102 MP / 20%) · Dokunemon → Forêt natale (+12)
Parfum ensorcelé (180 / 210 MP / 12%) · MoriShellmon → Bois brumeux (+1)
Poison (117 / 171 MP / 19%) · Aruraumon → Forêt natale (+7)
Bouclier de mousse (0 / 30 MP / 15%) · Dokunemon → Terre des scarabées (+4)
Loi d'Iga (150 / 0 MP / —)
Entaille vive (60 / 24 MP / 28%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Lancer de lame (150 / 72 MP / 26%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Brise-armure (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Posture de guerre (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Coupe croisée (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)

Conditions: MP ≥ 1000, Attaque ≥ 100, Vitesse ≥ 100 · Erreurs de soin ≤ 1 · Poids 5–15 · Bonus (une seule condition suffit) : Victoires ≥ 15

Évolue depuis: Monmon, Palmon

Évolue en: Piximon, MetalMamemon, Mamemon

Octomon · #278

Champion · Virus · Eau / Glace / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Iceberg (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Jungle tropicale (+9)
Larme de glace (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Forêt natale (+6)
Magie aquatique (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bois brumeux
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bois brumeux (+10)
Épingle de glace (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Super gel (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Direct (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Gonflette (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Trémeur (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Pression hydraulique (155 / 0 MP / —)
Tir de bulles (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Jet d'eau (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Danse de la pluie (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Marais Geko (+1)
Tourbillon (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Canon hydro (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Marais Geko (+1)

Conditions: MP ≥ 1500, Intelligence ≥ 100 · Erreurs de soin ≥ 3 · Poids 35–45 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Gizamon

Évolue depuis: Gomamon, Gizamon, Syakomon

Évolue en: MarineDevimon, Dragomon, Divermon

Ogremon · #34

Champion · Virus · Combat / Feu / Ténèbres

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Crache-feu (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Forteresse des ogres (+14)
Bombe magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)
Direct (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
La bombe (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Trémeur (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Griffe poison (62 / 66 MP / —) · Aruraumon → Forêt natale (+9)
Marabunta (58 / 96 MP / —) · Tentomon → Terre des scarabées (+1)

Coup du pétrin (170 / 0 MP / —)
Griffe d'ombre (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Éclair noir (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Murmure maudit (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Cauchemar (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Haut du Grand Canyon (+8)

Conditions: HP ≥ 1000, Attaque ≥ 100 · Erreurs de soin ≥ 5 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : Victoires ≥ 15

Évolue depuis: Gabumon, Patamon, Goblimon

Évolue en: Andromon, Giromon

Pegasusmon · #200

Champion · Vaccin · Lumière / Air / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Coupe-vent (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Élec statique (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+5)
Nuage électrique (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+10)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Ouragan (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Haut du Grand Canyon (+1)
Super étincelle (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Gonflette (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Direct (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Attaque aérienne (153 / 0 MP / —)
Étincelle sacrée (60 / 30 MP / 28%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Flèche brillante (170 / 102 MP / 26%) · Piddomon → Mont Infini
Bouclier sacré (0 / 66 MP / 22%) · Piddomon → Mont Infini
Bénédiction (0 / 120 MP / 20%) · Piddomon → Mont Infini
Éclat aveuglant (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Mont Infini (+1)

Conditions: MP ≥ 1000, Intelligence ≥ 100 · Erreurs de soin ≤ 1 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Salamon

Évolue depuis: Salamon, VioletElecmon

Évolue en: MagnaAngemon, Silphymon

Piddomon · #85

Champion · Vaccin · Lumière / Air / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Dynamite latte (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Contre (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terres gelées
Super étincelle (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Tornade (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Ouragan (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Haut du Grand Canyon (+1)
Grande croix (600 / 360 MP / 12%) · Piddomon → Autre dimension (+1)
Rayon du jugement (410 / 210 MP / 16%) · Piddomon → Mont Infini
Cri de guerre (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Anneau céleste (380 / 276 MP / 14%) · Piddomon → Mont Infini
Main du destin (166 / 0 MP / —)
Étincelle sacrée (60 / 30 MP / 28%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Flèche brillante (170 / 102 MP / 26%) · Piddomon → Mont Infini
Bouclier sacré (0 / 66 MP / 22%) · Piddomon → Mont Infini
Bénédiction (0 / 120 MP / 20%) · Piddomon → Mont Infini
Éclat aveuglant (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Mont Infini (+1)

Conditions: MP ≥ 1000 · Erreurs de soin ≤ 1 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Tsukaimon

Évolue depuis: Salamon, Tsukaimon

Évolue en: Angewomon, MagnaAngemon

Quetzalmon · #249

Champion · Vaccin · Air / Glace

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Ouragan (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Haut du Grand Canyon (+1)
Super étincelle (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Élec statique (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+5)
Nuage électrique (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+10)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Super gel (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Magie aquatique (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bois brumeux
Larme de glace (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Forêt natale (+6)
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bois brumeux (+10)
Pluie d'aiguilles (152 / 0 MP / —)

Conditions: MP ≥ 1000, Intelligence ≥ 100 · Erreurs de soin ≤ 1 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Muchomon

Évolue depuis: Hawkmon, Muchomon

Évolue en: Megadramon, Garudamon

Raremon · #264

Champion · Virus · Saleté / Combat / Machine

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Putois (88 / 75 MP / 24%) · Geremon → Ville des usines (+2)
Jet crotte aléatoire (75 / 120 MP / 21%) · Geremon → Ville des usines
Coup de pied de face (53 / 24 MP / 25%) · Geremon → Ville des usines (+1)
Jet de crotte rapide (122 / 96 MP / 23%) · Geremon → Ville des usines (+1)
Jet rapide aléatoire (122 / 216 MP / 20%) · Geremon → Ville des usines (+1)
Jet de crotte géante (211 / 192 MP / 15%) · Geremon → Ville des usines (+1)
Découpe-métal (150 / 165 MP / 18%) · Guardromon → Ville des usines
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Griffe de la mort (180 / 0 MP / —)
Mégagrue (226 / 126 MP / 22%) · Guardromon → Ville des usines

Conditions: HP ≥ 1000, Attaque ≥ 100, Vitesse ≥ 100 · Erreurs de soin ≥ 3 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Goblimon

Évolue depuis: Monmon, Goblimon

Évolue en: Garbagemon, WaruMonzaemon

Roachmon · #332

Champion · Virus · Nature / Saleté / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Marabunta (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terre des scarabées (+1)
Bouclier de mousse (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terre des scarabées (+4)
Griffe poison (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Forêt natale (+9)
Poison (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Forêt natale (+7)
Dard (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Forêt natale (+12)
Putois (88 / 75 MP / 14%) · Geremon → Ville des usines (+2)
Coup de pied de face (53 / 24 MP / 16%) · Geremon → Ville des usines (+1)
Jet crotte aléatoire (75 / 120 MP / 12%) · Geremon → Ville des usines
Dynamite latte (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)

Gonflette (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Méga électrochoc (170 / 0 MP / —)
Insecte (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Terre des scarabées
Jet de crotte géante (211 / 192 MP / 10%) · Geremon → Ville des usines (+1)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)

Conditions: Défense ≥ 100, Intelligence ≥ 100 · Erreurs de soin ≥ 3 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Tentomon

Évolue depuis: Tentomon, Dokunemon

Évolue en: Garbagemon, Arukenimon

Saberdramon · #106

Champion · Virus · Feu / Air / Ténèbres

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Crache-feu (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Forteresse des ogres (+14)
Rayon propulsant (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+5)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Tornade (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Ouragan (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Haut du Grand Canyon (+1)
Vague de chaleur (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Forteresse des ogres (+8)
Tour de feu (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)
Bombe magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Élec statique (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+5)
Aile du météore (158 / 0 MP / —)
Griffe d'ombre (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Éclair noir (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Murmure maudit (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Cauchemar (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Haut du Grand Canyon (+8)
Étreinte fatale (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Sanctuaire de glace (+7)

Conditions: Attaque ≥ 100, Vitesse ≥ 100 · Erreurs de soin ≥ 3 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Hawkmon

Évolue depuis: Hawkmon, Biyomon

Évolue en: Myotismon, Garudamon

Seadramon · #10

Champion · Données · Eau / Glace / Nature

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Crache-feu (66 / 30 MP / —) · Agumon → Forteresse des ogres (+14)
Bombe magma (279 / 132 MP / —) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Dard (157 / 102 MP / 15%) · Dokunemon → Forêt natale (+12)
Parfum ensorcelé (180 / 210 MP / 9%) · MoriShellmon → Bois brumeux (+1)
Poison (117 / 171 MP / 14%) · Aruraumon → Forêt natale (+7)
Larme de glace (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Forêt natale (+6)
Super gel (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Épingle de glace (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Iceberg (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Jungle tropicale (+9)
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bois brumeux (+10)
Magie aquatique (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bois brumeux
Souffle de glace (162 / 0 MP / —)
Tir de bulles (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Jet d'eau (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Danse de la pluie (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Marais Geko (+1)
Tourbillon (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Marais Geko (+2)

Conditions: HP ≥ 1000, MP ≥ 1000 · Erreurs de soin ≥ 3 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : Victoires ≤ 5

Évolue depuis: Betamon

Évolue en: Megadramon, MegaSeadramon, Gigadramon, WaruSeadramon, Whamon

Shadramon · #250

Champion · Virus · Feu / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Crache-feu (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Forteresse des ogres (+14)
Tour de feu (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)
Vague de chaleur (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Forteresse des ogres (+8)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)
Bombe magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Fusion (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Mont Infini
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)

Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Boule de feu (155 / 0 MP / —)

Conditions: Attaque ≥ 100, Vitesse ≥ 100 · Erreurs de soin ≥ 3 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Candlemon

Évolue depuis: RedOtamamon, Candlemon

Évolue en: SkullMeramon, BlueMeramon

Shellmon · #35

Champion · Données · Eau / Glace / Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Parfum ensorcelé (180 / 210 MP / —) · MoriShellmon → Bois brumeux (+1)
Poison (117 / 171 MP / —) · Aruraumon → Forêt natale (+7)
Larme de glace (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Forêt natale (+6)
Super gel (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Épingle de glace (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Iceberg (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Jungle tropicale (+9)
Statue de glace (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Autre dimension (+3)
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bois brumeux (+10)
Gelée de l'aurore (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Sanctuaire de glace (+1)
Magie aquatique (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bois brumeux
Pression hydraulique (155 / 0 MP / —)
Tir de bulles (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Jet d'eau (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Danse de la pluie (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Marais Geko (+1)
Tourbillon (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Canon hydro (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Marais Geko (+1)

Conditions: HP ≥ 1000, Défense ≥ 100 · Erreurs de soin ≥ 5 · Poids 35–45 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Betamon

Évolue depuis: Syakomon, Crabmon, Betamon, Penguinmon

Évolue en: MegaSeadramon, Scorpiomon, Whamon

ShellNumemon · #231

Champion · Virus · Saleté / Glace / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Putois (88 / 75 MP / 24%) · Geremon → Ville des usines (+2)
Jet de crotte géante (211 / 192 MP / 15%) · Geremon → Ville des usines (+1)
Coup de pied de face (53 / 24 MP / 25%) · Geremon → Ville des usines (+1)

Jet crotte aléatoire (75 / 120 MP / 21%) · Geremon → Ville des usines
Jet de crotte rapide (122 / 96 MP / 23%) · Geremon → Ville des usines (+1)
Jet rapide aléatoire (122 / 216 MP / 20%) · Geremon → Ville des usines (+1)
Iceberg (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Jungle tropicale (+9)
Magie aquatique (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bois brumeux
Larme de glace (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Forêt natale (+6)
Contre (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terres gelées
Loi d'Iga (150 / 0 MP / —)

Conditions: MP ≥ 1000, Intelligence ≥ 100 · Erreurs de soin ≥ 3 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis ToyAgumon

Évolue depuis: Gizamon, ToyAgumon

Évolue en: Garbagemon, Etemon

Shurimon · #225

Champion · Données · Arme / Combat / Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Trémeur (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Élec statique (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+5)
Nuage électrique (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+10)
Griffe poison (62 / 66 MP / —) · Aruraumon → Forêt natale (+9)
Bouclier de mousse (0 / 30 MP / —) · Dokunemon → Terre des scarabées (+4)
Loi d'Iga (150 / 0 MP / —)
Tornade (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Dynamite latte (255 / 99 MP / 17%) · ShimaUnimon → Savane des engrenages (+15)
Entaille vive (60 / 24 MP / 28%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Lancer de lame (150 / 72 MP / 26%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Brise-armure (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)

Conditions: HP ≥ 1000, Défense ≥ 100 · Erreurs de soin ≤ 3 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Hawkmon

Évolue depuis: Wormmon, Hawkmon

Évolue en: Kyukimon, Knightmon

Snimon · #328

Champion · Vaccin · Arme / Nature / Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Direct (52 / 18 MP / —) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Gonflette (0 / 66 MP / —) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / —) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Trémeur (178 / 168 MP / —) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Dynamite latte (193 / 99 MP / —) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Élec statique (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+5)
Nuage électrique (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+10)
Griffe poison (62 / 66 MP / 22%) · Aruraumon → Forêt natale (+9)
Bouclier de mousse (0 / 30 MP / 15%) · Dokunemon → Terre des scarabées (+4)
Bombapiège (232 / 0 MP / —)
Tornade (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Contre (285 / 165 MP / —) · IceDevimon → Terres gelées
Entaille vive (60 / 24 MP / 28%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Lancer de lame (150 / 72 MP / 26%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Brise-armure (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)

Conditions: HP ≥ 1000, Attaque ≥ 100, Vitesse ≥ 100 · Erreurs de soin ≤ 1 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Mushroomon

Évolue depuis: Tentomon, Wormmon, Mushroomon, Floramon

Évolue en: Arukenimon, Kyukimon

Sorcermon · #242

Champion · Vaccin · Glace / Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Super gel (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Statue de glace (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Autre dimension (+3)
Magie aquatique (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Bois brumeux
Larme de glace (60 / 42 MP / 30%) · Aruraumon → Forêt natale (+6)
Blizzard (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Bois brumeux (+10)
Épingle de glace (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Nuage électrique (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+10)
Élec statique (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+5)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Souffle de glace (162 / 0 MP / —)

Conditions: Attaque ≥ 100, Défense ≥ 100 · Erreurs de soin ≤ 1 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Muchomon

Évolue depuis: Penguinmon, Muchomon

Évolue en: Phantomon, Taomon

Soulmon · #107

Champion · Virus · Ténèbres / Air / Glace

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Élec statique (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+5)
Super étincelle (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Nuage électrique (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+10)
Tonnerre (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Manoir du Seigneur Gris
Super gel (264 / 120 MP / 5%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Brume toxique (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+2)
Porte noire (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+2)
Requiem abyssal (620 / 375 MP / 12%) · Soulmon → Manoir du Seigneur Gris
Griffe noire (143 / 0 MP / —)
Griffe d'ombre (60 / 27 MP / 28%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Éclair noir (170 / 90 MP / 26%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Murmure maudit (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Cauchemar (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Haut du Grand Canyon (+8)
Étreinte fatale (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Sanctuaire de glace (+7)

Conditions: MP ≥ 1000, Intelligence ≥ 100 · Erreurs de soin ≥ 3 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Tsukaimon

Évolue depuis: Muchomon, Tsukaimon

Évolue en: Myotismon, Phantomon

Starmon · #243

Champion · Données · Feu / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Crache-feu (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Forteresse des ogres (+14)
Bombe magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Vague de chaleur (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Forteresse des ogres (+8)
Tour de feu (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)

Fusion (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Mont Infini
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Aile du météore (158 / 0 MP / —)

Conditions: MP ≥ 1000, Vitesse ≥ 100 · Erreurs de soin ≤ 3 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis ToyAgumon

Évolue depuis: Solarmon, ToyAgumon

Évolue en: Meteormon, SuperStarmon

Stingmon · #187

Champion · Virus · Nature / Combat / Arme

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Dard (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Forêt natale (+12)
Griffe poison (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Forêt natale (+9)
Bouclier de mousse (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terre des scarabées (+4)
Marabunta (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terre des scarabées (+1)
Poison (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Forêt natale (+7)
Parfum ensorcelé (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bois brumeux (+1)
Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Griffe de la mort (180 / 0 MP / —)
Insecte (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Terre des scarabées
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Entaille vive (60 / 24 MP / 15%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Lancer de lame (150 / 72 MP / 12%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Brise-armure (0 / 60 MP / 9%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)

Conditions: Attaque ≥ 100, Vitesse ≥ 100 · Erreurs de soin ≥ 3 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Wormmon

Évolue depuis: Tentomon, Wormmon

Évolue en: Paildramon, Okuwamon

Submarimon · #202

Champion · Vaccin · Eau / Glace / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Iceberg (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Jungle tropicale (+9)
Larme de glace (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Forêt natale (+6)
Super gel (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Magie aquatique (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bois brumeux
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bois brumeux (+10)
Épingle de glace (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
La bombe (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Gonflette (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Direct (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Bec aiguisé (150 / 0 MP / —)
Tir de bulles (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Jet d'eau (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Danse de la pluie (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Marais Geko (+1)
Tourbillon (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Canon hydro (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Marais Geko (+1)

Conditions: HP ≥ 1000 · Erreurs de soin ≤ 1 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Armadillomon

Évolue depuis: Armadillomon, Gomamon

Évolue en: WaruSeadramon, Zudomon

Tankmon · #76

Champion · Données · Feu / Machine

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Crache-feu (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Forteresse des ogres (+14)
Tour de feu (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)
Bombe magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Vague de chaleur (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Forteresse des ogres (+8)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)
Rayon propulsant (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+5)
Laser (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Effaceur (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Boule de feu (155 / 0 MP / —)

Conditions: MP ≥ 1000, Attaque ≥ 100 · Erreurs de soin ≤ 3 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : Discipline ≥ 90

Évolue depuis: Hagurumon, Vemmon, ToyAgumon

Évolue en: Datamon, Assaultmon

Thundermon · #252

Champion · Données · Air / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Super étincelle (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Élec statique (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+5)
Nuage électrique (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+10)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Ouragan (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Haut du Grand Canyon (+1)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Rayon du soleil (167 / 0 MP / —)

Conditions: HP ≥ 1000, Défense ≥ 100 · Erreurs de soin ≤ 3 · Poids 5–15 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis VioletElecmon

Évolue depuis: Elecmon, Kokuwamon, VioletElecmon

Évolue en: Giromon, Kyukimon

Togemon · #208

Champion · Données · Nature / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Griffe poison (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Forêt natale (+9)
Dard (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Forêt natale (+12)
Bouclier de mousse (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terre des scarabées (+4)
Marabunta (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terre des scarabées (+1)
Poison (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Forêt natale (+7)
Parfum ensorcelé (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bois brumeux (+1)
Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)

Poing Roi des Bêtes (170 / 0 MP / —)
Piège de la nature (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Région des mangroves (+2)

Conditions: MP ≥ 1000, Intelligence ≥ 100 · Erreurs de soin ≤ 3 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Palmon

Évolue depuis: Palmon

Évolue en: Lillymon, Blossomon

Tortomon · #261

Champion · Vaccin · Terre / Combat / Nature

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Trémeur (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Piège de la nature (310 / 147 MP / 0%) · J-Mojyamon → Région des mangroves (+2)
Bouclier de mousse (0 / 30 MP / 12%) · Dokunemon → Terre des scarabées (+4)
Marabunta (58 / 96 MP / 13%) · Tentomon → Terre des scarabées (+1)
Griffe poison (62 / 66 MP / 16%) · Aruraumon → Forêt natale (+9)
Loi d'Iga (150 / 0 MP / —)
Jet de pierre (64 / 30 MP / 28%) · Golemon → Manoir du Seigneur Gris (+11)
Rafale de sable (110 / 84 MP / 26%) · Golemon → Manoir du Seigneur Gris (+11)
Peau de pierre (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → Manoir du Seigneur Gris (+13)
Chute de roc (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Mont Infini (+8)
Fissure (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → Autre dimension (+7)

Conditions: HP ≥ 1000, Défense ≥ 100 · Erreurs de soin ≤ 1 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Armadillomon

Évolue depuis: Armadillomon, Gotsumon

Évolue en: Zudomon, Triceramon

Tuskmon · #253

Champion · Virus · Combat / Feu / Terre

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Trémeur (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Gonflette (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)

Cri de guerre (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Direct (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Crache-feu (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Forteresse des ogres (+14)
Vague de chaleur (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Forteresse des ogres (+8)
Tour de feu (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)
Foret ultime (150 / 0 MP / —)
Jet de pierre (64 / 30 MP / 15%) · Golemon → Manoir du Seigneur Gris (+11)
Rafale de sable (110 / 84 MP / 12%) · Golemon → Manoir du Seigneur Gris (+11)
Peau de pierre (0 / 72 MP / 9%) · Golemon → Manoir du Seigneur Gris (+13)
Chute de roc (220 / 126 MP / 8%) · Golemon → Mont Infini (+8)
Fissure (270 / 186 MP / 8%) · Golemon → Autre dimension (+7)

Conditions: HP ≥ 1000, Défense ≥ 100 · Erreurs de soin ≥ 3 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Goblimon

Évolue depuis: Kotemon, Guilmon, Goblimon

Évolue en: ExTyrannomon, Kimeramon

Tylomon · #254

Champion · Vaccin · Eau / Glace / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Iceberg (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Jungle tropicale (+9)
Larme de glace (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Forêt natale (+6)
Super gel (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Magie aquatique (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bois brumeux
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bois brumeux (+10)
Épingle de glace (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Gonflette (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Direct (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Trémeur (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Pression hydraulique (155 / 0 MP / —)
Tir de bulles (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Jet d'eau (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Danse de la pluie (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Marais Geko (+1)
Tourbillon (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Canon hydro (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Marais Geko (+1)

Conditions: Défense ≥ 100, Vitesse ≥ 100 · Erreurs de soin ≤ 1 · Poids 5–15 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Gizamon

Évolue depuis: Gomamon, Gizamon, Crabmon

Évolue en: Gigadramon, WaruSeadramon

Tyrannomon · #8

Champion · Données · Combat / Terre / Feu

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Crache-feu (66 / 30 MP / 15%) · Agumon → Forteresse des ogres (+14)
Rayon propulsant (444 / 183 MP / 5%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+5)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 7%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)
Direct (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
La bombe (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Trémeur (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Gonflette (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Tornade infernale (174 / 0 MP / —)
Jet de pierre (64 / 30 MP / 21%) · Golemon → Manoir du Seigneur Gris (+11)
Rafale de sable (110 / 84 MP / 16%) · Golemon → Manoir du Seigneur Gris (+11)
Peau de pierre (0 / 72 MP / 14%) · Golemon → Manoir du Seigneur Gris (+13)
Chute de roc (220 / 126 MP / 12%) · Golemon → Mont Infini (+8)
Fissure (270 / 186 MP / 12%) · Golemon → Autre dimension (+7)

Conditions: HP ≥ 1000, Défense ≥ 100 · Erreurs de soin ≤ 5 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : Victoires ≤ 5

Évolue depuis: Gabumon, Agumon, Patamon, Vemmon

Évolue en: MetalGreymonVirus, Megadramon, MasterTyrannomon, MetalTyrannomon, ExTyrannomon

Unimon · #33

Champion · Vaccin · Air / Combat / Lumière

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Dynamite latte (255 / 99 MP / 17%) · ShimaUnimon → Savane des engrenages (+15)
Contre (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terres gelées
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Élec statique (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+5)

Super étincelle (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Nuage électrique (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+10)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Tornade (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Ouragan (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Haut du Grand Canyon (+1)
Attaque aérienne (153 / 0 MP / —)
Étincelle sacrée (60 / 30 MP / 15%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Flèche brillante (170 / 102 MP / 12%) · Piddomon → Mont Infini
Bouclier sacré (0 / 66 MP / 9%) · Piddomon → Mont Infini
Bénédiction (0 / 120 MP / 7%) · Piddomon → Mont Infini
Éclat aveuglant (150 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Mont Infini (+1)

Conditions: HP ≥ 1000, Vitesse ≥ 100 · Erreurs de soin ≤ 3 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : Victoires ≥ 10

Évolue depuis: Patamon, Biyomon

Évolue en: Giromon, Tekkamon, Antylamon

Veedramon · #203

Champion · Vaccin · Feu / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Vague de chaleur (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Forteresse des ogres (+8)
Tour de feu (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)
Crache-feu (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Forteresse des ogres (+14)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)
Bombe magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Fusion (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Mont Infini
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Mégaflamme (196 / 0 MP / —)

Conditions: MP ≥ 1000, Vitesse ≥ 100 · Erreurs de soin ≤ 1 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Veemon

Évolue depuis: Veemon, Guilmon

Évolue en: AeroVeedramon, MetalGreymonVaccine

Vegiemon · #25

Champion · Virus · Nature / Glace

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Griffe poison (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Forêt natale (+9)
Dard (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Forêt natale (+12)
Piège de la nature (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Région des mangroves (+2)
Parfum ensorcelé (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bois brumeux (+1)
Poison (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Forêt natale (+7)
Bouclier de mousse (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terre des scarabées (+4)
Iceberg (211 / 102 MP / 5%) · Aruraumon → Jungle tropicale (+9)
Magie aquatique (0 / 36 MP / 9%) · MoriShellmon → Bois brumeux
Souffle céleste (130 / 0 MP / —)

Conditions: MP ≥ 1000 · Erreurs de soin ≥ 5 · Poids 5–15 · Bonus (une seule condition suffit) : Bonheur ≥ 75

Évolue depuis: Mushroomon, Floramon, Palmon

Évolue en: Piximon, Cherrymon, Tinmon, Lillymon

Vilemon · #295

Champion · Virus · Ténèbres / Combat / Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Trémeur (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Contre (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terres gelées
Nuage électrique (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+10)
Élec statique (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+5)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Griffe de la mort (180 / 0 MP / —)
Griffe d'ombre (60 / 27 MP / 28%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Éclair noir (170 / 90 MP / 26%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Murmure maudit (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Cauchemar (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Haut du Grand Canyon (+8)
Étreinte fatale (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Sanctuaire de glace (+7)

Conditions: Défense ≥ 100, Vitesse ≥ 100 · Erreurs de soin ≥ 3 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis DemiDevimon

Évolue depuis: DemiDevimon

Évolue en: LadyDevimon, SkullSatamon

Wizardmon · #241

Champion · Données · Air / Combat / Ténèbres

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Nuage électrique (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+10)
Super étincelle (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Élec statique (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+5)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Ouragan (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Haut du Grand Canyon (+1)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Trémeur (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Rayon du soleil (167 / 0 MP / —)
Griffe d'ombre (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Éclair noir (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Murmure maudit (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Cauchemar (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Haut du Grand Canyon (+8)
Étreinte fatale (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Sanctuaire de glace (+7)

Conditions: Attaque ≥ 100, Vitesse ≥ 100 · Erreurs de soin ≤ 3 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Candlemon

Évolue depuis: Candlemon, Tapirmon, Renamon, Tsukaimon

Évolue en: Pumpkinmon, Mummymon

Woodmon · #272

Champion · Virus · Nature / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Piège de la nature (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Région des mangroves (+2)
Griffe poison (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Forêt natale (+9)
Bouclier de mousse (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terre des scarabées (+4)
Marabunta (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terre des scarabées (+1)
Poison (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Forêt natale (+7)

Dard (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Forêt natale (+12)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Souffle céleste (130 / 0 MP / —)

Conditions: Attaque ≥ 100, Vitesse ≥ 100 · Erreurs de soin ≥ 3 · Poids 5–15 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Floramon

Évolue depuis: Tentomon, Mushroomon, Floramon

Évolue en: Cherrymon, Pumpkinmon, Deramon

Yanmamon · #67

Champion · Virus · Air / Nature

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Nuage électrique (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+10)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Tornade (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Dard (157 / 102 MP / 20%) · Dokunemon → Forêt natale (+12)
Marabunta (58 / 96 MP / 16%) · Tentomon → Terre des scarabées (+1)
Élec statique (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+5)
Bouclier de mousse (0 / 30 MP / 15%) · Dokunemon → Terre des scarabées (+4)
Rayon du soleil (167 / 0 MP / —)

Conditions: HP ≥ 1000, Défense ≥ 100, Intelligence ≥ 100 · Erreurs de soin ≥ 3 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Tentomon

Évolue depuis: Tentomon, Wormmon

Évolue en: Okuwamon, Arukenimon

Ultime

AeroVeedramon · #213

Ultime · Vaccin · Air / Combat / Feu

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Coupe-vent (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Tonnerre (586 / 330 MP / 13%) · Soulmon → Manoir du Seigneur Gris
Tornade (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Super étincelle (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Mont Infini (+4)

Ouragan (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Haut du Grand Canyon (+1)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
La bombe (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Contre (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Vague de chaleur (84 / 105 MP / 13%) · Agumon → Forteresse des ogres (+8)
Rayon propulsant (444 / 183 MP / 5%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+5)
Bombe magma (279 / 132 MP / 9%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Cauchemar (222 / 0 MP / —)

Conditions: Attaque ≥ 400, Défense ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 5 · Poids 35–45 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Veedramon

Évolue depuis: ExVeemon, Flamedramon, Veedramon, Maildramon, Airdramon

Évolue en: Imperialdramon, Phoenixmon

Andromon · #40

Ultime · Vaccin · Machine / Combat / Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Contre (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terres gelées
La bombe (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Trémeur (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Élec statique (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+5)
Super étincelle (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Mégagrue (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Ville des usines
Effaceur (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Laser (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Décentralisation (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Ville des usines
Découpe-métal (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Ville des usines
Méga rayon (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Ville des usines
Dimension DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Autre dimension
Pleins pouvoirs (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Ville des usines
Épée spirale (210 / 0 MP / —)

Conditions: HP ≥ 2000, MP ≥ 4000, Attaque ≥ 200, Défense ≥ 400, Vitesse ≥ 200, Intelligence ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 5 · Poids 35–45 · Bonus (une seule condition suffit) : Discipline ≥ 95; Victoires ≥ 30

Évolue depuis: Angemon, Ogremon, Centarumon, Leomon, Meramon

Évolue en: HiAndromon, MegaGargomon, Raidenmon

Angewomon · #190

Ultime · Vaccin · Lumière / Air / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Super étincelle (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Tonnerre (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Manoir du Seigneur Gris
Tornade (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Ouragan (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Haut du Grand Canyon (+1)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Bouclier sacré (0 / 66 MP / 22%) · Piddomon → Mont Infini
Élec statique (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+5)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
La bombe (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Contre (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terres gelées
Éclat aveuglant (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Griffe de la mort (180 / 0 MP / —)
Bénédiction (0 / 120 MP / 20%) · Piddomon → Mont Infini
Rayon du jugement (410 / 210 MP / 16%) · Piddomon → Mont Infini

Conditions: MP ≥ 4000, Intelligence ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 5 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Gatomon

Évolue depuis: Nefertimon, Gatomon, Piddomon

Évolue en: Magnadramon, MarineAngemon, Valkyrimon

Antylamon · #309

Ultime · Virus · Combat / Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Contre (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terres gelées
La bombe (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Trémeur (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Direct (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Gonflette (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)

Tonnerre (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Manoir du Seigneur Gris
Tornade (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Super étincelle (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Ouragan (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Haut du Grand Canyon (+1)
Griffe de la mort (180 / 0 MP / —)

Conditions: Attaque ≥ 400, Vitesse ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 35–45 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Unimon

Évolue depuis: Lighdramon, Unimon

Évolue en: Baihumon, Sakuyamon

Arukenimon · #311

Ultime · Virus · Nature / Combat / Ténèbres

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Griffe poison (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Forêt natale (+9)
Dard (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Forêt natale (+12)
Piège de la nature (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Région des mangroves (+2)
Insecte (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Terre des scarabées
Parfum ensorcelé (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bois brumeux (+1)
Poison (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Forêt natale (+7)
Étreinte fatale (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Sanctuaire de glace (+7)
Bouclier de mousse (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terre des scarabées (+4)
La bombe (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Contre (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Trémeur (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Bombapiège (232 / 0 MP / —)
Cauchemar (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Haut du Grand Canyon (+8)
Brume toxique (130 / 186 MP / 6%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+2)

Conditions: MP ≥ 4000 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Dokugumon

Évolue depuis: Dokugumon, Snimon, Roachmon, Kurisarimon, Yanmamon

Évolue en: MaloMyotismon, GranKuwagamon

Assaultmon · #310

Ultime · Virus · Machine / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Laser (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Méga rayon (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Ville des usines
Dimension DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Autre dimension
Effaceur (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Décentralisation (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Ville des usines
Mégagrue (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Ville des usines
Découpe-métal (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Ville des usines
Pleins pouvoirs (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Ville des usines
La bombe (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Contre (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Trémeur (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Attaque ultime (215 / 0 MP / —)

Conditions: MP ≥ 4000, Intelligence ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Tankmon

Évolue depuis: Hookmon, Tankmon, Guardromon

Évolue en: ChaosLord, MegaGargomon, Cannondramon

Bastemon · #432

Ultime · Virus · Combat / Nature / Ténèbres

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Dynamite latte (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Contre (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terres gelées
La bombe (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Trémeur (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Étreinte fatale (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Sanctuaire de glace (+7)
Gonflette (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Parfum ensorcelé (180 / 210 MP / 12%) · MoriShellmon → Bois brumeux (+1)
Insecte (500 / 354 MP / 8%) · Tentomon → Terre des scarabées
Piège de la nature (310 / 147 MP / 10%) · J-Mojyamon → Région des mangroves (+2)
Dard (157 / 102 MP / 20%) · Dokunemon → Forêt natale (+12)
Poison (117 / 171 MP / 19%) · Aruraumon → Forêt natale (+7)

Griffe de la mort (180 / 0 MP / —)
Cauchemar (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Haut du Grand Canyon (+8)
Brume toxique (130 / 186 MP / 6%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+2)

Conditions: MP ≥ 4000, Attaque ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Gatomon

Évolue depuis: BlackGatomon, Gatomon

Évolue en: Pharaohmon, Sakuyamon

Blossomon · #274

Ultime · Données · Nature / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Poison (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Forêt natale (+7)
Piège de la nature (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Région des mangroves (+2)
Dard (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Forêt natale (+12)
Insecte (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Terre des scarabées
Parfum ensorcelé (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bois brumeux (+1)
Griffe poison (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Forêt natale (+9)
Marabunta (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terre des scarabées (+1)
Bouclier de mousse (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terre des scarabées (+4)
La bombe (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Contre (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Trémeur (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Souffle céleste (130 / 0 MP / —)

Conditions: Attaque ≥ 400, Vitesse ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Togemon

Évolue depuis: Togemon, Kiwimon

Évolue en: Rosemon, GranKuwagamon

BlueMeramon · #104

Ultime · Vaccin · Glace / Feu / Ténèbres

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Tour de feu (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)
Rayon propulsant (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+5)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)
Larme de glace (60 / 42 MP / 30%) · Aruraumon → Forêt natale (+6)

Crache-feu (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Forteresse des ogres (+14)
Super gel (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Épingle de glace (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Statue de glace (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Autre dimension (+3)
Vague de chaleur (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Forteresse des ogres (+8)
Bombe magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Souffle de glace (220 / 0 MP / —)
Brume toxique (130 / 186 MP / 6%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+2)
Porte noire (440 / 234 MP / 0%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+2)

Conditions: Attaque ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 5 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Flarerizamon

Évolue depuis: Birdramon, Shadramon, Flarerizamon, Meramon

Évolue en: Creepymon, Phoenixmon

Brachiomon · #126

Ultime · Données · Terre / Feu / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Crache-feu (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Forteresse des ogres (+14)
Tour de feu (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)
Bombe magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Vague de chaleur (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Forteresse des ogres (+8)
Fissure (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → Autre dimension (+7)
Fusion (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Mont Infini
Fournaise infinie (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Mont Infini
Stalagmite (430 / 219 MP / 16%) · Golemon → Mont Infini (+2)
La bombe (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Séisme de Gaïa (650 / 390 MP / 12%) · Golemon → Autre dimension (+1)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Trémeur (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Mégaflamme (196 / 0 MP / —)
Chute de roc (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Mont Infini (+8)
Éboulement (450 / 285 MP / 14%) · Golemon → Mont Infini (+2)

Conditions: MP ≥ 4000, Intelligence ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 35–45 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Monochromon

Évolue depuis: Ankylomon, Drimogemon, Monochromon

Évolue en: Cannondramon, NeoCrimson

Bulbmon · #313

Ultime · Données · Machine / Glace

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Laser (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Méga rayon (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Ville des usines
Dimension DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Autre dimension
Effaceur (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Décentralisation (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Ville des usines
Mégagrue (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Ville des usines
Découpe-métal (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Ville des usines
Pleins pouvoirs (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Ville des usines
Iceberg (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Jungle tropicale (+9)
Gelée de l'aurore (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Sanctuaire de glace (+1)
Statue de glace (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Autre dimension (+3)
Super gel (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Épingle de glace (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Coup maléfique (200 / 0 MP / —)

Conditions: MP ≥ 4000 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Clockmon

Évolue depuis: Clockmon, Guardromon

Évolue en: Cannondramon, Raidenmon

Cherrymon · #121

Ultime · Vaccin · Nature

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Griffe poison (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Forêt natale (+9)
Dard (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Forêt natale (+12)
Piège de la nature (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Région des mangroves (+2)
Marabunta (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terre des scarabées (+1)
Insecte (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Terre des scarabées
Parfum ensorcelé (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bois brumeux (+1)
Poison (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Forêt natale (+7)
Bouclier de mousse (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terre des scarabées (+4)
Bombapiège (232 / 0 MP / —)

Conditions: HP ≥ 4000, MP ≥ 4000, Défense ≥ 400, Intelligence ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 5 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : Discipline ≥ 90

Évolue depuis: Vegiemon, Woodmon, Kiwimon, MoriShellmon

Évolue en: Puppetmon, Rosemon

Datamon · #294

Ultime · Virus · Machine / Air / Feu

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Laser (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Découpe-métal (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Ville des usines
Dimension DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Autre dimension
Méga rayon (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Ville des usines
Effaceur (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Décentralisation (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Ville des usines
Mégagrue (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Ville des usines
Pleins pouvoirs (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Ville des usines
Nuage électrique (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+10)
Super étincelle (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Élec statique (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+5)
Rayon propulsant (444 / 183 MP / 5%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+5)
Vague de chaleur (84 / 105 MP / 13%) · Agumon → Forteresse des ogres (+8)
Fun-bombe (225 / 0 MP / —)

Conditions: Attaque ≥ 400, Vitesse ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Guardromon

Évolue depuis: BomberNanimon, Clockmon, Tankmon, Guardromon

Évolue en: ChaosLord, Apocalymon, Armageddemon, Analogman

Deramon · #286

Ultime · Données · Nature / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Piège de la nature (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Région des mangroves (+2)
Poison (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Forêt natale (+7)
Insecte (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Terre des scarabées
Parfum ensorcelé (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bois brumeux (+1)
Dard (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Forêt natale (+12)
Griffe poison (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Forêt natale (+9)
Marabunta (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terre des scarabées (+1)
Bouclier de mousse (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terre des scarabées (+4)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)

La bombe (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Contre (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terres gelées
Trémeur (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Poing Roi des Bêtes (170 / 0 MP / —)

Conditions: Attaque ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Kiwimon

Évolue depuis: Woodmon, Kiwimon, Kokatorimon

Évolue en: Gryphonmon, Valkyrimon

Digitamamon · #56

Ultime · Données · Feu / Air / Glace

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Crache-feu (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Forteresse des ogres (+14)
Tour de feu (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)
Bombe magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Rayon propulsant (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+5)
Vague de chaleur (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Forteresse des ogres (+8)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)
Fournaise infinie (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Mont Infini
Fusion (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Mont Infini
Super étincelle (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Tornade (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Tonnerre (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Manoir du Seigneur Gris
Orage de confusion (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Ouragan (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Haut du Grand Canyon (+1)
Larme de glace (60 / 42 MP / 15%) · Aruraumon → Forêt natale (+6)
Magie aquatique (0 / 36 MP / 9%) · MoriShellmon → Bois brumeux
Cauchemar (222 / 0 MP / —)

Conditions: HP ≥ 3000, MP ≥ 3000, Attaque ≥ 400, Défense ≥ 400, Vitesse ≥ 400, Intelligence ≥ 300 · Erreurs de soin ≤ 0 · Poids 5–15 · Bonus (une seule condition suffit) : Victoires ≥ 100

Évolue en: Plesiomon

Divermon · #304

Ultime · Données · Eau / Glace / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Épingle de glace (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Iceberg (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Jungle tropicale (+9)
Gelée de l'aurore (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Sanctuaire de glace (+1)
Statue de glace (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Autre dimension (+3)
Super gel (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bois brumeux (+10)
Canon hydro (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Marais Geko (+1)
Magie aquatique (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bois brumeux
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
La bombe (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Contre (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terres gelées
Fracas marin (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Marais Geko (+1)
Trémeur (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Boomerang en os (148 / 0 MP / —)
Tourbillon (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Raz-de-marée (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Marais Geko

Conditions: MP ≥ 4000, Intelligence ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Octomon

Évolue depuis: Gesomon, Octomon

Évolue en: Pukumon, Plesiomon

Dragomon · #291

Ultime · Virus · Eau / Glace / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Gelée de l'aurore (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Sanctuaire de glace (+1)
Super gel (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Statue de glace (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Autre dimension (+3)
Iceberg (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Jungle tropicale (+9)
Épingle de glace (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bois brumeux (+10)
Canon hydro (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Marais Geko (+1)
Magie aquatique (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bois brumeux
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
La bombe (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Contre (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terres gelées

Fracas marin (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Marais Geko (+1)
Trémeur (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Tourbillon (211 / 0 MP / —)
Tourbillon (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Raz-de-marée (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Marais Geko

Conditions: HP ≥ 4000, Attaque ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 35–45 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Octomon

Évolue depuis: Gesomon, Octomon, Coelamon

Évolue en: Pukumon, Creepymon

Etemon · #42

Ultime · Virus · Combat / Air / Saleté

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Direct (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Contre (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terres gelées
La bombe (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Trémeur (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Gonflette (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Super étincelle (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Tornade (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Coup de pied de face (53 / 24 MP / 10%) · Geremon → Ville des usines (+1)
Bombe à crottes (333 / 333 MP / 0%) · Geremon → Ville des usines (+1)
Concert maléfique (202 / 0 MP / —)

Conditions: HP ≥ 2000, MP ≥ 3000, Attaque ≥ 400, Défense ≥ 200, Vitesse ≥ 400, Intelligence ≥ 300 · Erreurs de soin ≤ 0 · Poids 10–20 · Bonus (une seule condition suffit) : Victoires ≥ 50

Évolue depuis: Apemon, ShellNumemon, Geremon

Évolue en: MetalEtemon, KingEtemon, BlackKingNumemon

ExTyrannomon · #266

Ultime · Vaccin · Combat / Feu / Terre

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)

La bombe (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Contre (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Fissure (270 / 186 MP / 8%) · Golemon → Autre dimension (+7)
Direct (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Gonflette (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Rayon propulsant (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+5)
Fournaise infinie (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Mont Infini
Fusion (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Mont Infini
Bombe magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)
Attaque tendre (230 / 0 MP / —)
Chute de roc (220 / 126 MP / 8%) · Golemon → Mont Infini (+8)
Peau de pierre (0 / 72 MP / 9%) · Golemon → Manoir du Seigneur Gris (+13)

Conditions: Intelligence ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 5 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Tyrannomon

Évolue depuis: Tuskmon, DarkTyrannomon, Deltamon, Tyrannomon

Évolue en: WarGreymon, Puppetmon

Garbagemon · #269

Ultime · Virus · Saleté / Machine

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Jet de crotte géante (211 / 192 MP / 15%) · Geremon → Ville des usines (+1)
Bombe à crottes (333 / 333 MP / 9%) · Geremon → Ville des usines (+1)
Jet géant aléatoire (211 / 282 MP / 11%) · Geremon → Ville des usines (+1)
Jet de crotte rapide (122 / 96 MP / 23%) · Geremon → Ville des usines (+1)
Jet rapide aléatoire (122 / 216 MP / 20%) · Geremon → Ville des usines (+1)
Putois (88 / 75 MP / 24%) · Geremon → Ville des usines (+2)
Jet crotte aléatoire (75 / 120 MP / 21%) · Geremon → Ville des usines
Coup de pied de face (53 / 24 MP / 25%) · Geremon → Ville des usines (+1)
Mégagrue (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Ville des usines
Dimension DG (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Autre dimension
Méga rayon (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Ville des usines
Effaceur (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Laser (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Bombénergique (214 / 0 MP / —)
Découpe-métal (150 / 165 MP / 27%) · Guardromon → Ville des usines

Conditions: Intelligence ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Sukamon

Évolue depuis: ShellNumemon, Raremon, Roachmon, Geremon

Évolue en: BlackKingNumemon, MetalEtemon

Garudamon · #460

Ultime · Vaccin · Feu / Air / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Rayon propulsant (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+5)
Fournaise infinie (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Mont Infini
Fusion (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Mont Infini
Bombe magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)
Tour de feu (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)
Ouragan (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Haut du Grand Canyon (+1)
Tonnerre (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Manoir du Seigneur Gris
Tornade (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Super étincelle (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Contre (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Mégaflamme (196 / 0 MP / —)

Conditions: Attaque ≥ 400, Vitesse ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 5 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Birdramon

Évolue depuis: Saberdramon, Aquilamon, Halsemon, Birdramon, Quetzalmon

Évolue en: Gryphonmon, Phoenixmon

Gigadramon · #64

Ultime · Données · Machine / Glace / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Dynamite latte (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Super gel (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bois brumeux (+10)
Statue de glace (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Autre dimension (+3)
Mégagrue (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Ville des usines

Effaceur (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Laser (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Décentralisation (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Ville des usines
Découpe-métal (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Ville des usines
Méga rayon (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Ville des usines
Dimension DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Autre dimension
Pleins pouvoirs (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Ville des usines
Attaque ultime (215 / 0 MP / —)

Conditions: MP ≥ 5000, Attaque ≥ 500, Défense ≥ 400, Intelligence ≥ 500 · Erreurs de soin ≤ 5 · Poids 65–75 · Bonus (une seule condition suffit) : Victoires ≥ 100

Évolue depuis: Seadramon, Tylomon, Ebidramon

Évolue en: Raidenmon · Cette voie s'ouvre après 120 heures de jeu sous la forme précédente.

Giromon · #41

Ultime · Vaccin · Machine / Air / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
La bombe (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Super étincelle (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Nuage électrique (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+10)
Tonnerre (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Manoir du Seigneur Gris
Mégagrue (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Ville des usines
Effaceur (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Laser (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Décentralisation (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Ville des usines
Découpe-métal (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Ville des usines
Méga rayon (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Ville des usines
Dimension DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Autre dimension
Pleins pouvoirs (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Ville des usines
Bombe mortelle (260 / 0 MP / —)

Conditions: Attaque ≥ 400, Vitesse ≥ 300, Intelligence ≥ 400 · Erreurs de soin ≥ 15 · Poids 0–10 · Bonus (une seule condition suffit) : Bonheur ≥ 97 (limite arrondie ; 98 le garantit); Victoires ≥ 100

Évolue depuis: Thundermon, Unimon, Ogremon, Centarumon, Bakemon

Évolue en: Ghoulmon, Raidenmon

GrapLeomon · #306

Ultime · Vaccin · Combat / Air / Arme

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Punch mégatonne (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
La bombe (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Contre (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Trémeur (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Coupe croisée (230 / 108 MP / 8%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Gonflette (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Ouragan (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Haut du Grand Canyon (+1)
Tonnerre (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Manoir du Seigneur Gris
Tornade (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Super étincelle (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Griffe de la mort (180 / 0 MP / —)
Posture de guerre (0 / 60 MP / 9%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Lame tournoyante (210 / 150 MP / 8%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)

Conditions: MP ≥ 4000, Vitesse ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 5 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Leomon

Évolue depuis: Gururumon, Grizzlymon, Dinohyumon, Lynxmon, Leomon

Évolue en: SaberLeomon, Baihumon, Marsmon, Zanbamon

IceLeomon · #63

Ultime · Données · Combat / Glace / Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Direct (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Contre (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terres gelées
La bombe (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Trémeur (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Gonflette (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Élec statique (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+5)
Super étincelle (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Poing Roi des Bêtes (230 / 0 MP / —)

Épingle de glace (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bois brumeux (+10)
Statue de glace (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Autre dimension (+3)

Conditions: HP ≥ 4000, Attaque ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Lynxmon

Évolue depuis: Grizzlymon, Lynxmon, Leomon

Évolue en: SaberLeomon, Baihumon

Infermon · #246

Ultime · Virus · Machine / Nature / Ténèbres

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Laser (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Découpe-métal (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Ville des usines
Dimension DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Autre dimension
Méga rayon (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Ville des usines
Effaceur (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Décentralisation (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Ville des usines
Mégagrue (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Ville des usines
Pleins pouvoirs (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Ville des usines
Étreinte fatale (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Sanctuaire de glace (+7)
Poison (117 / 171 MP / 19%) · Aruraumon → Forêt natale (+7)
Insecte (500 / 354 MP / 8%) · Tentomon → Terre des scarabées
Marabunta (58 / 96 MP / 16%) · Tentomon → Terre des scarabées (+1)
Bouclier de mousse (0 / 30 MP / 15%) · Dokunemon → Terre des scarabées (+4)
Attaque ultime (215 / 0 MP / —)
Cauchemar (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Haut du Grand Canyon (+8)
Brume toxique (130 / 186 MP / 6%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+2)

Conditions: HP ≥ 4000, Défense ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Guardromon

Évolue depuis: Hookmon, Kurisarimon, Guardromon

Évolue en: Diaboromon, Armageddemon

Kimeramon · #182

Ultime · Données · Feu / Combat / Ténèbres

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Vague de chaleur (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Forteresse des ogres (+8)
Rayon propulsant (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+5)

Fournaise infinie (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Mont Infini
Fusion (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Mont Infini
Bombe magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)
Tour de feu (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)
Crache-feu (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Forteresse des ogres (+14)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
La bombe (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Contre (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terres gelées
Étreinte fatale (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Sanctuaire de glace (+7)
Trémeur (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Mégaflamme (196 / 0 MP / —)
Cauchemar (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Haut du Grand Canyon (+8)
Brume toxique (130 / 186 MP / 6%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+2)

Conditions: Défense ≥ 400, Vitesse ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Greymon

Évolue depuis: Tuskmon, Deltamon, Greymon

Évolue en: Ghoulmon, VenomMyotismon

KingSukamon · #120

Ultime · Virus · Saleté / Glace / Nature

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Coup de pied de face (53 / 24 MP / 25%) · Geremon → Ville des usines (+1)
Putois (88 / 75 MP / 24%) · Geremon → Ville des usines (+2)
Jet de crotte rapide (122 / 96 MP / 23%) · Geremon → Ville des usines (+1)
Jet de crotte géante (211 / 192 MP / 15%) · Geremon → Ville des usines (+1)
Jet crotte aléatoire (75 / 120 MP / 21%) · Geremon → Ville des usines
Jet rapide aléatoire (122 / 216 MP / 20%) · Geremon → Ville des usines (+1)
Jet géant aléatoire (211 / 282 MP / 11%) · Geremon → Ville des usines (+1)
Bombe à crottes (333 / 333 MP / 9%) · Geremon → Ville des usines (+1)
Éclate (200 / 0 MP / —)
Iceberg (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Jungle tropicale (+9)
Poison (117 / 171 MP / 14%) · Aruraumon → Forêt natale (+7)

Conditions: HP ≥ 3000, MP ≥ 2000, Attaque ≥ 300, Défense ≥ 300, Intelligence ≥ 200 · Erreurs de soin ≥ 10 · Poids 35–45 · Bonus (une seule condition suffit) : Victoires ≥ 30

Évolue en: BlackKingNumemon · Cette voie s'ouvre après 120 heures de jeu sous la forme précédente., KingEtemon · Cette voie s'ouvre après 120 heures de jeu sous la forme précédente.

Knightmon · #321

Ultime · Données · Arme / Combat / Machine

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Contre (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terres gelées
La bombe (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Lame tournoyante (210 / 150 MP / 18%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Coupe croisée (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Mégagrue (226 / 126 MP / 22%) · Guardromon → Ville des usines
Dimension DG (722 / 420 MP / 0%) · Tekkamon → Autre dimension
Méga rayon (573 / 330 MP / 0%) · Guardromon → Ville des usines
Effaceur (430 / 219 MP / 10%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Laser (389 / 168 MP / 13%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Épée spirale (210 / 0 MP / —)
Posture de guerre (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Fendoir géant (390 / 180 MP / 16%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)

Conditions: MP ≥ 4000 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 35–45 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Dinohyumon

Évolue depuis: Shurimon, Dinohyumon, Musyamon

Évolue en: SlashAngemon, Zanbamon

Kyukimon · #322

Ultime · Virus · Arme / Air / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Ouragan (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Haut du Grand Canyon (+1)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Tonnerre (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Manoir du Seigneur Gris
Tornade (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Super étincelle (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Nuage électrique (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+10)

Élec statique (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+5)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
La bombe (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Contre (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terres gelées
Coupe croisée (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Lame tournoyante (210 / 150 MP / 18%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Griffe de la mort (180 / 0 MP / —)
Posture de guerre (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Fendoir géant (390 / 180 MP / 16%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)

Conditions: MP ≥ 4000, Intelligence ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Shurimon

Évolue depuis: Shurimon, Thundermon, Musyamon, Snimon, Kyubimon

Évolue en: Fujinmon, Raijinmon

LadyDevimon · #223

Ultime · Virus · Ténèbres / Combat / Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
La bombe (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Contre (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Brume toxique (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+2)
Étreinte fatale (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Sanctuaire de glace (+7)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Super étincelle (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Ouragan (366 / 255 MP / 0%) · SandYanmamon → Haut du Grand Canyon (+1)
Tonnerre (586 / 330 MP / 0%) · Soulmon → Manoir du Seigneur Gris
Tornade (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Foret ultime (150 / 0 MP / —)
Cauchemar (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Haut du Grand Canyon (+8)
Porte noire (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+2)

Conditions: Vitesse ≥ 400, Intelligence ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 35–45 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Gatomon

Évolue depuis: Devidramon, BlackGatomon, Gatomon, Vilemon

Évolue en: Piedmon, Beelzemon

Lillymon · #209

Ultime · Données · Nature / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Piège de la nature (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Région des mangroves (+2)
Parfum ensorcelé (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bois brumeux (+1)
Poison (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Forêt natale (+7)
Insecte (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Terre des scarabées
Dard (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Forêt natale (+12)
Griffe poison (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Forêt natale (+9)
Marabunta (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terre des scarabées (+1)
Bouclier de mousse (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terre des scarabées (+4)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
La bombe (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Contre (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terres gelées
Trémeur (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Bombapiège (232 / 0 MP / —)

Conditions: MP ≥ 4000, Intelligence ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 35–45 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Togemon

Évolue depuis: Togemon, Vegiemon

Évolue en: Rosemon, HerculesKabuterimon

MagnaAngemon · #206

Ultime · Vaccin · Lumière / Air / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Super étincelle (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Tonnerre (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Manoir du Seigneur Gris
Tornade (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Ouragan (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Haut du Grand Canyon (+1)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Nuage électrique (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+10)
Bouclier sacré (0 / 66 MP / 22%) · Piddomon → Mont Infini
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
La bombe (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Contre (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Éclat aveuglant (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Mont Infini (+1)

Griffe de la mort (180 / 0 MP / —)
Bénédiction (0 / 120 MP / 20%) · Piddomon → Mont Infini
Rayon du jugement (410 / 210 MP / 16%) · Piddomon → Mont Infini

Conditions: HP ≥ 4000, Défense ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 5 · Poids 35–45 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Angemon

Évolue depuis: Angemon, Pegasusmon, Piddomon

Évolue en: Seraphimon, SlashAngemon

Magnamon · #197

Ultime · Vaccin · Lumière / Combat / Machine

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
La bombe (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Contre (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terres gelées
Éclat aveuglant (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Bouclier sacré (0 / 66 MP / 22%) · Piddomon → Mont Infini
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Laser (389 / 168 MP / 13%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Dimension DG (722 / 420 MP / 0%) · Tekkamon → Autre dimension
Méga rayon (573 / 330 MP / 0%) · Guardromon → Ville des usines
Effaceur (430 / 219 MP / 10%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Décentralisation (256 / 297 MP / 15%) · Guardromon → Ville des usines
Bombénergique (214 / 0 MP / —)
Bénédiction (0 / 120 MP / 20%) · Piddomon → Mont Infini
Rayon du jugement (410 / 210 MP / 16%) · Piddomon → Mont Infini

Conditions: Attaque ≥ 400, Intelligence ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 5 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Maildramon

Évolue depuis: Flamedramon, Lighdramon, Maildramon

Évolue en: MegaGargomon, Gallantmon

Mamemon · #13

Ultime · Données · Combat / Machine

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Direct (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)

Punch mégatonne (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Contre (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terres gelées
La bombe (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Trémeur (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Gonflette (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Mégagrue (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Ville des usines
Laser (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Décentralisation (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Ville des usines
Découpe-métal (150 / 165 MP / 27%) · Guardromon → Ville des usines
Pleins pouvoirs (0 / 99 MP / 17%) · Guardromon → Ville des usines
Fun-bombe (225 / 0 MP / —)

Conditions: Attaque ≥ 400, Défense ≥ 300, Vitesse ≥ 300, Intelligence ≥ 400 · Erreurs de soin ≥ 15 · Poids 0–10 · Bonus (une seule condition suffit) : Bonheur ≥ 95

Évolue depuis: Frigimon, Leomon, Mojyamon, Ninjamon

Évolue en: PrinceMamemon, HiAndromon, Jijimon

Mammothmon · #267

Ultime · Vaccin · Glace / Combat / Terre

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Super gel (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Statue de glace (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Autre dimension (+3)
Gelée de l'aurore (430 / 258 MP / 14%) · Hyogamon → Sanctuaire de glace (+1)
Iceberg (211 / 102 MP / 20%) · Aruraumon → Jungle tropicale (+9)
Épingle de glace (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Fissure (270 / 186 MP / 8%) · Golemon → Autre dimension (+7)
Larme de glace (60 / 42 MP / 30%) · Aruraumon → Forêt natale (+6)
Magie aquatique (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Bois brumeux
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
La bombe (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Contre (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Trémeur (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Tourbillon (211 / 0 MP / —)
Chute de roc (220 / 126 MP / 8%) · Golemon → Mont Infini (+8)
Peau de pierre (0 / 72 MP / 9%) · Golemon → Manoir du Seigneur Gris (+13)

Conditions: MP ≥ 4000, Défense ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 5 · Poids 35–45 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Mojyamon

Évolue depuis: Golemon, Ikkakumon, Frigimon, Mojyamon, Hyogamon

Évolue en: SkullMammothmon, MetalGarurumon

MarineDevimon · #279

Ultime · Virus · Ténèbres / Glace / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Super gel (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Gelée de l'aurore (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Sanctuaire de glace (+1)
Statue de glace (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Autre dimension (+3)
Iceberg (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Jungle tropicale (+9)
Épingle de glace (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Brume toxique (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+2)
Murmure maudit (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Magie aquatique (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bois brumeux
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
La bombe (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Contre (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terres gelées
Étreinte fatale (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Sanctuaire de glace (+7)
Trémeur (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Griffe de la mort (180 / 0 MP / —)
Cauchemar (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Haut du Grand Canyon (+8)

Conditions: Attaque ≥ 400, Vitesse ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Gesomon

Évolue depuis: IceDevimon, Gesomon, Octomon, Icemon

Évolue en: Pukumon, VenomMyotismon

MasterTyrannomon · #124

Ultime · Données · Combat / Terre / Feu

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Crache-feu (66 / 30 MP / 15%) · Agumon → Forteresse des ogres (+14)
Rayon propulsant (444 / 183 MP / 5%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+5)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 7%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)
Direct (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)

La bombe (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Trémeur (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Gonflette (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Tornade infernale (174 / 0 MP / —)
Peau de pierre (0 / 72 MP / 14%) · Golemon → Manoir du Seigneur Gris (+13)
Chute de roc (220 / 126 MP / 12%) · Golemon → Mont Infini (+8)
Fissure (270 / 186 MP / 12%) · Golemon → Autre dimension (+7)
Stalagmite (430 / 219 MP / 9%) · Golemon → Mont Infini (+2)
Éboulement (450 / 285 MP / 8%) · Golemon → Mont Infini (+2)

Conditions: HP ≥ 5000, Attaque ≥ 450, Défense ≥ 450, Intelligence ≥ 300 · Erreurs de soin ≤ 5 · Poids 75–85 · Bonus (une seule condition suffit) : Discipline ≥ 90; Victoires ≥ 50

Évolue depuis: Cyclonemon, Tyrannomon

Évolue en: Marsmon, WarGreymon

Megadramon · #54

Ultime · Virus · Machine / Glace / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Dynamite latte (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Super gel (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bois brumeux (+10)
Statue de glace (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Autre dimension (+3)
Mégagrue (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Ville des usines
Effaceur (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Laser (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Décentralisation (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Ville des usines
Découpe-métal (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Ville des usines
Méga rayon (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Ville des usines
Dimension DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Autre dimension
Pleins pouvoirs (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Ville des usines
Attaque ultime (215 / 0 MP / —)

Conditions: HP ≥ 3000, MP ≥ 5000, Attaque ≥ 500, Défense ≥ 300, Vitesse ≥ 400, Intelligence ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 50–60 · Bonus (une seule condition suffit) : Victoires ≥ 30

Évolue depuis: Seadramon, Quetzalmon, Airdramon, Tyrannomon

Évolue en: Ghoulmon

MegaKabuterimon · #205

Ultime · Données · Nature / Feu / Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Dard (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Forêt natale (+12)
Marabunta (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terre des scarabées (+1)
Insecte (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Terre des scarabées
Piège de la nature (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Région des mangroves (+2)
Parfum ensorcelé (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bois brumeux (+1)
Poison (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Forêt natale (+7)
Fournaise infinie (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Mont Infini
Rayon propulsant (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+5)
Fusion (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Mont Infini
Bombe magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Super étincelle (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Tornade (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Bombapiège (232 / 0 MP / —)

Conditions: HP ≥ 4000, Défense ≥ 400, Intelligence ≥ 300 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Kabuterimon

Évolue depuis: Kabuterimon

Évolue en: HerculesKabuterimon, GranKuwagamon

MegaSeadramon · #61

Ultime · Données · Eau / Glace / Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Larme de glace (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Forêt natale (+6)
Super gel (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Épingle de glace (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Iceberg (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Jungle tropicale (+9)
Statue de glace (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Autre dimension (+3)
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bois brumeux (+10)
Gelée de l'aurore (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Sanctuaire de glace (+1)
Magie aquatique (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bois brumeux
Coupe-vent (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Ouragan (366 / 255 MP / 0%) · SandYanmamon → Haut du Grand Canyon (+1)

Tourbillon (211 / 0 MP / —)
Tourbillon (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Canon hydro (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Marais Geko (+1)
Fracas marin (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Marais Geko (+1)
Raz-de-marée (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Marais Geko

Conditions: MP ≥ 4000, Attaque ≥ 500, Défense ≥ 400, Intelligence ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 5 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : Victoires ≤ 0

Évolue depuis: Seadramon, Garurumon, Shellmon, Coelamon

Évolue en: MetalSeadramon, Plesiomon, Suijinmon

MetalGreymonVaccine · #224

Ultime · Vaccin · Machine / Feu / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Laser (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Effaceur (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Dimension DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Autre dimension
Méga rayon (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Ville des usines
Décentralisation (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Ville des usines
Mégagrue (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Ville des usines
Fournaise infinie (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Mont Infini
Rayon propulsant (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+5)
Fusion (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Mont Infini
Bombe magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Contre (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Gigapince cisaille (215 / 0 MP / —)

Conditions: Attaque ≥ 400, Vitesse ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 5 · Poids 35–45 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Greymon

Évolue depuis: Veedramon, Greymon

Évolue en: WarGreymon, MetalGarurumon

MetalGreymonVirus · #12

Ultime · Virus · Machine / Feu / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Vague de chaleur (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Forteresse des ogres (+8)

Fournaise infinie (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Mont Infini
Fusion (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Mont Infini
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
La bombe (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Trémeur (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Mégagrue (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Ville des usines
Effaceur (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Laser (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Décentralisation (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Ville des usines
Découpe-métal (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Ville des usines
Méga rayon (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Ville des usines
Dimension DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Autre dimension
Pleins pouvoirs (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Ville des usines
Gigapince cisaille (215 / 0 MP / —)

Conditions: HP ≥ 4000, MP ≥ 3000, Attaque ≥ 500, Défense ≥ 500, Vitesse ≥ 300, Intelligence ≥ 300 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 60–70 · Bonus (une seule condition suffit) : Discipline ≥ 95; Victoires ≥ 30

Évolue depuis: Drimogemon, Monochromon, Greymon, Tyrannomon, Meramon

Évolue en: WarGreymon, BlackWarGreymon, Omnimon

MetalMamemon · #27

Ultime · Données · Combat / Machine

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Direct (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Contre (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terres gelées
La bombe (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Trémeur (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Gonflette (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Effaceur (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Laser (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Décentralisation (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Ville des usines
Découpe-métal (150 / 165 MP / 27%) · Guardromon → Ville des usines
Méga rayon (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Ville des usines
Bombénergique (214 / 0 MP / —)

Conditions: Attaque ≥ 500, Défense ≥ 400, Vitesse ≥ 400, Intelligence ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 15 · Poids 5–15 · Bonus (une seule condition suffit) : Bonheur ≥ 97 (limite arrondie ; 98 le garantit)

Évolue depuis: Kabuterimon, Frigimon, Monochromon, Ninjamon

Évolue en: PrinceMamemon, MetalGarurumon

MetalTyrannomon · #260

Ultime · Virus · Machine / Feu / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Laser (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Mégagrue (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Ville des usines
Dimension DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Autre dimension
Méga rayon (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Ville des usines
Effaceur (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Décentralisation (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Ville des usines
Fusion (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Mont Infini
Fournaise infinie (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Mont Infini
Rayon propulsant (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+5)
Bombe magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Contre (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Bombe mortelle (260 / 0 MP / —)

Conditions: Attaque ≥ 400, Vitesse ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis DarkTyrannomon

Évolue depuis: DarkTyrannomon, Growlmon, Flarerizamon, Tyrannomon

Évolue en: Cannondramon

Meteormon · #113

Ultime · Données · Terre / Feu / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Bombe magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Fusion (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Mont Infini
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Trémeur (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
La bombe (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Crache-feu (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Forteresse des ogres (+14)

Vague de chaleur (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Forteresse des ogres (+8)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)
Rayon propulsant (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+5)
Boule de feu (230 / 0 MP / —)
Rafale de sable (110 / 84 MP / 26%) · Golemon → Manoir du Seigneur Gris (+11)
Peau de pierre (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → Manoir du Seigneur Gris (+13)
Chute de roc (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Mont Infini (+8)
Fissure (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → Autre dimension (+7)
Stalagmite (430 / 219 MP / 16%) · Golemon → Mont Infini (+2)
Éboulement (450 / 285 MP / 14%) · Golemon → Mont Infini (+2)

Conditions: HP ≥ 4000, MP ≥ 3000, Attaque ≥ 450, Défense ≥ 450 · Erreurs de soin ≤ 5 · Poids 45–55 · Bonus (une seule condition suffit) : Victoires ≥ 50

Évolue depuis: BomberNanimon, Starmon, Monochromon

Évolue en: Boltmon · Cette voie s'ouvre après 120 heures de jeu sous la forme précédente., Marsmon · Cette voie s'ouvre après 120 heures de jeu sous la forme précédente.

Monzaemon · #14

Ultime · Vaccin · Combat / Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Direct (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Contre (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terres gelées
La bombe (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Trémeur (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Gonflette (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Élec statique (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+5)
Super étincelle (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Nuage électrique (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+10)
Tonnerre (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Manoir du Seigneur Gris
Orage de confusion (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Attaque tendre (230 / 0 MP / —)

Conditions: HP ≥ 3000, MP ≥ 3000, Attaque ≥ 300, Défense ≥ 300, Vitesse ≥ 300, Intelligence ≥ 300 · Erreurs de soin ≤ 0 · Poids 35–45 · Bonus (une seule condition suffit) : Victoires ≥ 50

Évolue en: Puppetmon, Jijimon

Mummymon · #334

Ultime · Virus · Ténèbres / Combat / Machine

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
La bombe (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Contre (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Brume toxique (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+2)
Étreinte fatale (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Sanctuaire de glace (+7)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Laser (389 / 168 MP / 13%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Méga rayon (573 / 330 MP / 0%) · Guardromon → Ville des usines
Effaceur (430 / 219 MP / 10%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Dimension DG (722 / 420 MP / 0%) · Tekkamon → Autre dimension
Mégagrue (226 / 126 MP / 22%) · Guardromon → Ville des usines
Coup maléfique (200 / 0 MP / —)
Cauchemar (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Haut du Grand Canyon (+8)
Porte noire (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+2)

Conditions: Attaque ≥ 400, Vitesse ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Wizardmon

Évolue depuis: Wizardmon, Dokugumon, Gargoylemon, Minotarumon, Bakemon

Évolue en: Boltmon, Pharaohmon, Ghoulmon

Myotismon · #66

Ultime · Virus · Ténèbres / Air / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Tonnerre (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Manoir du Seigneur Gris
Ouragan (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Haut du Grand Canyon (+1)
Super gel (264 / 120 MP / —) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Gelée de l'aurore (430 / 258 MP / —) · Hyogamon → Sanctuaire de glace (+1)
Direct (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Griffe de la mort (180 / 0 MP / —)
Éclair noir (170 / 90 MP / 26%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)

Murmure maudit (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Cauchemar (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Haut du Grand Canyon (+8)
Étreinte fatale (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Sanctuaire de glace (+7)
Brume toxique (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+2)
Porte noire (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+2)

Conditions: HP ≥ 4000, MP ≥ 6000, Vitesse ≥ 400, Intelligence ≥ 500 · Erreurs de soin ≤ 5 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : Victoires ≥ 40

Évolue depuis: Saberdramon, Soulmon, Devidramon, BlackGatomon

Évolue en: VenomMyotismon, MaloMyotismon

Okuwamon · #259

Ultime · Virus · Nature / Combat / Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Dard (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Forêt natale (+12)
Piège de la nature (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Région des mangroves (+2)
Insecte (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Terre des scarabées
Parfum ensorcelé (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bois brumeux (+1)
Poison (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Forêt natale (+7)
Griffe poison (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Forêt natale (+9)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
La bombe (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Contre (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Tornade (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Super étincelle (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Bombapiège (232 / 0 MP / —)

Conditions: HP ≥ 4000, Intelligence ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Kuwagamon

Évolue depuis: Stingmon, Digmon, Flymon, Kuwagamon, Yanmamon

Évolue en: GranKuwagamon, HerculesKabuterimon

Paildramon · #199

Ultime · Données · Combat / Machine

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)

La bombe (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Contre (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Trémeur (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Direct (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Gonflette (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Laser (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Dimension DG (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Autre dimension
Méga rayon (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Ville des usines
Effaceur (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Décentralisation (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Ville des usines
Attaque ultime (215 / 0 MP / —)

Conditions: HP ≥ 4000, Défense ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis ExVeemon

Évolue depuis: Stingmon, ExVeemon

Évolue en: Imperialdramon, MegaGargomon

Phantomon · #229

Ultime · Virus · Ténèbres / Air / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Super étincelle (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Ouragan (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Haut du Grand Canyon (+1)
Tonnerre (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Manoir du Seigneur Gris
Tornade (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Super gel (264 / 120 MP / —) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Brume toxique (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+2)
Statue de glace (424 / 186 MP / —) · BlueMeramon → Autre dimension (+3)
Étreinte fatale (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Sanctuaire de glace (+7)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Contre (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Tourbillon (211 / 0 MP / —)
Cauchemar (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Haut du Grand Canyon (+8)
Porte noire (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+2)

Conditions: Défense ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 35–45 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Bakemon

Évolue depuis: IceDevimon, Soulmon, Sorcermon, Bakemon

Évolue en: Apocalymon, MaloMyotismon

Piximon · #55

Ultime · Données · Nature / Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Griffe poison (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Forêt natale (+9)
Dard (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Forêt natale (+12)
Piège de la nature (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Région des mangroves (+2)
Marabunta (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terre des scarabées (+1)
Insecte (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Terre des scarabées
Parfum ensorcelé (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bois brumeux (+1)
Poison (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Forêt natale (+7)
Bouclier de mousse (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terre des scarabées (+4)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Tornade (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Ouragan (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Haut du Grand Canyon (+1)
Bombapiège (232 / 0 MP / —)

Conditions: Attaque ≥ 300, Défense ≥ 300, Vitesse ≥ 400, Intelligence ≥ 400 · Erreurs de soin ≥ 15 · Poids 0–10 · Bonus (une seule condition suffit) : Bonheur ≥ 97 (limite arrondie ; 98 le garantit)

Évolue depuis: Vegiemon, Flymon, Kokatorimon, Kuwagamon, Ninjamon

Évolue en: Rosemon, Seraphimon

Pumpkinmon · #280

Ultime · Données · Combat / Feu

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
La bombe (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Contre (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Trémeur (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Direct (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)

Gonflette (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Tour de feu (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)
Fournaise infinie (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Mont Infini
Rayon propulsant (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+5)
Fusion (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Mont Infini
Bombe magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Boule de feu (155 / 0 MP / —)

Conditions: MP ≥ 4000, Intelligence ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Wizardmon

Évolue depuis: Wizardmon, Woodmon

Évolue en: Puppetmon, Piedmon, Boltmon

Scorpiomon · #275

Ultime · Données · Terre / Glace / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Iceberg (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Jungle tropicale (+9)
Gelée de l'aurore (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Sanctuaire de glace (+1)
Statue de glace (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Autre dimension (+3)
Super gel (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Épingle de glace (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bois brumeux (+10)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
La bombe (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Contre (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Dard (157 / 102 MP / —) · Dokunemon → Forêt natale (+12)
Stalagmite (430 / 219 MP / 16%) · Golemon → Mont Infini (+2)
Fissure (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → Autre dimension (+7)
Tourbillon (211 / 0 MP / —)
Chute de roc (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Mont Infini (+8)
Éboulement (450 / 285 MP / 14%) · Golemon → Mont Infini (+2)

Conditions: HP ≥ 4000, Intelligence ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Ebidramon

Évolue depuis: Gekomon, Ebidramon, Shellmon, Icemon

Évolue en: Pharaohmon, GranKuwagamon

Shakkoumon · #214

Ultime · Données · Machine / Air / Nature

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Mégagrue (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Ville des usines
Découpe-métal (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Ville des usines
Pleins pouvoirs (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Ville des usines
Élec statique (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+5)
Nuage électrique (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+10)
Super étincelle (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Laser (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Dimension DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Autre dimension
Méga rayon (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Ville des usines
Effaceur (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Décentralisation (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Ville des usines
Bombapiège (232 / 0 MP / —)

Conditions: MP ≥ 4000, Vitesse ≥ 300, Intelligence ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Ankylomon

Évolue depuis: Ankylomon

Évolue en: Pharaohmon, HiAndromon

ShogunGekomon · #119

Ultime · Données · Glace / Eau

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Larme de glace (60 / 42 MP / 30%) · Aruraumon → Forêt natale (+6)
Super gel (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Iceberg (211 / 102 MP / 20%) · Aruraumon → Jungle tropicale (+9)
Blizzard (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Bois brumeux (+10)
Épingle de glace (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Statue de glace (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Autre dimension (+3)
Gelée de l'aurore (430 / 258 MP / 14%) · Hyogamon → Sanctuaire de glace (+1)
Magie aquatique (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Bois brumeux
Bec aiguisé (150 / 0 MP / —)
Jet d'eau (160 / 78 MP / 16%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Danse de la pluie (0 / 54 MP / 14%) · Gekomon → Marais Geko (+1)
Tourbillon (180 / 174 MP / 12%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Canon hydro (360 / 165 MP / 10%) · Gekomon → Marais Geko (+1)
Fracas marin (300 / 186 MP / 10%) · Gekomon → Marais Geko (+1)
Raz-de-marée (400 / 264 MP / 8%) · Gekomon → Marais Geko

Conditions: HP ≥ 5000, Défense ≥ 400, Intelligence ≥ 300 · Erreurs de soin ≤ 5 · Poids 55–65 · Bonus (une seule condition suffit) : Discipline ≥ 90

Évolue depuis: Gekomon

Évolue en: Vikemon · Cette voie s'ouvre après 120 heures de jeu sous la forme précédente., MarineAngemon · Cette voie s'ouvre après 120 heures de jeu sous la forme précédente.

Silphymon · #226

Ultime · Données · Air / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Super étincelle (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Ouragan (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Haut du Grand Canyon (+1)
Tonnerre (586 / 330 MP / 13%) · Soulmon → Manoir du Seigneur Gris
Tornade (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Nuage électrique (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+10)
Élec statique (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+5)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
La bombe (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Contre (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terres gelées
Trémeur (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Griffe de la mort (180 / 0 MP / —)

Conditions: HP ≥ 4000 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Aquilamon

Évolue depuis: Aquilamon, Halsemon, Nefertimon, Pegasusmon, Gatomon

Évolue en: Valkyrimon, Gryphonmon, Fujinmon, Raijinmon

SkullGreymon · #26

Ultime · Virus · Ténèbres / Combat / Glace

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Dynamite latte (255 / 99 MP / 17%) · ShimaUnimon → Savane des engrenages (+15)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Contre (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terres gelées
La bombe (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)

Brume toxique (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+2)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Super gel (264 / 120 MP / 5%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Statue de glace (424 / 186 MP / 0%) · BlueMeramon → Autre dimension (+3)
Blizzard (120 / 165 MP / 7%) · DarkLizardmon → Bois brumeux (+10)
Laser (389 / 168 MP / —) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Étreinte fatale (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Sanctuaire de glace (+7)
Coup maléfique (200 / 0 MP / —)
Cauchemar (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Haut du Grand Canyon (+8)
Porte noire (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+2)

Conditions: HP ≥ 4000, MP ≥ 6000, Attaque ≥ 400, Défense ≥ 400, Vitesse ≥ 200, Intelligence ≥ 500 · Erreurs de soin ≥ 10 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : Victoires ≥ 40

Évolue depuis: Garurumon, Bakemon, Greymon, Mojyamon

Évolue en: BlackWarGreymon, SkullMammothmon

SkullMeramon · #277

Ultime · Données · Feu / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Fusion (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Mont Infini
Fournaise infinie (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Mont Infini
Rayon propulsant (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+5)
Bombe magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)
Tour de feu (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)
Vague de chaleur (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Forteresse des ogres (+8)
Crache-feu (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Forteresse des ogres (+14)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
La bombe (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Contre (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Trémeur (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Mégaflamme (196 / 0 MP / —)

Conditions: Vitesse ≥ 400, Intelligence ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Meramon

Évolue depuis: Baronmon, Shadramon, Fugamon, Meramon

Évolue en: Creepymon, NeoCrimson

SkullSatamon · #314

Ultime · Virus · Ténèbres / Combat / Feu

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Contre (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terres gelées
La bombe (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Brume toxique (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+2)
Étreinte fatale (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Sanctuaire de glace (+7)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Rayon propulsant (444 / 183 MP / 5%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+5)
Fournaise infinie (488 / 264 MP / 0%) · Vermilimon → Mont Infini
Fusion (400 / 318 MP / 0%) · Vermilimon → Mont Infini
Bombe magma (279 / 132 MP / 9%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 7%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)
Cauchemar (222 / 0 MP / —)
Cauchemar (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Haut du Grand Canyon (+8)
Porte noire (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+2)

Conditions: Attaque ≥ 400, Défense ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 35–45 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Vilemon

Évolue depuis: Devidramon, Vilemon, Gargoylemon, Fugamon

Évolue en: Creepymon, Beelzemon

SuperStarmon · #244

Ultime · Données · Feu / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Bombe magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Fusion (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Mont Infini
Fournaise infinie (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Mont Infini
Rayon propulsant (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+5)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)
Tour de feu (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)
Vague de chaleur (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Forteresse des ogres (+8)
Crache-feu (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Forteresse des ogres (+14)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)

La bombe (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Contre (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Trémeur (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Boule de feu (155 / 0 MP / —)

Conditions: Défense ≥ 400, Vitesse ≥ 400, Intelligence ≥ 300 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 35–45 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Starmon

Évolue depuis: Starmon

Évolue en: PrinceMamemon, Seraphimon

Taomon · #315

Ultime · Données · Feu / Air / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Tour de feu (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)
Fournaise infinie (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Mont Infini
Rayon propulsant (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+5)
Fusion (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Mont Infini
Bombe magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Super étincelle (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Tonnerre (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Manoir du Seigneur Gris
Tornade (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Contre (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Mégaflamme (196 / 0 MP / —)

Conditions: Vitesse ≥ 400, Intelligence ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Kyubimon

Évolue depuis: Sorcermon, Kyubimon

Évolue en: Sakuyamon, Phoenixmon

Tekkamon · #90

Ultime · Virus · Arme / Machine / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
La bombe (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)

Décentralisation (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Ville des usines
Pleins pouvoirs (0 / 99 MP / 17%) · Guardromon → Ville des usines
Dimension DG (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Autre dimension
Méga rayon (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Ville des usines
Effaceur (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Laser (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Lame finale (540 / 288 MP / 12%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Lame tournoyante (210 / 150 MP / 18%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Contre (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Coupe croisée (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Épée spirale (210 / 0 MP / —)
Posture de guerre (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Fendoir géant (390 / 180 MP / 16%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)

Conditions: Attaque ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Guardromon

Évolue depuis: Golemon, Unimon, Guardromon

Évolue en: Zanbamon, HiAndromon

Tinmon · #123

Ultime · Vaccin · Glace / Nature

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Griffe poison (62 / 66 MP / 22%) · Aruraumon → Forêt natale (+9)
Parfum ensorcelé (180 / 210 MP / 12%) · MoriShellmon → Bois brumeux (+1)
Super gel (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Épingle de glace (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Iceberg (211 / 102 MP / 20%) · Aruraumon → Jungle tropicale (+9)
Blizzard (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Bois brumeux (+10)
Magie aquatique (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Bois brumeux
Tourbillon (211 / 0 MP / —)
Statue de glace (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Autre dimension (+3)
Gelée de l'aurore (430 / 258 MP / 14%) · Hyogamon → Sanctuaire de glace (+1)
Piège de la nature (310 / 147 MP / 10%) · J-Mojyamon → Région des mangroves (+2)
Poison (117 / 171 MP / 19%) · Aruraumon → Forêt natale (+7)

Conditions: HP ≥ 4000, Intelligence ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 5 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis MoriShellmon

Évolue depuis: Vegiemon, MoriShellmon

Évolue en: Puppetmon, HerculesKabuterimon

Triceramon · #257

Ultime · Données · Terre / Combat / Nature

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
La bombe (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Trémeur (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Contre (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Bombapiège (232 / 0 MP / —)
Chute de roc (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Mont Infini (+8)
Éboulement (450 / 285 MP / 14%) · Golemon → Mont Infini (+2)

Conditions: MP ≥ 4000, Défense ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Monochromon

Évolue depuis: Ankylomon, Digmon, Tortomon, Minotarumon, Monochromon

Évolue en: WarGreymon, BlackWarGreymon

Vermilimon · #88

Ultime · Vaccin · Terre / Feu / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Rayon propulsant (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+5)
Vague de chaleur (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Forteresse des ogres (+8)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)
Fusion (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Mont Infini
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Contre (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terres gelées
Trémeur (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Fournaise infinie (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Mont Infini
Tour de feu (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)
Gonflette (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Vulcano (225 / 0 MP / —)
Peau de pierre (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → Manoir du Seigneur Gris (+13)
Chute de roc (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Mont Infini (+8)

Fissure (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → Autre dimension (+7)
Stalagmite (430 / 219 MP / 16%) · Golemon → Mont Infini (+2)
Éboulement (450 / 285 MP / 14%) · Golemon → Mont Infini (+2)

Conditions: HP ≥ 4000, Défense ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 5 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Flarerizamon

Évolue depuis: Baronmon, Cyclonemon, Monochromon, Flarerizamon

Évolue en: NeoCrimson, Marsmon

WarGrowlmon · #326

Ultime · Virus · Feu / Machine / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Rayon propulsant (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+5)
Fournaise infinie (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Mont Infini
Fusion (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Mont Infini
Bombe magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)
Tour de feu (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)
Laser (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Dimension DG (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Autre dimension
Méga rayon (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Ville des usines
Effaceur (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Contre (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Coup maléfique (200 / 0 MP / —)

Conditions: Attaque ≥ 400 · Erreurs de soin ≥ 10 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Growlmon

Évolue depuis: Growlmon

Évolue en: Gallantmon, MegaGargomon

WaruMonzaemon · #70

Ultime · Virus · Combat / Air / Ténèbres

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
La bombe (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Gonflette (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Tonnerre (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Manoir du Seigneur Gris

Étreinte fatale (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Sanctuaire de glace (+7)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Contre (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terres gelées
Trémeur (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Élec statique (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+5)
Super étincelle (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Nuage électrique (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+10)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Attaque tendre (230 / 0 MP / —)
Cauchemar (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Haut du Grand Canyon (+8)
Brume toxique (130 / 186 MP / 6%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+2)

Conditions: HP ≥ 3000, Attaque ≥ 400, Défense ≥ 300 · Erreurs de soin ≥ 10 · Poids 35–45 · Bonus (une seule condition suffit) : Victoires ≥ 50

Évolue depuis: Raremon

Évolue en: Piedmon · Cette voie s'ouvre après 120 heures de jeu sous la forme précédente., KingEtemon · Cette voie s'ouvre après 120 heures de jeu sous la forme précédente.

WaruSeadramon · #112

Ultime · Virus · Eau / Glace / Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Super gel (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Gelée de l'aurore (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Sanctuaire de glace (+1)
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bois brumeux (+10)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Statue de glace (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Autre dimension (+3)
Iceberg (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Jungle tropicale (+9)
Fracas marin (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Marais Geko (+1)
Canon hydro (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Marais Geko (+1)
Magie aquatique (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bois brumeux
Furie océane (560 / 336 MP / 12%) · Gekomon → Marais Geko
Ouragan (366 / 255 MP / 0%) · SandYanmamon → Haut du Grand Canyon (+1)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Tonnerre (586 / 330 MP / 0%) · Soulmon → Manoir du Seigneur Gris
Tourbillon (211 / 0 MP / —)
Tourbillon (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Raz-de-marée (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Marais Geko

Conditions: Attaque ≥ 400, Vitesse ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : Victoires ≥ 50

Évolue depuis: Seadramon, Submarimon, Dolphmon, Tylomon

Évolue en: Suijinmon, MetalSeadramon

WereGarurumon · #62

Ultime · Vaccin · Combat / Feu / Glace

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Punch mégatonne (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Contre (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terres gelées
La bombe (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Trémeur (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Direct (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Fournaise infinie (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Mont Infini
Rayon propulsant (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+5)
Fusion (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Mont Infini
Bombe magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Super gel (264 / 120 MP / 5%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Iceberg (211 / 102 MP / 5%) · Aruraumon → Jungle tropicale (+9)
Épingle de glace (126 / 78 MP / 8%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Hurlement tonnerre (183 / 0 MP / —)

Conditions: Défense ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 5 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Garurumon

Évolue depuis: Gururumon, Garurumon, Apemon

Évolue en: MetalGarurumon, SaberLeomon

Whamon · #24

Ultime · Vaccin · Eau / Glace / Nature

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Parfum ensorcelé (180 / 210 MP / 9%) · MoriShellmon → Bois brumeux (+1)
Poison (117 / 171 MP / 14%) · Aruraumon → Forêt natale (+7)
Larme de glace (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Forêt natale (+6)
Super gel (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Épingle de glace (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Iceberg (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Jungle tropicale (+9)
Statue de glace (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Autre dimension (+3)

Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bois brumeux (+10)
Gelée de l'aurore (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Sanctuaire de glace (+1)
Magie aquatique (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bois brumeux
Bec aiguisé (210 / 0 MP / —)
Danse de la pluie (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Marais Geko (+1)
Tourbillon (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Canon hydro (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Marais Geko (+1)
Fracas marin (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Marais Geko (+1)
Raz-de-marée (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Marais Geko

Conditions: HP ≥ 4000, MP ≥ 3000, Défense ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 3 · Poids 35–45 · Bonus (une seule condition suffit) : Discipline ≥ 60

Évolue depuis: Seadramon, Ikkakumon, Shellmon

Évolue en: Plesiomon, MetalSeadramon, Vikemon

Zudomon · #219

Ultime · Vaccin · Eau / Combat / Glace

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Trémeur (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
La bombe (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Contre (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Fracas marin (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Marais Geko (+1)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Super gel (264 / 120 MP / 5%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Gelée de l'aurore (430 / 258 MP / 0%) · Hyogamon → Sanctuaire de glace (+1)
Statue de glace (424 / 186 MP / 0%) · BlueMeramon → Autre dimension (+3)
Iceberg (211 / 102 MP / 5%) · Aruraumon → Jungle tropicale (+9)
Canon hydro (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Marais Geko (+1)
Tourbillon (211 / 0 MP / —)
Tourbillon (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Marais Geko (+2)
Raz-de-marée (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Marais Geko

Conditions: MP ≥ 4000, Vitesse ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 5 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Ikkakumon

Évolue depuis: Submarimon, Ikkakumon, Dolphmon, Tortomon, Hyogamon

Évolue en: Vikemon, MarineAngemon, Plesiomon

Méga

Analogman · #116

Méga · Virus · Machine / Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Élec statique (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+5)
Super étincelle (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Effaceur (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Laser (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Décentralisation (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Ville des usines
Dimension DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Autre dimension
Pleins pouvoirs (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Ville des usines
Épée spirale (250 / 0 MP / —)

Conditions: MP ≥ 5000, Vitesse ≥ 400, Intelligence ≥ 500 · Erreurs de soin ≥ 10 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Datamon

Évolue depuis: Datamon

Apocalymon · #400

Méga · Virus · Ténèbres / Machine / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Dimension DG (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Autre dimension
Méga rayon (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Ville des usines
Effaceur (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Laser (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Décentralisation (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Ville des usines
Mégagrue (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Ville des usines
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
La bombe (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Contre (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Super gel (264 / 120 MP / —) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Étreinte fatale (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Sanctuaire de glace (+7)
Porte noire (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+2)
Brume toxique (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+2)
Bombe mortelle (260 / 0 MP / —)
Requiem abyssal (620 / 375 MP / 12%) · Soulmon → Manoir du Seigneur Gris

Conditions: MP ≥ 5000, Intelligence ≥ 500 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Phantomon

Évolue depuis: Phantomon, Datamon

Armageddemon · #407

Méga · Virus · Feu / Machine / Nature

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Fournaise infinie (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Mont Infini
Rayon propulsant (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+5)
Fusion (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Mont Infini
Méga rayon (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Ville des usines
Enfer rouge (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)
Dimension DG (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Autre dimension
Griffe poison (62 / 66 MP / 16%) · Aruraumon → Forêt natale (+9)
Poison (117 / 171 MP / 14%) · Aruraumon → Forêt natale (+7)
Insecte (500 / 354 MP / 0%) · Tentomon → Terre des scarabées
Pleins pouvoirs (0 / 99 MP / 17%) · Guardromon → Ville des usines
Effaceur (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Laser (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Décentralisation (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Ville des usines
Marabunta (58 / 96 MP / 13%) · Tentomon → Terre des scarabées (+1)
Souffle rouge (213 / 0 MP / —)
Bouclier de mousse (0 / 30 MP / 12%) · Dokunemon → Terre des scarabées (+4)

Conditions: HP ≥ 5000 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Infermon

Évolue depuis: Infermon, Datamon

Baihumon · #276

Méga · Données · Combat / Machine / Terre

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Punch mégatonne (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
La bombe (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Contre (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Chute de roc (220 / 126 MP / 8%) · Golemon → Mont Infini (+8)
Direct (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Gonflette (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)

Dimension DG (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Autre dimension
Méga rayon (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Ville des usines
Effaceur (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Laser (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Décentralisation (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Ville des usines
Mégagrue (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Ville des usines
Attaque ultime (215 / 0 MP / —)
Fissure (270 / 186 MP / 8%) · Golemon → Autre dimension (+7)

Conditions: MP ≥ 4000, Vitesse ≥ 500, Intelligence ≥ 500 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 35–45 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis GrapLeomon

Évolue depuis: GrapLeomon, Antylamon, IceLeomon

Beelzemon · #403

Méga · Virus · Ténèbres / Combat / Machine

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Contre (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terres gelées
La bombe (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Brume toxique (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+2)
Étreinte fatale (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Sanctuaire de glace (+7)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Laser (389 / 168 MP / 13%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Dimension DG (722 / 420 MP / 0%) · Tekkamon → Autre dimension
Méga rayon (573 / 330 MP / 0%) · Guardromon → Ville des usines
Effaceur (430 / 219 MP / 10%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Décentralisation (256 / 297 MP / 15%) · Guardromon → Ville des usines
Porte noire (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+2)
Coup maléfique (200 / 0 MP / —)
Requiem abyssal (620 / 375 MP / 12%) · Soulmon → Manoir du Seigneur Gris

Conditions: Défense ≥ 500, Intelligence ≥ 500 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis SkullSatamon

Évolue depuis: LadyDevimon, SkullSatamon

BlackKingNumemon · #307

Méga · Virus · Saleté / Glace

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Bombe à crottes (333 / 333 MP / 9%) · Geremon → Ville des usines (+1)
Jet géant aléatoire (211 / 282 MP / 11%) · Geremon → Ville des usines (+1)
Jet de crotte géante (211 / 192 MP / 15%) · Geremon → Ville des usines (+1)
Jet de crotte rapide (122 / 96 MP / 23%) · Geremon → Ville des usines (+1)
Jet rapide aléatoire (122 / 216 MP / 20%) · Geremon → Ville des usines (+1)
Putois (88 / 75 MP / 24%) · Geremon → Ville des usines (+2)
Jet crotte aléatoire (75 / 120 MP / 21%) · Geremon → Ville des usines
Coup de pied de face (53 / 24 MP / 25%) · Geremon → Ville des usines (+1)
Iceberg (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Jungle tropicale (+9)
Magie aquatique (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bois brumeux
Larme de glace (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Forêt natale (+6)
Épingle de glace (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bois brumeux (+10)
Griffe de la mort (180 / 0 MP / —)
Super gel (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)

Conditions: HP ≥ 5000, Attaque ≥ 500 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Garbagemon

Évolue depuis: KingSukamon · Cette voie s'ouvre après 120 heures de jeu sous la forme précédente., Garbagemon, Etemon

BlackWarGreymon · #404

Méga · Virus · Ténèbres / Feu / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Fournaise infinie (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Mont Infini
Rayon propulsant (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+5)
Fusion (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Mont Infini
Bombe magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)
Tour de feu (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
La bombe (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Contre (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Tornade (389 / 150 MP / —) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Étreinte fatale (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Sanctuaire de glace (+7)

Brume toxique (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+2)
Porte noire (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+2)
Cauchemar (222 / 0 MP / —)
Requiem abyssal (620 / 375 MP / 12%) · Soulmon → Manoir du Seigneur Gris

Conditions: MP ≥ 5000 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis MetalGreymonVirus

Évolue depuis: MetalGreymonVirus, Triceramon, SkullGreymon

Boltmon · #288

Méga · Données · Arme / Combat / Machine

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
La bombe (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Contre (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Lame tournoyante (210 / 150 MP / 18%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Fendoir géant (390 / 180 MP / 16%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Coupe croisée (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Dimension DG (722 / 420 MP / 0%) · Tekkamon → Autre dimension
Méga rayon (573 / 330 MP / 0%) · Guardromon → Ville des usines
Effaceur (430 / 219 MP / 10%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Laser (389 / 168 MP / 13%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Décentralisation (256 / 297 MP / 15%) · Guardromon → Ville des usines
Gigapince cisaille (215 / 0 MP / —)
Lame finale (540 / 288 MP / 12%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)

Conditions: MP ≥ 5000, Attaque ≥ 500, Vitesse ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Pumpkinmon

Évolue depuis: Meteormon · Cette voie s'ouvre après 120 heures de jeu sous la forme précédente., Pumpkinmon, Mummymon

Cannondramon · #405

Méga · Données · Machine / Feu

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Méga rayon (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Ville des usines
Dimension DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Autre dimension

Effaceur (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Laser (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Décentralisation (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Ville des usines
Mégagrue (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Ville des usines
Découpe-métal (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Ville des usines
Pleins pouvoirs (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Ville des usines
Fusion (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Mont Infini
Fournaise infinie (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Mont Infini
Rayon propulsant (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+5)
Bombe magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)
Tour de feu (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)
Attaque ultime (215 / 0 MP / —)

Conditions: MP ≥ 5000, Vitesse ≥ 400, Intelligence ≥ 500 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Assaultmon

Évolue depuis: Brachiomon, MetalTyrannomon, Assaultmon, Bulbmon

ChaosLord · #289

Méga · Virus · Machine / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Méga rayon (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Ville des usines
Dimension DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Autre dimension
Effaceur (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Laser (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Décentralisation (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Ville des usines
Mégagrue (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Ville des usines
Découpe-métal (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Ville des usines
Pleins pouvoirs (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Ville des usines
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
La bombe (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Contre (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Trémeur (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Bombénergique (214 / 0 MP / —)

Conditions: HP ≥ 5000, Défense ≥ 500 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 45–55 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Datamon

Évolue depuis: Datamon, Assaultmon

Creepymon · #312

Méga · Virus · Ténèbres / Feu / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Fournaise infinie (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Mont Infini
Fusion (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Mont Infini
Rayon propulsant (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+5)
Bombe magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)
Tour de feu (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)
La bombe (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Contre (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Tornade (389 / 150 MP / —) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Étreinte fatale (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Sanctuaire de glace (+7)
Brume toxique (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+2)
Porte noire (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+2)
Cauchemar (222 / 0 MP / —)
Requiem abyssal (620 / 375 MP / 12%) · Soulmon → Manoir du Seigneur Gris

Conditions: MP ≥ 5000, Intelligence ≥ 500 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 35–45 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis SkullSatamon

Évolue depuis: BlueMeramon, SkullMeramon, Dragomon, SkullSatamon

Diaboromon · #237

Méga · Virus · Machine / Nature / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Laser (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Découpe-métal (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Ville des usines
Dimension DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Autre dimension
Méga rayon (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Ville des usines
Effaceur (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Décentralisation (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Ville des usines
Mégagrue (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Ville des usines
Pleins pouvoirs (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Ville des usines
Griffe poison (62 / 66 MP / 22%) · Aruraumon → Forêt natale (+9)
Poison (117 / 171 MP / 19%) · Aruraumon → Forêt natale (+7)
Insecte (500 / 354 MP / 8%) · Tentomon → Terre des scarabées
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)

La bombe (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Contre (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terres gelées
Coup maléfique (200 / 0 MP / —)

Conditions: Attaque ≥ 500, Défense ≥ 500 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 35–45 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Infermon

Évolue depuis: Infermon

Fujinmon · #317

Méga · Vaccin · Air / Machine / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Ouragan (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Haut du Grand Canyon (+1)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Tonnerre (586 / 330 MP / 13%) · Soulmon → Manoir du Seigneur Gris
Tornade (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Super étincelle (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Mégagrue (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Ville des usines
Dimension DG (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Autre dimension
Méga rayon (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Ville des usines
Effaceur (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Contre (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Direct (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Épée spirale (210 / 0 MP / —)

Conditions: MP ≥ 5000, Vitesse ≥ 400, Intelligence ≥ 500 · Erreurs de soin ≤ 5 · Poids 35–45 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Silphymon

Évolue depuis: Silphymon, Kyukimon

Gallantmon · #318

Méga · Virus · Arme / Combat / Machine

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
La bombe (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Contre (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Trémeur (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)

Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Dimension DG (722 / 420 MP / 0%) · Tekkamon → Autre dimension
Méga rayon (573 / 330 MP / 0%) · Guardromon → Ville des usines
Effaceur (430 / 219 MP / 10%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Laser (389 / 168 MP / 13%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Tornade (389 / 150 MP / —) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Coupe croisée (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Lame tournoyante (210 / 150 MP / 18%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Fendoir géant (390 / 180 MP / 16%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Épée spirale (210 / 0 MP / —)
Lame finale (540 / 288 MP / 12%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)

Conditions: MP ≥ 5000, Intelligence ≥ 500 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 45–55 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis WarGrowlmon

Évolue depuis: Magnamon, WarGrowlmon

Ghoulmon · #329

Méga · Données · Ténèbres / Machine / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Méga rayon (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Ville des usines
Dimension DG (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Autre dimension
Effaceur (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Laser (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Décentralisation (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Ville des usines
Mégagrue (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Ville des usines
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
La bombe (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Contre (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Étreinte fatale (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Sanctuaire de glace (+7)
Tornade (389 / 150 MP / —) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Brume toxique (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+2)
Porte noire (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+2)
Coup maléfique (200 / 0 MP / —)
Requiem abyssal (620 / 375 MP / 12%) · Soulmon → Manoir du Seigneur Gris

Conditions: MP ≥ 4000, Défense ≥ 500, Intelligence ≥ 500 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 35–45 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Giromon

Évolue depuis: Kimeramon, Mummymon, Giromon, Megadramon

GranKuwagamon · #210

Méga · Virus · Nature / Combat / Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Dard (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Forêt natale (+12)
Insecte (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Terre des scarabées
Piège de la nature (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Région des mangroves (+2)
Parfum ensorcelé (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bois brumeux (+1)
Poison (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Forêt natale (+7)
Griffe poison (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Forêt natale (+9)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
La bombe (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Contre (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Tornade (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Super étincelle (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Bombapiège (232 / 0 MP / —)

Conditions: HP ≥ 5000, Défense ≥ 500, Intelligence ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 35–45 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Okuwamon

Évolue depuis: MegaKabuterimon, Okuwamon, Blossomon, Scorpiomon, Arukenimon

Gryphonmon · #293

Méga · Données · Air / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Ouragan (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Haut du Grand Canyon (+1)
Tonnerre (586 / 330 MP / 13%) · Soulmon → Manoir du Seigneur Gris
Tornade (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Super étincelle (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Nuage électrique (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+10)
Élec statique (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+5)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
La bombe (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Contre (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)

Trémeur (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Griffe de la mort (180 / 0 MP / —)

Conditions: HP ≥ 5000, Défense ≥ 400, Intelligence ≥ 500 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Garudamon

Évolue depuis: Silphymon, Deramon, Garudamon

HerculesKabuterimon · #60

Méga · Vaccin · Nature / Combat / Feu

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Rayon propulsant (444 / 183 MP / 5%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+5)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 7%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Contre (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terres gelées
La bombe (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Griffe poison (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Forêt natale (+9)
Dard (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Forêt natale (+12)
Piège de la nature (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Région des mangroves (+2)
Marabunta (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terre des scarabées (+1)
Insecte (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Terre des scarabées
Parfum ensorcelé (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bois brumeux (+1)
Poison (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Forêt natale (+7)
Bouclier de mousse (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terre des scarabées (+4)
Méga électrochoc (260 / 0 MP / —)

Conditions: HP ≥ 7000, Attaque ≥ 400, Défense ≥ 600, Vitesse ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 5 · Poids 50–60 · Bonus (une seule condition suffit) : Victoires ≤ 0

Évolue depuis: Tinmon, MegaKabuterimon, Lillymon, Okuwamon

HiAndromon · #302

Méga · Vaccin · Machine / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Dimension DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Autre dimension
Méga rayon (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Ville des usines
Effaceur (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Laser (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Autre dimension (+1)

Décentralisation (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Ville des usines
Mégagrue (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Ville des usines
Découpe-métal (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Ville des usines
Pleins pouvoirs (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Ville des usines
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
La bombe (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Contre (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Trémeur (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Épée spirale (210 / 0 MP / —)

Conditions: HP ≥ 5000, Vitesse ≥ 500, Intelligence ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 5 · Poids 35–45 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Andromon

Évolue depuis: Mamemon, Shakkoumon, Andromon, Tekkamon

Imperialdramon · #192

Méga · Données · Machine / Feu / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Méga rayon (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Ville des usines
Dimension DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Autre dimension
Effaceur (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Laser (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Décentralisation (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Ville des usines
Mégagrue (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Ville des usines
Rayon propulsant (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+5)
Fournaise infinie (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Mont Infini
Fusion (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Mont Infini
Bombe magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Contre (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Direct (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Bombénergique (214 / 0 MP / —)

Conditions: MP ≥ 4000, Attaque ≥ 500, Défense ≥ 500 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 45–55 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Paildramon

Évolue depuis: Paildramon, AeroVeedramon

Jijimon · #117

Méga · Vaccin · Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Trémeur (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Direct (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
La bombe (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Coup du pétrin (250 / 0 MP / —)

Conditions: HP ≥ 4000, Attaque ≥ 500, Vitesse ≥ 500 · Erreurs de soin ≤ 5 · Poids 5–15 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Monzaemon

Évolue depuis: Mamemon, Monzaemon

KingEtemon · #303

Méga · Virus · Combat / Air / Saleté

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
La bombe (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Contre (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Trémeur (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Direct (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Tonnerre (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Manoir du Seigneur Gris
Tornade (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Super étincelle (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Ouragan (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Haut du Grand Canyon (+1)
Jet de crotte géante (211 / 192 MP / 5%) · Geremon → Ville des usines (+1)
Jet de crotte rapide (122 / 96 MP / 8%) · Geremon → Ville des usines (+1)
Jet rapide aléatoire (122 / 216 MP / 6%) · Geremon → Ville des usines (+1)
Putois (88 / 75 MP / 9%) · Geremon → Ville des usines (+2)
Concert maléfique (202 / 0 MP / —)

Conditions: HP ≥ 5000, Vitesse ≥ 500, Intelligence ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 35–45 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Etemon; Bonheur ≥ 90

Évolue depuis: KingSukamon · Cette voie s'ouvre après 120 heures de jeu sous la forme précédente., Etemon, WaruMonzaemon · Cette voie s'ouvre après 120 heures de jeu sous la forme précédente.

Magnadramon · #215

Méga · Vaccin · Lumière / Feu / Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Fournaise infinie (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Mont Infini
Rayon propulsant (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+5)
Fusion (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Mont Infini
Bombe magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Éclat aveuglant (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Tour de feu (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)
Anneau céleste (380 / 276 MP / 14%) · Piddomon → Mont Infini
Rayon du jugement (410 / 210 MP / 16%) · Piddomon → Mont Infini
Tonnerre (586 / 330 MP / 0%) · Soulmon → Manoir du Seigneur Gris
Tornade (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Super étincelle (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Ouragan (366 / 255 MP / 0%) · SandYanmamon → Haut du Grand Canyon (+1)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Souffle rouge (213 / 0 MP / —)
Grande croix (600 / 360 MP / 12%) · Piddomon → Autre dimension (+1)

Conditions: HP ≥ 5000, Défense ≥ 500, Intelligence ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 5 · Poids 35–45 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Angewomon

Évolue depuis: Angewomon

MaloMyotismon · #406

Méga · Virus · Ténèbres / Feu / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Fournaise infinie (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Mont Infini
Rayon propulsant (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+5)
Fusion (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Mont Infini
Bombe magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)
Tour de feu (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
La bombe (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)

Contre (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Tornade (389 / 150 MP / —) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Étreinte fatale (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Sanctuaire de glace (+7)
Brume toxique (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+2)
Porte noire (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+2)
Cauchemar (222 / 0 MP / —)
Requiem abyssal (620 / 375 MP / 12%) · Soulmon → Manoir du Seigneur Gris

Conditions: Attaque ≥ 500, Vitesse ≥ 500 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Myotismon

Évolue depuis: Phantomon, Arukenimon, Myotismon

MarineAngemon · #248

Méga · Vaccin · Lumière / Glace / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Larme de glace (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Forêt natale (+6)
Magie aquatique (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bois brumeux
Gelée de l'aurore (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Sanctuaire de glace (+1)
Statue de glace (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Autre dimension (+3)
Super gel (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Iceberg (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Jungle tropicale (+9)
Rayon du jugement (410 / 210 MP / 16%) · Piddomon → Mont Infini
Anneau céleste (380 / 276 MP / 14%) · Piddomon → Mont Infini
Dynamite latte (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
La bombe (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Contre (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terres gelées
Éclat aveuglant (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Direct (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Attaque tendre (230 / 0 MP / —)
Grande croix (600 / 360 MP / 12%) · Piddomon → Autre dimension (+1)

Conditions: MP ≥ 5000, Vitesse ≥ 400, Intelligence ≥ 500 · Erreurs de soin ≤ 5 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Angewomon; Bonheur ≥ 90

Évolue depuis: ShogunGekomon · Cette voie s'ouvre après 120 heures de jeu sous la forme précédente., Angewomon, Zudomon

Marsmon · #297

Méga · Vaccin · Combat / Feu / Lumière

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Direct (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
La bombe (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Contre (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Bouclier sacré (0 / 66 MP / 9%) · Piddomon → Mont Infini
Gonflette (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Fournaise infinie (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Mont Infini
Rayon propulsant (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+5)
Fusion (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Mont Infini
Bombe magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)
Tour de feu (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)
Mégaflamme (196 / 0 MP / —)
Éclat aveuglant (150 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Mont Infini (+1)

Conditions: MP ≥ 5000, Vitesse ≥ 500 · Erreurs de soin ≤ 5 · Poids 35–45 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis GrapLeomon

Évolue depuis: Meteormon · Cette voie s'ouvre après 120 heures de jeu sous la forme précédente., MasterTyrannomon, GrapLeomon, Vermilimon

MegaGargomon · #335

Méga · Vaccin · Machine / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Méga rayon (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Ville des usines
Dimension DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Autre dimension
Effaceur (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Laser (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Décentralisation (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Ville des usines
Mégagrue (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Ville des usines
Découpe-métal (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Ville des usines
Pleins pouvoirs (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Ville des usines
La bombe (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Contre (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terres gelées

Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Trémeur (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Attaque ultime (215 / 0 MP / —)

Conditions: MP ≥ 5000 · Erreurs de soin ≤ 5 · Poids 45–55 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Andromon

Évolue depuis: Magnamon, Paildramon, Assaultmon, WarGrowlmon, Andromon

MetalEtemon · #65

Méga · Vaccin · Combat / Air / Saleté

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Direct (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Contre (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terres gelées
La bombe (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Trémeur (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Gonflette (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Super étincelle (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Tornade (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Tonnerre (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Manoir du Seigneur Gris
Coup de pied de face (53 / 24 MP / 10%) · Geremon → Ville des usines (+1)
Bombe à crottes (333 / 333 MP / 0%) · Geremon → Ville des usines (+1)
Concert maléfique (255 / 0 MP / —)

Conditions: HP ≥ 5000, MP ≥ 6000, Attaque ≥ 600, Défense ≥ 500, Vitesse ≥ 600, Intelligence ≥ 500 · Erreurs de soin ≤ 0 · Poids 10–20 · Bonus (une seule condition suffit) : Victoires ≥ 100

Évolue depuis: Garbagemon, Etemon

MetalGarurumon · #191

Méga · Données · Glace / Machine / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Statue de glace (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Autre dimension (+3)
Gelée de l'aurore (430 / 258 MP / 14%) · Hyogamon → Sanctuaire de glace (+1)
Super gel (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)

Iceberg (211 / 102 MP / 20%) · Aruraumon → Jungle tropicale (+9)
Épingle de glace (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Blizzard (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Bois brumeux (+10)
Méga rayon (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Ville des usines
Dimension DG (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Autre dimension
Effaceur (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Laser (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Contre (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Direct (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Attaque ultime (215 / 0 MP / —)

Conditions: HP ≥ 4000, Vitesse ≥ 500, Intelligence ≥ 500 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 35–45 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis WereGarurumon

Évolue depuis: MetalGreymonVaccine, Mammothmon, MetalMamemon, WereGarurumon

MetalSeadramon · #211

Méga · Données · Eau / Glace / Machine

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Gelée de l'aurore (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Sanctuaire de glace (+1)
Super gel (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Statue de glace (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Autre dimension (+3)
Iceberg (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Jungle tropicale (+9)
Canon hydro (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Marais Geko (+1)
Raz-de-marée (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Marais Geko
Fracas marin (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Marais Geko (+1)
Magie aquatique (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bois brumeux
Méga rayon (573 / 330 MP / 0%) · Guardromon → Ville des usines
Laser (389 / 168 MP / 13%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Dimension DG (722 / 420 MP / 0%) · Tekkamon → Autre dimension
Effaceur (430 / 219 MP / 10%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Décentralisation (256 / 297 MP / 15%) · Guardromon → Ville des usines
Mégagrue (226 / 126 MP / 22%) · Guardromon → Ville des usines
Tourbillon (211 / 0 MP / —)
Furie océane (560 / 336 MP / 12%) · Gekomon → Marais Geko

Conditions: HP ≥ 4000, Attaque ≥ 500, Vitesse ≥ 500 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 35–45 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis MegaSeadramon

Évolue depuis: WaruSeadramon, Whamon, MegaSeadramon

NeoCrimson · #402

Méga · Virus · Feu / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Fournaise infinie (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Mont Infini
Rayon propulsant (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+5)
Fusion (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Mont Infini
Bombe magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)
Tour de feu (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)
Vague de chaleur (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Forteresse des ogres (+8)
Crache-feu (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Forteresse des ogres (+14)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
La bombe (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Contre (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Trémeur (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Souffle rouge (213 / 0 MP / —)

Conditions: Attaque ≥ 500, Intelligence ≥ 500 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis SkullMeramon

Évolue depuis: Brachiomon, SkullMeramon, Vermilimon

Omnimon · #461

Méga · Vaccin · Combat / Glace / Feu

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
La bombe (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Contre (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Trémeur (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Direct (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Statue de glace (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Autre dimension (+3)
Gelée de l'aurore (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Sanctuaire de glace (+1)
Super gel (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Iceberg (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Jungle tropicale (+9)
Rayon propulsant (444 / 183 MP / 5%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+5)

Bombe magma (279 / 132 MP / 9%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 7%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)
Tour de feu (155 / 81 MP / 11%) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)
Tourbillon (211 / 0 MP / —)

Conditions: HP ≥ 5000, MP ≥ 4000, Attaque ≥ 500 · Erreurs de soin ≤ 5 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis MetalGreymonVirus

Évolue depuis: MetalGreymonVirus

Pharaohmon · #319

Méga · Virus · Nature / Combat / Ténèbres

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Parfum ensorcelé (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bois brumeux (+1)
Poison (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Forêt natale (+7)
Insecte (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Terre des scarabées
Piège de la nature (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Région des mangroves (+2)
Dard (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Forêt natale (+12)
Griffe poison (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Forêt natale (+9)
Brume toxique (130 / 186 MP / 6%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+2)
Bouclier de mousse (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terre des scarabées (+4)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
La bombe (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Contre (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Trémeur (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Bombapiège (232 / 0 MP / —)
Étreinte fatale (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Sanctuaire de glace (+7)

Conditions: MP ≥ 5000, Intelligence ≥ 500 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 45–55 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Mummymon

Évolue depuis: Shakkoumon, Scorpiomon, Mummymon, Bastemon

Phoenixmon · #59

Méga · Vaccin · Air / Feu / Lumière

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Bombe magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Rayon propulsant (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+5)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)

Fournaise infinie (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Mont Infini
Fusion (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Mont Infini
Élec statique (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+5)
Super étincelle (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Nuage électrique (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+10)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Tornade (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Tonnerre (586 / 330 MP / 13%) · Soulmon → Manoir du Seigneur Gris
Orage de confusion (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Ouragan (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Haut du Grand Canyon (+1)
Souffle rouge (250 / 0 MP / —)
Bouclier sacré (0 / 66 MP / 9%) · Piddomon → Mont Infini
Éclat aveuglant (150 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Mont Infini (+1)

Conditions: HP ≥ 4000, MP ≥ 4000, Vitesse ≥ 400, Intelligence ≥ 600 · Erreurs de soin ≤ 3 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : Discipline ≥ 100; Victoires ≤ 0

Évolue depuis: BlueMeramon, AeroVeedramon, Taomon, Garudamon

Piedmon · #245

Méga · Virus · Ténèbres / Combat / Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
La bombe (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Contre (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Brume toxique (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+2)
Étreinte fatale (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Sanctuaire de glace (+7)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Ouragan (366 / 255 MP / 0%) · SandYanmamon → Haut du Grand Canyon (+1)
Tonnerre (586 / 330 MP / 0%) · Soulmon → Manoir du Seigneur Gris
Tornade (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Super étincelle (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Porte noire (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+2)
Griffe de la mort (180 / 0 MP / —)
Requiem abyssal (620 / 375 MP / 12%) · Soulmon → Manoir du Seigneur Gris

Conditions: MP ≥ 5000, Attaque ≥ 500 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 35–45 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Pumpkinmon

Évolue depuis: LadyDevimon, Pumpkinmon, WaruMonzaemon · Cette voie s'ouvre après 120 heures de jeu sous la forme précédente.

Plesiomon · #271

Méga · Données · Eau / Glace / Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Gelée de l'aurore (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Sanctuaire de glace (+1)
Statue de glace (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Autre dimension (+3)
Super gel (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Iceberg (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Jungle tropicale (+9)
Épingle de glace (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Raz-de-marée (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Marais Geko
Fracas marin (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Marais Geko (+1)
Magie aquatique (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bois brumeux
Canon hydro (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Marais Geko (+1)
Tonnerre (586 / 330 MP / 0%) · Soulmon → Manoir du Seigneur Gris
Tornade (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Super étincelle (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Ouragan (366 / 255 MP / 0%) · SandYanmamon → Haut du Grand Canyon (+1)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Tourbillon (211 / 0 MP / —)
Furie océane (560 / 336 MP / 12%) · Gekomon → Marais Geko

Conditions: HP ≥ 5000, Défense ≥ 500, Intelligence ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Zudomon

Évolue depuis: Zudomon, Whamon, Divermon, Digitamamon, MegaSeadramon

PrinceMamemon · #270

Méga · Données · Combat / Machine

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Punch mégatonne (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
La bombe (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Contre (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Trémeur (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Direct (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)

Gonflette (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Laser (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Dimension DG (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Autre dimension
Méga rayon (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Ville des usines
Effaceur (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Décentralisation (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Ville des usines
Mégagrue (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Ville des usines
Fun-bombe (225 / 0 MP / —)

Conditions: MP ≥ 5000, Attaque ≥ 400, Vitesse ≥ 500 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Mamemon

Évolue depuis: Mamemon, SuperStarmon, MetalMamemon

Pukumon · #401

Méga · Virus · Eau / Glace / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Iceberg (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Jungle tropicale (+9)
Magie aquatique (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bois brumeux
Gelée de l'aurore (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Sanctuaire de glace (+1)
Statue de glace (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Autre dimension (+3)
Super gel (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Épingle de glace (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Raz-de-marée (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Marais Geko
Canon hydro (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Marais Geko (+1)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
La bombe (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Contre (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Trémeur (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Fracas marin (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Marais Geko (+1)
Tourbillon (211 / 0 MP / —)
Furie océane (560 / 336 MP / 12%) · Gekomon → Marais Geko

Conditions: Attaque ≥ 500, Vitesse ≥ 500 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 5–15 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Dragomon

Évolue depuis: MarineDevimon, Dragomon, Divermon

Puppetmon · #181

Méga · Virus · Nature / Combat / Machine

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Piège de la nature (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Région des mangroves (+2)
Insecte (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Terre des scarabées
Parfum ensorcelé (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bois brumeux (+1)
Dard (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Forêt natale (+12)
Poison (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Forêt natale (+7)
Griffe poison (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Forêt natale (+9)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
La bombe (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Contre (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Mégagrue (226 / 126 MP / 22%) · Guardromon → Ville des usines
Effaceur (430 / 219 MP / 10%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Laser (389 / 168 MP / 13%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Décentralisation (256 / 297 MP / 15%) · Guardromon → Ville des usines
Bombapiège (232 / 0 MP / —)

Conditions: Attaque ≥ 500, Vitesse ≥ 500 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Cherrymon

Évolue depuis: Cherrymon, Tinmon, Monzaemon, ExTyrannomon, Pumpkinmon

Raidenmon · #336

Méga · Virus · Air / Feu / Machine

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Tonnerre (586 / 330 MP / 13%) · Soulmon → Manoir du Seigneur Gris
Super étincelle (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Tornade (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Ouragan (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Haut du Grand Canyon (+1)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Rayon propulsant (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+5)
Fournaise infinie (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Mont Infini
Fusion (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Mont Infini
Bombe magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Effaceur (430 / 219 MP / 10%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Laser (389 / 168 MP / 13%) · Tankmon → Autre dimension (+1)

Décentralisation (256 / 297 MP / 15%) · Guardromon → Ville des usines
Mégagrue (226 / 126 MP / 22%) · Guardromon → Ville des usines
Boule de feu (155 / 0 MP / —)

Conditions: HP ≥ 5000, Défense ≥ 500 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Giromon

Évolue depuis: Bulbmon, Andromon, Giromon, Gigadramon · Cette voie s'ouvre après 120 heures de jeu sous la forme précédente.

Raijinmon · #333

Méga · Virus · Air / Machine / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Tonnerre (586 / 330 MP / 13%) · Soulmon → Manoir du Seigneur Gris
Super étincelle (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Tornade (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Ouragan (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Haut du Grand Canyon (+1)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Mégagrue (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Ville des usines
Dimension DG (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Autre dimension
Méga rayon (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Ville des usines
Effaceur (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Contre (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Direct (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Attaque ultime (215 / 0 MP / —)

Conditions: MP ≥ 5000 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 35–45 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Silphymon

Évolue depuis: Silphymon, Kyukimon

Rosemon · #230

Méga · Données · Nature / Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Piège de la nature (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Région des mangroves (+2)
Parfum ensorcelé (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bois brumeux (+1)
Poison (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Forêt natale (+7)
Insecte (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Terre des scarabées

Dard (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Forêt natale (+12)
Griffe poison (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Forêt natale (+9)
Marabunta (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terre des scarabées (+1)
Bouclier de mousse (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terre des scarabées (+4)
Tonnerre (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Manoir du Seigneur Gris
Tornade (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Super étincelle (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Ouragan (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Haut du Grand Canyon (+1)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Bombapiège (232 / 0 MP / —)

Conditions: MP ≥ 5000, Vitesse ≥ 400, Intelligence ≥ 500 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Lillymon

Évolue depuis: Cherrymon, Lillymon, Blossomon, Piximon

SaberLeomon · #258

Méga · Données · Combat / Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
La bombe (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Contre (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Trémeur (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Direct (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Gonflette (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Ouragan (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Haut du Grand Canyon (+1)
Tonnerre (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Manoir du Seigneur Gris
Tornade (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Super étincelle (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Griffe de la mort (180 / 0 MP / —)

Conditions: HP ≥ 5000, Défense ≥ 500, Intelligence ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 35–45 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis GrapLeomon

Évolue depuis: GrapLeomon, WereGarurumon, IceLeomon

Sakuyamon · #316

Méga · Données · Air / Feu / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Tonnerre (586 / 330 MP / 13%) · Soulmon → Manoir du Seigneur Gris
Tornade (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Super étincelle (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Ouragan (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Haut du Grand Canyon (+1)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Fournaise infinie (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Mont Infini
Rayon propulsant (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+5)
Fusion (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Mont Infini
Bombe magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Contre (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terres gelées
Direct (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Mégaflamme (196 / 0 MP / —)

Conditions: HP ≥ 5000, Attaque ≥ 500, Vitesse ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 35–45 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Taomon

Évolue depuis: Antylamon, Taomon, Bastemon

Seraphimon · #207

Méga · Vaccin · Lumière / Air / Feu

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Tonnerre (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Manoir du Seigneur Gris
Tornade (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Super étincelle (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Ouragan (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Haut du Grand Canyon (+1)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Fournaise infinie (488 / 264 MP / 0%) · Vermilimon → Mont Infini
Rayon propulsant (444 / 183 MP / 5%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+5)
Fusion (400 / 318 MP / 0%) · Vermilimon → Mont Infini
Bombe magma (279 / 132 MP / 9%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / —) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Éclat aveuglant (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Rayon du jugement (410 / 210 MP / 16%) · Piddomon → Mont Infini

Anneau céleste (380 / 276 MP / 14%) · Piddomon → Mont Infini
Boule de feu (155 / 0 MP / —)
Grande croix (600 / 360 MP / 12%) · Piddomon → Autre dimension (+1)

Conditions: HP ≥ 4000, Attaque ≥ 500, Vitesse ≥ 500 · Erreurs de soin ≤ 5 · Poids 35–45 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis MagnaAngemon

Évolue depuis: MagnaAngemon, SuperStarmon, Piximon

SkullMammothmon · #268

Méga · Vaccin · Terre / Glace / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Statue de glace (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Autre dimension (+3)
Gelée de l'aurore (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Sanctuaire de glace (+1)
Super gel (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Iceberg (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Jungle tropicale (+9)
Épingle de glace (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Éboulement (450 / 285 MP / 14%) · Golemon → Mont Infini (+2)
Stalagmite (430 / 219 MP / 16%) · Golemon → Mont Infini (+2)
Magie aquatique (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bois brumeux
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
La bombe (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Contre (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Fissure (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → Autre dimension (+7)
Direct (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Tourbillon (211 / 0 MP / —)
Séisme de Gaïa (650 / 390 MP / 12%) · Golemon → Autre dimension (+1)

Conditions: MP ≥ 5000, Attaque ≥ 500, Intelligence ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 5 · Poids 35–45 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Mammothmon

Évolue depuis: SkullGreymon, Mammothmon

SlashAngemon · #300

Méga · Vaccin · Lumière / Combat / Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
La bombe (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Contre (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)

Anneau céleste (380 / 276 MP / 14%) · Piddomon → Mont Infini
Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+18)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Tonnerre (586 / 330 MP / 0%) · Soulmon → Manoir du Seigneur Gris
Tornade (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Super étincelle (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Ouragan (366 / 255 MP / 0%) · SandYanmamon → Haut du Grand Canyon (+1)
Éclat aveuglant (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Rayon du jugement (410 / 210 MP / 16%) · Piddomon → Mont Infini
Griffe de la mort (180 / 0 MP / —)
Grande croix (600 / 360 MP / 12%) · Piddomon → Autre dimension (+1)

Conditions: Attaque ≥ 500, Défense ≥ 500, Vitesse ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 5 · Poids 35–45 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis MagnaAngemon

Évolue depuis: MagnaAngemon, Knightmon

Suijinmon · #408

Méga · Données · Glace / Machine / Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Gelée de l'aurore (430 / 258 MP / 14%) · Hyogamon → Sanctuaire de glace (+1)
Statue de glace (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Autre dimension (+3)
Super gel (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Iceberg (211 / 102 MP / 20%) · Aruraumon → Jungle tropicale (+9)
Épingle de glace (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Blizzard (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Bois brumeux (+10)
Larme de glace (60 / 42 MP / 30%) · Aruraumon → Forêt natale (+6)
Magie aquatique (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Bois brumeux
Dimension DG (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Autre dimension
Laser (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Méga rayon (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Ville des usines
Effaceur (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Autre dimension (+1)
Décentralisation (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Ville des usines
Pleins pouvoirs (0 / 99 MP / 17%) · Guardromon → Ville des usines
Tonnerre (586 / 330 MP / 0%) · Soulmon → Manoir du Seigneur Gris
Canon de l'infini (777 / 0 MP / —)

Conditions: HP ≥ 4000, Attaque ≥ 500, Vitesse ≥ 500 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis MegaSeadramon

Évolue depuis: WaruSeadramon, MegaSeadramon

Valkyrimon · #255

Méga · Données · Air / Combat / Glace

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Ouragan (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Haut du Grand Canyon (+1)
Tonnerre (586 / 330 MP / 13%) · Soulmon → Manoir du Seigneur Gris
Tornade (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Super étincelle (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
La bombe (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Contre (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Super gel (264 / 120 MP / 5%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Iceberg (211 / 102 MP / 5%) · Aruraumon → Jungle tropicale (+9)
Épingle de glace (126 / 78 MP / 8%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Blizzard (120 / 165 MP / 7%) · DarkLizardmon → Bois brumeux (+10)
Tourbillon (211 / 0 MP / —)

Conditions: HP ≥ 5000, Défense ≥ 500 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 35–45 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Silphymon

Évolue depuis: Angewomon, Silphymon, Deramon

VenomMyotismon · #212

Méga · Virus · Ténèbres / Feu / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Fournaise infinie (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Mont Infini
Fusion (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Mont Infini
Rayon propulsant (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+5)
Bombe magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)
Tour de feu (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)
Brume toxique (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+2)
Porte noire (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+2)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
La bombe (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Contre (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Trémeur (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)

Étreinte fatale (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Sanctuaire de glace (+7)
Cauchemar (222 / 0 MP / —)
Requiem abyssal (620 / 375 MP / 12%) · Soulmon → Manoir du Seigneur Gris

Conditions: Attaque ≥ 500, Défense ≥ 500 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 35–45 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Myotismon

Évolue depuis: Kimeramon, MarineDevimon, Myotismon

Vikemon · #220

Méga · Données · Eau / Glace / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Gelée de l'aurore (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Sanctuaire de glace (+1)
Statue de glace (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Autre dimension (+3)
Super gel (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+11)
Iceberg (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Jungle tropicale (+9)
Épingle de glace (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Raz-de-marée (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Marais Geko
Canon hydro (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Marais Geko (+1)
Magie aquatique (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bois brumeux
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
La bombe (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Contre (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Trémeur (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+7)
Fracas marin (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Marais Geko (+1)
Tourbillon (211 / 0 MP / —)
Furie océane (560 / 336 MP / 12%) · Gekomon → Marais Geko

Conditions: HP ≥ 5000, Défense ≥ 500, Intelligence ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 35–45 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Zudomon

Évolue depuis: ShogunGekomon · Cette voie s'ouvre après 120 heures de jeu sous la forme précédente., Zudomon, Whamon

WarGreymon · #373

Méga · Vaccin · Feu / Combat / Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Fournaise infinie (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Mont Infini
Rayon propulsant (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+5)
Fusion (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Mont Infini

Bombe magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Forteresse des ogres (+15)
Enfer rouge (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+4)
Tour de feu (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Forteresse des ogres (+5)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
La bombe (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Contre (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terres gelées
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Tornade (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Super étincelle (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Coupe-vent (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+14)
Souffle rouge (213 / 0 MP / —)

Conditions: MP ≥ 5000, Intelligence ≥ 500 · Erreurs de soin ≤ 5 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis MetalGreymonVaccine

Évolue depuis: MetalGreymonVirus, MasterTyrannomon, MetalGreymonVaccine, Triceramon, ExTyrannomon

Zanbamon · #430

Méga · Virus · Arme / Combat / Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+29)
Contre (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terres gelées
La bombe (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrée du Grand Canyon (+5)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+15)
Lame tournoyante (210 / 150 MP / 18%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Fendoir géant (390 / 180 MP / 16%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+4)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+12)
Coupe croisée (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)
Tonnerre (586 / 330 MP / 0%) · Soulmon → Manoir du Seigneur Gris
Tornade (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Mont Infini (+7)
Super étincelle (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Mont Infini (+4)
Ouragan (366 / 255 MP / 0%) · SandYanmamon → Haut du Grand Canyon (+1)
Orage de confusion (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Mont Infini (+1)
Griffe de la mort (180 / 0 MP / —)
Lame finale (540 / 288 MP / 12%) · Fugamon → Bois brumeux (+1)

Conditions: Défense ≥ 500, Vitesse ≥ 500 · Erreurs de soin ≤ 10 · Poids 25–35 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis Knightmon

Évolue depuis: GrapLeomon, Knightmon, Tekkamon

Techniques

Tour de feu · #0

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
155	81	À distance	Étourdissement (8%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Agumon	Forteresse des ogres *
ClearAgumon	Manoir des jouets
Flarerizamon	Pied du mont Panorama · 07:00–19:00
Tankmon	Manoir des jouets Autre dimension
ToyAgumon	Manoir des jouets

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les

Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Crache-feu → Vague de chaleur → Tour de feu → Bombe magma → Enfer rouge → Rayon propulsant → Fournaise infinie → Fusion

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Rayon propulsant · #1

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
444	183	À distance	Aplatissement (3%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
BlueMeramon	Sanctuaire de glace Autre dimension
Guardromon	Ville des usines · 07:00–19:00 Ville des usines · 07:00–19:00 * Ville des usines · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Ville des usines
Saberdramon	Bois brumeux · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Vermilimon	Région Dino antique · 07:00–19:00 * Région glaciaire antique · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Région glaciaire antique · 07:00–19:00

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Crache-feu → Vague de chaleur → Tour de feu → Bombe magma → Enfer rouge → Rayon propulsant → Fournaise infinie → Fusion

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Nuage électrique · #10

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
120	69	À distance	Étourdissement (9%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Akatorimon	Savane des engrenages · 07:00–19:00 * Savane des engrenages · 07:00–19:00
ModokiBetamon	Forêt natale · 07:00–19:00 Pont Digimon · 07:00–19:00 Forêt natale · 07:00–19:00 *
ShimaUnimon	Savane des engrenages · 07:00–19:00 Savane des engrenages · 07:00–19:00 *
Soulmon	Cimetière d'Overdell * Manoir du Seigneur Gris
Tentomon	Terre des scarabées · 07:00–19:00
Yanmamon	Jungle tropicale · 07:00–19:00 Région des mangroves · 07:00–19:00 Région Dino antique · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Région glaciaire antique · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Région glaciaire antique · 07:00–19:00

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les

Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Élec statique → Nuage électrique → Coupe-vent → Tornade → Super étincelle → Orage de confusion → Tonnerre → Ouragan

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Super étincelle · #11

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
382	174	À distance	Étourdissement (23%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Piddomon	Mont Infini Autre dimension Mont Infini *
ShimaUnimon	Savane des engrenages · 07:00–19:00 Savane des engrenages · 07:00–19:00 *
Soulmon	Cimetière d'Overdell * Manoir du Seigneur Gris

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Élec statique → Nuage électrique → Coupe-vent → Tornade → Super étincelle → Orage de confusion → Tonnerre → Ouragan

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Élec statique · #12

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
85	45	Corps à corps	Étourdissement (15%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Akatorimon	Savane des engrenages · 07:00–19:00 * Savane des engrenages · 07:00–19:00

Ennemi	Où le combattre
Fugamon	Bois brumeux · 07:00–19:00 * Bois brumeux *
ModokiBetamon	Forêt natale · 07:00–19:00 Pont Digimon · 07:00–19:00 Région des mangroves · 07:00–19:00 Forêt natale · 07:00–19:00 *
Soulmon	Cimetière d'Overdell *

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Élec statique → Nuage électrique → Coupe-vent → Tornade → Super étincelle → Orage de confusion → Tonnerre → Ouragan

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Griffe d'ombre · #122

Puissance	MP	Portée	Effet d’état
60	27	Corps à corps	—

Où l’apprendre

Ennemi	Où le combattre
DarkLizardmon	Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 07:00–19:00 Laboratoire souterrain Région rapide antique · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bois brumeux · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bois brumeux · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Goblimon	Forêt natale * Forêt natale · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Sentier du Panorama · 07:00–19:00 Sentier du Panorama Pied du mont Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Tunnel du forage Tunnel du forage, 2e * Entrée du Grand Canyon · 07:00–19:00 Haut du Grand Canyon · 07:00–19:00 Haut du Grand Canyon * Bois brumeux * Bois brumeux · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Bois brumeux · 07:00–19:00 * Grand Canyon

Ennemi	Où le combattre
Gururumon	Fond du Grand Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Sanctuaire de glace Mont Infini Mont Infini *
Hyogamon	Terres gelées · 07:00–19:00 Terres gelées · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Sanctuaire de glace
IceDevimon	Terres gelées · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Saberdramon	Région rapide antique · 07:00–19:00
Shamamon	Savane des engrenages · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Savane des engrenages · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Savane des engrenages * Savane des engrenages · 07:00–19:00
Tsukaimon	Pont Digimon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Jungle tropicale · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Pied du mont Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cimetière d'Overdell * Manoir du Seigneur Gris Savane des engrenages · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Savane des engrenages · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bois brumeux · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la

candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Griffe d'ombre → Éclair noir → Murmure maudit → Cauchemar → Étreinte fatale → Brume toxique → Porte noire → Requiem abyssal

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Éclair noir · #123

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
170	90	À distance	—

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
DarkLizardmon	Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 07:00–19:00 Laboratoire souterrain Région rapide antique · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bois brumeux · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bois brumeux · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

Ennemi	Où le combattre
Goblimon	Forêt natale * Forêt natale · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Sentier du Panorama · 07:00–19:00 Sentier du Panorama Pied du mont Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Tunnel du forage, 2e * Entrée du Grand Canyon · 07:00–19:00 Haut du Grand Canyon · 07:00–19:00 Pont du Grand Canyon Fond du Grand Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bois brumeux * Bois brumeux · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Bois brumeux · 07:00–19:00 * Grand Canyon *
Gururumon	Forêt natale · 00:00–05:00, 20:00–24:00 Haut du Grand Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Savane des engrenages · 00:00–05:00, 20:00–24:00 Sanctuaire de glace Mont Infini Mont Infini *
Hyogamon	Terres gelées · 07:00–19:00 Sanctuaire de glace
IceDevimon	Terres gelées · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Saberdramon	Région rapide antique · 07:00–19:00 Bois brumeux · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

Ennemi	Où le combattre
Shamamon	Savane des engrenages · 07:00–19:00 * Savane des engrenages · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Savane des engrenages · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Savane des engrenages * Savane des engrenages · 07:00–19:00
Soulmon	Cimetière d'Overdell *
Tsukaimon	Pont Digimon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Pont Digimon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Jungle tropicale · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Pied du mont Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cimetière d'Overdell * Manoir du Seigneur Gris Savane des engrenages · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bois brumeux · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bois brumeux · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Griffe d'ombre → Éclair noir → Murmure maudit → Cauchemar → Étreinte fatale → Brume toxique → Porte noire → Requiem abyssal

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Cauchemar · #124

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
110	108	À distance	Confusion (45%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Gururumon	Haut du Grand Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Mont Infini Mont Infini *
Hyogamon	Terres gelées · 07:00–19:00 Terres gelées · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Sanctuaire de glace
IceDevimon	Terres gelées · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Autre dimension
Saberdramon	Bois brumeux · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Soulmon	Cimetière d'Overdell * Manoir du Seigneur Gris

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Griffe d'ombre → Éclair noir → Murmure maudit → Cauchemar → Étreinte fatale → Brume toxique → Porte noire → Requiem abyssal

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Murmure maudit · #125

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
0	60	À distance	Baisse la Défense (20%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
DarkLizardmon	Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 07:00–19:00 Laboratoire souterrain Région rapide antique · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bois brumeux · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bois brumeux · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Goblimon	Forêt natale * Forêt natale · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Sentier du Panorama Pied du mont Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Tunnel du forage Tunnel du forage, 2e * Entrée du Grand Canyon · 07:00–19:00 Haut du Grand Canyon · 07:00–19:00 Fond du Grand Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bois brumeux * Bois brumeux · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Bois brumeux · 07:00–19:00 *
Gururumon	Haut du Grand Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Sanctuaire de glace Mont Infini Mont Infini *
Hyogamon	Terres gelées · 07:00–19:00 Terres gelées · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Sanctuaire de glace
IceDevimon	Terres gelées · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Saberdramon	Région rapide antique · 07:00–19:00

Ennemi	Où le combattre
Shamamon	Savane des engrenages · 07:00–19:00 * Savane des engrenages · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Savane des engrenages · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Savane des engrenages · 07:00–19:00
Soulmon	Cimetière d'Overdell * Manoir du Seigneur Gris
Tsukaimon	Pont Digimon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Jungle tropicale · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Pied du mont Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cimetière d'Overdell * Savane des engrenages · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bois brumeux · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Griffe d'ombre → Éclair noir → Murmure maudit → Cauchemar → Étreinte fatale → Brume toxique → Porte noire → Requiem abyssal

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Étreinte fatale · #126

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
300	180	Corps à corps	Étourdissement (8%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Gururumon	Sanctuaire de glace Mont Infini
Hyogamon	Terres gelées · 07:00–19:00 Terres gelées · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Sanctuaire de glace
IceDevimon	Terres gelées · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Autre dimension
Saberdramon	Région rapide antique · 07:00–19:00
Soulmon	Cimetière d'Overdell *

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Griffe d'ombre → Éclair noir → Murmure maudit → Cauchemar → Étreinte fatale → Brume toxique → Porte noire → Requiem abyssal

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Brume toxique · #127

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
130	186	Zone	Poison (50%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
BlueMeramon	Sanctuaire de glace Autre dimension

Ennemi	Où le combattre
Soulmon	Manoir du Seigneur Gris

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Griffe d'ombre → Éclair noir → Murmure maudit → Cauchemar → Étreinte fatale → Brume toxique → Porte noire → Requiem abyssal

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Porte noire · #128

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
440	234	À distance	Aplatissement (10%)

Où l’apprendre

Ennemi	Où le combattre
BlueMeramon	Sanctuaire de glace Autre dimension
Soulmon	Manoir du Seigneur Gris

* L’apparition peut aussi dépendre de la progression de l’histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l’ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d’ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L’apprentissage n’est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l’a pas apprise autrement, par exemple en l’observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Un poids nul empêche de l’apprendre à cette position.

Griffe d'ombre → Éclair noir → Murmure maudit → Cauchemar → Étreinte fatale → Brume toxique → Porte noire → Requiem abyssal

Les combats d’arène et de tournoi ne permettent pas d’apprendre de techniques.

Requiem abyssal · #129

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
620	375	Zone	Confusion (20%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Soulmon	Manoir du Seigneur Gris

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Griffe d'ombre → Éclair noir → Murmure maudit → Cauchemar → Étreinte fatale → Brume toxique → Porte noire → Requiem abyssal

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Coupe-vent · #13

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
178	93	À distance	—

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Akatorimon	Savane des engrenages · 07:00–19:00 * Savane des engrenages · 07:00–19:00
Fugamon	Bois brumeux · 07:00–19:00 Bois brumeux · 07:00–19:00 * Bois brumeux *
Saberdramon	Région rapide antique · 07:00–19:00 Bois brumeux · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Tsukaimon	Jungle tropicale · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Pied du mont Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cimetière d'Overdell * Savane des engrenages · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Savane des engrenages · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Bois brumeux · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bois brumeux · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

Ennemi	Où le combattre
Yanmamon	Jungle tropicale · 07:00–19:00 Région des mangroves · 07:00–19:00 Région Dino antique · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Région glaciaire antique · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Région glaciaire antique · 07:00–19:00 Marais Geko · 07:00–19:00 Marais Geko · 07:00–19:00 *

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Élec statique → Nuage électrique → Coupe-vent → Tornade → Super étincelle → Orage de confusion → Tonnerre → Ouragan

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Étincelle sacrée · #130

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
60	30	Corps à corps	—

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Piddomon	Mont Infini Autre dimension Mont Infini *

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Étincelle sacrée → Flèche brillante → Bouclier sacré → Bénédiction → Éclat aveuglant → Rayon du jugement → Anneau céleste → Grande croix

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Flèche brillante · #131

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
170	102	À distance	—

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Piddomon	Mont Infini Mont Infini *

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Étincelle sacrée → Flèche brillante → Bouclier sacré → Bénédiction → Éclat aveuglant → Rayon du jugement → Anneau céleste → Grande croix

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Bénédiction · #132

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
0	120	Renforcement personnel	Soin (10%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Piddomon	Mont Infini

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Étincelle sacrée → Flèche brillante → Bouclier sacré → Bénédiction → Éclat aveuglant → Rayon du jugement → Anneau céleste → Grande croix

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Bouclier sacré · #133

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
0	66	Renforcement personnel	Défense en hausse (25%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Piddomon	Mont Infini Mont Infini *

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Étincelle sacrée → Flèche brillante → Bouclier sacré → Bénédiction → Éclat aveuglant → Rayon du jugement → Anneau céleste → Grande croix

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Éclat aveuglant · #134

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
150	174	Zone	Étourdissement (30%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Piddomon	Mont Infini Autre dimension Mont Infini *

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les

Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Étincelle sacrée → Flèche brillante → Bouclier sacré → Bénédiction → Éclat aveuglant → Rayon du jugement → Anneau céleste → Grande croix

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Rayon du jugement · #135

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
410	210	À distance	—

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Piddomon	Mont Infini Mont Infini *

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi

pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Étincelle sacrée → Flèche brillante → Bouclier sacré → Bénédiction → Éclat aveuglant → Rayon du jugement → Anneau céleste → Grande croix

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Anneau céleste · #136

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
380	276	Zone	Étourdissement (12%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Piddomon	Mont Infini

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce

pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Étincelle sacrée → Flèche brillante → Bouclier sacré → Bénédiction → Éclat aveuglant → Rayon du jugement → Anneau céleste → Grande croix

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Grande croix · #137

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
600	360	À distance	—

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Piddomon	Autre dimension Mont Infini *

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Étincelle sacrée → Flèche brillante → Bouclier sacré → Bénédiction → Éclat aveuglant → Rayon du jugement → Anneau céleste → Grande croix

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Tir de bulles · #138

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
58	24	À distance	Aplatissement (20%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Gekomon	Marais Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Marais Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

Ennemi	Où le combattre
ModokiBetamon	Forêt natale · 07:00–19:00 Pont Digimon · 07:00–19:00 Forêt natale · 07:00–19:00 *

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Tir de bulles → Jet d'eau → Danse de la pluie → Tourbillon → Canon hydro → Fracas marin → Raz-de-marée → Furie océane

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Jet d'eau · #139

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
160	78	À distance	—

Où l’apprendre

Ennemi	Où le combattre
Gekomon	Marais Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00
ModokiBetamon	Forêt natale · 07:00–19:00 Pont Digimon · 07:00–19:00 Forêt natale · 07:00–19:00 *

* L’apparition peut aussi dépendre de la progression de l’histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l’ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d’ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L’apprentissage n’est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l’a pas apprise autrement, par exemple en l’observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Un poids nul empêche de l’apprendre à cette position.

Tir de bulles → Jet d'eau → Danse de la pluie → Tourbillon → Canon hydro → Fracas marin → Raz-de-marée → Furie océane

Les combats d’arène et de tournoi ne permettent pas d’apprendre de techniques.

Orage de confusion · #14

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
225	216	Zone	Confusion (60%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Piddomon	Mont Infini Autre dimension Mont Infini *

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Élec statique → Nuage électrique → Coupe-vent → Tornade → Super étincelle → Orage de confusion → Tonnerre → Ouragan

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Danse de la pluie · #140

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
0	54	Renforcement personnel	Vitesse en hausse (20%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Gekomon	Marais Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Marais Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
ModokiBetamon	Forêt natale · 07:00–19:00 Forêt natale · 07:00–19:00 *

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Tir de bulles → Jet d'eau → Danse de la pluie → Tourbillon → Canon hydro → Fracas marin → Raz-de-marée → Furie océane

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Tourbillon · #141

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
180	174	Zone	Confusion (40%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Gekomon	Marais Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00
ModokiBetamon	Pont Digimon · 07:00–19:00 Région des mangroves · 07:00–19:00

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les

Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Tir de bulles → Jet d'eau → Danse de la pluie → Tourbillon → Canon hydro → Fracas marin → Raz-de-marée → Furie océane

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Canon hydro · #142

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
360	165	À distance	—

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Gekomon	Marais Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Marais Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
ModokiBetamon	Région des mangroves · 07:00–19:00

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la

candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Tir de bulles → Jet d'eau → Danse de la pluie → Tourbillon → Canon hydro → Fracas marin → Raz-de-marée → Furie océane

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Fracas marin · #143

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
300	186	Corps à corps	Étourdissement (12%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Gekomon	Marais Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00
ModokiBetamon	Région des mangroves · 07:00–19:00

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Tir de bulles → Jet d'eau → Danse de la pluie → Tourbillon → Canon hydro → Fracas marin → Raz-de-marée → Furie océane

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Raz-de-marée · #144

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
400	264	Zone	Aplatissement (15%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Gekomon	Marais Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Tir de bulles → Jet d'eau → Danse de la pluie → Tourbillon → Canon hydro → Fracas marin → Raz-de-marée → Furie océane

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Furie océane · #145

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
560	336	Zone	—

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Gekomon	Marais Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Tir de bulles → Jet d'eau → Danse de la pluie → Tourbillon → Canon hydro → Fracas marin → Raz-de-marée → Furie océane

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Entaille vive · #146

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
60	24	Corps à corps	—

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Fugamon	Bois brumeux · 07:00–19:00 Bois brumeux · 07:00–19:00 * Bois brumeux *
SnowGoblimon	Terres gelées · 07:00–19:00 Terres gelées · 00:00–07:00, 19:00–24:00

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Entaille vive → Lancer de lame → Posture de guerre → Brise-armure → Coupe croisée → Lame tournoyante → Fendoir géant → Lame finale

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Lancer de lame · #147

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
150	72	À distance	—

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Fugamon	Bois brumeux · 07:00–19:00 Bois brumeux · 07:00–19:00 * Bois brumeux *
SnowGoblimon	Terres gelées · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Terres gelées · 07:00–19:00

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Entaille vive → Lancer de lame → Posture de guerre → Brise-armure → Coupe croisée → Lame tournoyante → Fendoir géant → Lame finale

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Brise-armure · #148

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
0	60	Corps à corps	Baisse la Défense (25%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Fugamon	Bois brumeux · 07:00–19:00 Bois brumeux *
SnowGoblimon	Terres gelées · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Terres gelées · 07:00–19:00

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les

Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Entaille vive → Lancer de lame → Posture de guerre → Brise-armure → Coupe croisée → Lame tournoyante → Fendoir géant → Lame finale

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Posture de guerre · #149

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
0	60	Renforcement personnel	Attaque en hausse (20%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Fugamon	Bois brumeux · 07:00–19:00 *
Tekkamon	Autre dimension

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce

pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Entaille vive → Lancer de lame → Posture de guerre → Brise-armure → Coupe croisée → Lame tournoyante → Fendoir géant → Lame finale

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Ouragan · #15

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
366	255	Zone	Confusion (13%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
SandYanmamon	Haut du Grand Canyon · 07:00–19:00 Fond du Grand Canyon · 07:00–19:00

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Élec statique → Nuage électrique → Coupe-vent → Tornade → Super étincelle → Orage de confusion → Tonnerre → Ouragan

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Coupe croisée · #150

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
230	108	Corps à corps	Aplatissement (12%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Fugamon	Bois brumeux · 07:00–19:00 * Bois brumeux *

Ennemi	Où le combattre
Tekkamon	Autre dimension

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Entaille vive → Lancer de lame → Posture de guerre → Brise-armure → Coupe croisée → Lame tournoyante → Fendoir géant → Lame finale

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Lame tournoyante · #151

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
210	150	Zone	Étourdissement (10%)

Où l’apprendre

Ennemi	Où le combattre
Fugamon	Bois brumeux · 07:00–19:00
Tekkamon	Autre dimension

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l’ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d’ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L’apprentissage n’est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l’a pas apprise autrement, par exemple en l’observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Un poids nul empêche de l’apprendre à cette position.

Entaille vive → Lancer de lame → Posture de guerre → Brise-armure → Coupe croisée → Lame tournoyante → Fendoir géant → Lame finale

Les combats d’arène et de tournoi ne permettent pas d’apprendre de techniques.

Fendoir géant · #152

Puissance	MP	Portée	Effet d’état
390	180	Corps à corps	Étourdissement (10%)

Où l’apprendre

Ennemi	Où le combattre
Fugamon	Bois brumeux · 07:00–19:00
Tekkamon	Autre dimension

* L’apparition peut aussi dépendre de la progression de l’histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l’ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d’ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L’apprentissage n’est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l’a pas apprise autrement, par exemple en l’observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Un poids nul empêche de l’apprendre à cette position.

Entaille vive → Lancer de lame → Posture de guerre → Brise-armure → Coupe croisée → Lame tournoyante → Fendoir géant → Lame finale

Les combats d’arène et de tournoi ne permettent pas d’apprendre de techniques.

Lame finale · #153

Puissance	MP	Portée	Effet d’état

540	288	À distance	—

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Fugamon	Bois brumeux · 07:00–19:00
Tekkamon	Autre dimension

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Entaille vive → Lancer de lame → Posture de guerre → Brise-armure → Coupe croisée → Lame tournoyante → Fendoir géant → Lame finale

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Jet de pierre · #154

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
64	30	À distance	—

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Golemon	Manoir du Seigneur Gris Mont Infini
Gotsumon	Entrée du Grand Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Haut du Grand Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Fond du Grand Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Haut du Grand Canyon · 07:00–19:00 Région rapide antique · 07:00–19:00
J-Mojyamon	Jungle tropicale · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Région des mangroves · 00:00–07:00, 19:00–24:00
MudFrigimon	Plaine du Panorama *
NiseDrimogemon	Savane des engrenages · 00:00–07:00, 19:00–24:00
SandYanmamon	Haut du Grand Canyon · 07:00–19:00 Fond du Grand Canyon · 07:00–19:00

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce

pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Jet de pierre → Rafale de sable → Peau de pierre → Chute de roc → Fissure → Stalagmite → Éboulement → Séisme de Gaïa

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Rafale de sable · #155

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
110	84	Zone	Confusion (30%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Golemon	Manoir du Seigneur Gris Mont Infini
Gotsumon	Entrée du Grand Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Haut du Grand Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Fond du Grand Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Région rapide antique · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Région rapide antique · 07:00–19:00

Ennemi	Où le combattre
J-Mojyamon	Jungle tropicale · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Région des mangroves · 00:00–07:00, 19:00–24:00
MudFrigimon	Plaine du Panorama *
NiseDrimogemon	Savane des engrenages · 00:00–07:00, 19:00–24:00
SandYanmamon	Haut du Grand Canyon · 07:00–19:00 Fond du Grand Canyon · 07:00–19:00

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Jet de pierre → Rafale de sable → Peau de pierre → Chute de roc → Fissure → Stalagmite → Éboulement → Séisme de Gaïa

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Peau de pierre · #156

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
0	72	Renforcement personnel	Défense en hausse (30%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Golemon	Manoir du Seigneur Gris Mont Infini Autre dimension
Gotsumon	Entrée du Grand Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Fond du Grand Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Région rapide antique · 07:00–19:00
J-Mojyamon	Jungle tropicale · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Région des mangroves · 00:00–07:00, 19:00–24:00
MudFrigimon	Plaine du Panorama *
NiseDrimogemon	Savane des engrenages · 00:00–07:00, 19:00–24:00
SandYanmamon	Haut du Grand Canyon · 07:00–19:00
Vermilimon	Région Dino antique · 07:00–19:00 * Région glaciaire antique · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Mont Infini Mont Infini *

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Jet de pierre → Rafale de sable → Peau de pierre → Chute de roc → Fissure → Stalagmite → Éboulement → Séisme de Gaïa

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Chute de roc · #157

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
220	126	À distance	Aplatissement (20%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Golemon	Mont Infini Autre dimension

Ennemi	Où le combattre
J-Mojyamon	Jungle tropicale · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Région des mangroves · 00:00–07:00, 19:00–24:00
MudFrigimon	Plaine du Panorama *
NiseDrimogemon	Savane des engrenages · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Vermilimon	Région Dino antique · 07:00–19:00 * Région glaciaire antique · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Mont Infini

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Jet de pierre → Rafale de sable → Peau de pierre → Chute de roc → Fissure → Stalagmite → Éboulement → Séisme de Gaïa

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Fissure · #158

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
270	186	Zone	Étourdissement (20%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Golemon	Autre dimension Mont Infini
J-Mojyamon	Jungle tropicale · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Région des mangroves · 00:00–07:00, 19:00–24:00
NiseDrimogemon	Savane des engrenages · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Vermilimon	Région Dino antique · 07:00–19:00 * Région glaciaire antique · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Mont Infini Mont Infini *

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les

Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Jet de pierre → Rafale de sable → Peau de pierre → Chute de roc → Fissure → Stalagmite → Éboulement → Séisme de Gaïa

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Stalagmite · #159

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
430	219	À distance	—

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Golemon	Mont Infini
Vermilimon	Région glaciaire antique · 07:00–19:00 Mont Infini Mont Infini *

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la

candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Jet de pierre → Rafale de sable → Peau de pierre → Chute de roc → Fissure → Stalagmite → Éboulement → Séisme de Gaïa

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Super gel · #16

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
264	120	À distance	Étourdissement (10%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
BlueMeramon	Sanctuaire de glace Autre dimension
DarkLizardmon	Bois brumeux · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bois brumeux · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

Ennemi	Où le combattre
Gururumon	Forêt natale · 00:00–05:00, 20:00–24:00 Savane des engrenages · 00:00–05:00, 20:00–24:00 Sanctuaire de glace Mont Infini Mont Infini *
Hyogamon	Terres gelées · 07:00–19:00 Terres gelées · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Terres gelées · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Sanctuaire de glace
IceDevimon	Terres gelées · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Autre dimension
Icemon	Sanctuaire de glace

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Larme de glace → Épingle de glace → Iceberg → Magie aquatique → Blizzard → Super gel → Statue de glace → Gelée de l'aurore

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Éboulement · #160

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
450	285	Zone	Aplatissement (18%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Golemon	Mont Infini
Vermilimon	Région glaciaire antique · 07:00–19:00 Mont Infini

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Jet de pierre → Rafale de sable → Peau de pierre → Chute de roc → Fissure → Stalagmite → Éboulement → Séisme de Gaïa

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Séisme de Gaïa · #161

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
650	390	Zone	Étourdissement (15%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Golemon	Autre dimension Mont Infini

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Jet de pierre → Rafale de sable → Peau de pierre → Chute de roc → Fissure → Stalagmite → Éboulement → Séisme de Gaïa

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Statue de glace · #17

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
424	186	À distance	Étourdissement (38%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
BlueMeramon	Autre dimension
Golemon	Mont Infini Autre dimension
MoriShellmon	Bois brumeux · 07:00–19:00 Bois brumeux * Bois brumeux · 07:00–19:00 *

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce

pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Larme de glace → Épingle de glace → Iceberg → Magie aquatique → Blizzard → Super gel → Statue de glace → Gelée de l'aurore

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Blizzard · #18

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
120	165	Zone	Étourdissement (15%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
DarkLizardmon	Bois brumeux · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bois brumeux · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Gekomon	Marais Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Golemon	Manoir du Seigneur Gris Mont Infini Autre dimension

Ennemi	Où le combattre
Gururumon	Fond du Grand Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Haut du Grand Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Sanctuaire de glace Mont Infini Mont Infini *
SnowAgumon	Terres gelées · 07:00–19:00 Terres gelées · 07:00–19:00 *
SnowGoblimon	Terres gelées · 07:00–19:00 Terres gelées · 00:00–07:00, 19:00–24:00

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Larme de glace → Épingle de glace → Iceberg → Magie aquatique → Blizzard → Super gel → Statue de glace → Gelée de l'aurore

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Épingle de glace · #19

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
126	78	À distance	Étourdissement (5%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
DarkLizardmon	Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 07:00–19:00 Région rapide antique · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Golemon	Manoir du Seigneur Gris
Hyogamon	Terres gelées · 07:00–19:00 Terres gelées · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Terres gelées · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Sanctuaire de glace
Icemon	Sanctuaire de glace
SnowAgumon	Terres gelées · 07:00–19:00 Terres gelées · 07:00–19:00 *

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la

candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Larme de glace → Épingle de glace → Iceberg → Magie aquatique → Blizzard → Super gel → Statue de glace → Gelée de l'aurore

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Crache-feu · #2

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
66	30	À distance	—

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Agumon	Forteresse des ogres *
BlueMeramon	Sanctuaire de glace
Flarerizamon	Pied du mont Panorama · 07:00–19:00

Ennemi	Où le combattre
Goblimon	Forêt natale * Forêt natale · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Forêt natale · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Tunnel du forage Tunnel du forage, 2e * Entrée du Grand Canyon · 07:00–19:00 Haut du Grand Canyon · 07:00–19:00 Pont du Grand Canyon Fond du Grand Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Haut du Grand Canyon * Grand Canyon Grand Canyon *
Saberdramon	Région rapide antique · 07:00–19:00
SandYanmamon	Haut du Grand Canyon · 07:00–19:00 Fond du Grand Canyon · 07:00–19:00
Tankmon	Manoir des jouets

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Crache-feu → Vague de chaleur → Tour de feu → Bombe magma → Enfer rouge → Rayon propulsant → Fournaise infinie → Fusion

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Iceberg · #20

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
211	102	À distance	—

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Aruraumon	Jungle tropicale · 07:00–19:00 Sentier du Panorama · 07:00–19:00 Pied du mont Panorama · 07:00–19:00
Gekomon	Marais Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Marais Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
J-Mojyamon	Jungle tropicale · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Région des mangroves · 00:00–07:00, 19:00–24:00
ModokiBetamon	Forêt natale · 07:00–19:00 Pont Digimon · 07:00–19:00 Forêt natale · 07:00–19:00 *
MoriShellmon	Bois brumeux · 07:00–19:00 Bois brumeux * Bois brumeux · 07:00–19:00 *

Ennemi	Où le combattre
MudFrigimon	Plaine du Panorama *

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Larme de glace → Épingle de glace → Iceberg → Magie aquatique → Blizzard → Super gel → Statue de glace → Gelée de l'aurore

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Magie aquatique · #21

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
0	36	Renforcement personnel	—

Où l’apprendre

Ennemi	Où le combattre
MoriShellmon	Bois brumeux · 07:00–19:00 Bois brumeux * Bois brumeux · 07:00–19:00 *

* L’apparition peut aussi dépendre de la progression de l’histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l’ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d’ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L’apprentissage n’est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l’a pas apprise autrement, par exemple en l’observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Un poids nul empêche de l’apprendre à cette position.

Larme de glace → Épingle de glace → Iceberg → Magie aquatique → Blizzard → Super gel → Statue de glace → Gelée de l'aurore

Les combats d’arène et de tournoi ne permettent pas d’apprendre de techniques.

Gelée de l'aurore · #22

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
430	258	Zone	Aplatissement (24%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Hyogamon	Sanctuaire de glace Terres gelées · 07:00–19:00

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Larme de glace → Épingle de glace → Iceberg → Magie aquatique → Blizzard → Super gel → Statue de glace → Gelée de l'aurore

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Larme de glace · #23

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
60	42	À distance	Aplatissement (46%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Aruraumon	Forêt natale · 07:00–19:00 Forêt natale · 07:00–19:00 * Pont Digimon · 07:00–19:00 * Pont Digimon · 07:00–19:00 Jungle tropicale · 07:00–19:00 Sentier du Panorama · 07:00–19:00 Pied du mont Panorama · 07:00–19:00
Gekomon	Marais Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Marais Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
MudFrigimon	Plaine du Panorama *

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi

pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Larme de glace → Épingle de glace → Iceberg → Magie aquatique → Blizzard → Super gel → Statue de glace → Gelée de l'aurore

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Mégagrue · #24

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
226	126	À distance	—

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Guardromon	Ville des usines · 07:00–19:00 Ville des usines · 07:00–19:00 * Ville des usines · 00:00–07:00, 19:00–24:00

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Mégagrue → Découpe-métal → Décentralisation → Laser → Pleins pouvoirs → Effaceur → Méga rayon → Dimension DG

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Méga rayon · #25

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
573	330	Zone	—

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Guardromon	Ville des usines · 07:00–19:00 Ville des usines

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Mégagrue → Découpe-métal → Décentralisation → Laser → Pleins pouvoirs → Effaceur → Méga rayon → Dimension DG

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Découpe-métal · #26

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
150	165	Zone	—

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Guardromon	Ville des usines · 07:00–19:00

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Mégagrue → Découpe-métal → Décentralisation → Laser → Pleins pouvoirs → Effaceur → Méga rayon → Dimension DG

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Laser · #27

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
389	168	À distance	—

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Tankmon	Autre dimension

Ennemi	Où le combattre
Tekkamon	Autre dimension

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Mégagrue → Découpe-métal → Décentralisation → Laser → Pleins pouvoirs → Effaceur → Méga rayon → Dimension DG

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Effaceur · #28

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
430	219	À distance	Aplatissement (50%)

Où l’apprendre

Ennemi	Où le combattre
Tankmon	Autre dimension
Tekkamon	Autre dimension

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l’ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d’ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L’apprentissage n’est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l’a pas apprise autrement, par exemple en l’observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Un poids nul empêche de l’apprendre à cette position.

Mégagrue → Découpe-métal → Décentralisation → Laser → Pleins pouvoirs → Effaceur → Méga rayon → Dimension DG

Les combats d’arène et de tournoi ne permettent pas d’apprendre de techniques.

Dimension DG · #29

Puissance	MP	Portée	Effet d’état
722	420	Zone	—

Où l’apprendre

Ennemi	Où le combattre
Tekkamon	Autre dimension

* L’apparition peut aussi dépendre de la progression de l’histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l’ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d’ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L’apprentissage n’est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l’a pas apprise autrement, par exemple en l’observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Un poids nul empêche de l’apprendre à cette position.

Mégagrue → Découpe-métal → Décentralisation → Laser → Pleins pouvoirs → Effaceur → Méga rayon → Dimension DG

Les combats d’arène et de tournoi ne permettent pas d’apprendre de techniques.

Enfer rouge · #3

Puissance	MP	Portée	Effet d’état
210	171	Zone	—

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
ClearAgumon	Manoir des jouets
DarkLizardmon	Laboratoire souterrain
Saberdramon	Bois brumeux · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
ToyAgumon	Manoir des jouets
Vermilimon	Mont Infini Mont Infini *

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Crache-feu → Vague de chaleur → Tour de feu → Bombe magma → Enfer rouge → Rayon propulsant → Fournaise infinie → Fusion

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Pleins pouvoirs · #30

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
0	99	Renforcement personnel	—

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Guardromon	Ville des usines

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Mégagrue → Découpe-métal → Décentralisation → Laser → Pleins pouvoirs → Effaceur → Méga rayon → Dimension DG

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Décentralisation · #31

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
256	297	À distance	Aplatissement (12%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Guardromon	Ville des usines

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Mégagrue → Découpe-métal → Décentralisation → Laser → Pleins pouvoirs → Effaceur → Méga rayon → Dimension DG

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Poison · #32

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
117	171	Zone	Poison (62%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Aruraumon	Forêt natale · 07:00–19:00 Forêt natale · 07:00–19:00 * Pont Digimon · 07:00–19:00 * Pont Digimon · 07:00–19:00 Sentier du Panorama · 07:00–19:00 Pied du mont Panorama · 07:00–19:00
Dokunemon	Terre des scarabées · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Terre des scarabées · 07:00–19:00
RedVegiemon	Forêt natale · 07:00–19:00 Nid de Kunemon · 07:00–19:00 * Jungle tropicale · 07:00–19:00

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce

pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Griffe poison → Dard → Poison → Marabunta → Bouclier de mousse → Parfum ensorcelé → Piège de la nature → Insecte

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Insecte · #33

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
500	354	À distance	Aplatissement (35%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Tentomon	Terre des scarabées · 07:00–19:00

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la

candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Griffe poison → Dard → Poison → Marabunta → Bouclier de mousse → Parfum ensorcelé → Piège de la nature → Insecte

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Bouclier de mousse · #34

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
0	30	Renforcement personnel	—

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Dokunemon	Terre des scarabées · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Terre des scarabées · 07:00–19:00
J-Mojyamon	Région des mangroves · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Tentomon	Terre des scarabées · 07:00–19:00

Ennemi	Où le combattre
Weedmon	Haut du Grand Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Haut du Grand Canyon · 07:00–19:00 Fond du Grand Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Fond du Grand Canyon · 07:00–19:00

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Griffe poison → Dard → Poison → Marabunta → Bouclier de mousse → Parfum ensorcelé → Piège de la nature → Insecte

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Marabunta · #35

Puissance	MP	Portée	Effet d'état

58	96	À distance	Poison (90%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Tentomon	Terre des scarabées · 07:00–19:00
Yanmamon	Marais Geko · 07:00–19:00 Marais Geko · 07:00–19:00 *

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Griffe poison → Dard → Poison → Marabunta → Bouclier de mousse → Parfum ensorcelé → Piège de la nature → Insecte

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Parfum ensorcelé · #36

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
180	210	Zone	Confusion (57%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
MoriShellmon	Bois brumeux · 07:00–19:00 Bois brumeux * Bois brumeux · 07:00–19:00 *
RedVegiemon	Jungle tropicale · 07:00–19:00

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Griffe poison → Dard → Poison → Marabunta → Bouclier de mousse → Parfum ensorcelé → Piège de la nature → Insecte

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Griffe poison · #37

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
62	66	Corps à corps	Poison (40%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Aruraumon	Forêt natale · 07:00–19:00 Forêt natale · 07:00–19:00 * Pont Digimon · 07:00–19:00 * Pont Digimon · 07:00–19:00 Jungle tropicale · 07:00–19:00
Dokunemon	Forêt natale · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Nid de Kunemon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Forêt natale · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
RedVegiemon	Forêt natale · 07:00–19:00 Nid de Kunemon · 07:00–19:00 * Jungle tropicale · 07:00–19:00
Weedmon	Haut du Grand Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Haut du Grand Canyon · 07:00–19:00 Fond du Grand Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Fond du Grand Canyon · 07:00–19:00

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Griffe poison → Dard → Poison → Marabunta → Bouclier de mousse → Parfum ensorcelé → Piège de la nature → Insecte

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Dard · #38

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
157	102	Corps à corps	Aplatissement (26%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Dokunemon	Forêt natale · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Nid de Kunemon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Terre des scarabées · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Terre des scarabées · 07:00–19:00 Forêt natale · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
RedVegiemon	Forêt natale · 07:00–19:00 Nid de Kunemon · 07:00–19:00 * Jungle tropicale · 07:00–19:00
Weedmon	Haut du Grand Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Haut du Grand Canyon · 07:00–19:00 Fond du Grand Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Fond du Grand Canyon · 07:00–19:00
Yanmamon	Jungle tropicale · 07:00–19:00 Région des mangroves · 07:00–19:00 Région Dino antique · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Région glaciaire antique · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Région glaciaire antique · 07:00–19:00 Marais Geko · 07:00–19:00 Marais Geko · 07:00–19:00 *

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi

pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Griffe poison → Dard → Poison → Marabunta → Bouclier de mousse → Parfum ensorcelé → Piège de la nature → Insecte

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Piège de la nature · #39

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
310	147	À distance	Étourdissement (55%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
J-Mojyamon	Région des mangroves · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Weedmon	Haut du Grand Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Haut du Grand Canyon · 07:00–19:00 Fond du Grand Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Fond du Grand Canyon · 07:00–19:00

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Griffe poison → Dard → Poison → Marabunta → Bouclier de mousse → Parfum ensorcelé → Piège de la nature → Insecte

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Bombe magma · #4

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
279	132	À distance	Confusion (4%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Agumon	Forteresse des ogres *
ClearAgumon	Manoir des jouets

Ennemi	Où le combattre
DarkLizardmon	Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 07:00–19:00 Laboratoire souterrain Région rapide antique · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bois brumeux · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bois brumeux · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Flarerizamon	Pied du mont Panorama · 07:00–19:00
Fugamon	Bois brumeux · 07:00–19:00 Bois brumeux · 07:00–19:00 * Bois brumeux *
Goblimon	Forêt natale * Forêt natale · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Forêt natale · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Sentier du Panorama · 07:00–19:00 Sentier du Panorama Pied du mont Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Tunnel du forage, 2e *
Shamamon	Savane des engrenages · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Savane des engrenages · 07:00–19:00 * Savane des engrenages · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Savane des engrenages * Savane des engrenages · 07:00–19:00
Tankmon	Manoir des jouets Autre dimension
ToyAgumon	Manoir des jouets

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Crache-feu → Vague de chaleur → Tour de feu → Bombe magma → Enfer rouge → Rayon propulsant → Fournaise infinie → Fusion

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Trémeur · #40

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
178	168	Zone	—

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Gabumon	Forteresse des ogres *

Ennemi	Où le combattre
Gotsumon	Région rapide antique · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Région rapide antique · 07:00–19:00
Muchomon	Jungle tropicale · 07:00–19:00 Région des mangroves · 07:00–19:00 Fond du Grand Canyon · 07:00–19:00
NiseDrimogemon	Savane des engrenages · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Psychemon	Montagne des déchets · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Montagne des déchets · 07:00–19:00
Vermilimon	Mont Infini

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Direct → Dynamite latte → Cri de guerre → Punch mégatonne → Contre → Gonflette → Trémeur → La bombe

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Gonflette · #41

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
0	66	Renforcement personnel	—

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Goblimon	Bois brumeux * Bois brumeux · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Bois brumeux · 07:00–19:00 *
Golemon	Mont Infini Autre dimension
SnowAgumon	Terres gelées · 07:00–19:00 Terres gelées · 07:00–19:00 *
ToyAgumon	Manoir des jouets

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas

garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Direct → Dynamite latte → Cri de guerre → Punch mégatonne → Contre → Gonflette → Trémeur → La bombe

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Cri de guerre · #42

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
0	42	Renforcement personnel	—

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Gabumon	Forteresse des ogres *
Goblimon	Entrée du Grand Canyon · 07:00–19:00 Haut du Grand Canyon · 07:00–19:00 Pont du Grand Canyon Fond du Grand Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Haut du Grand Canyon * Grand Canyon Grand Canyon *

Ennemi	Où le combattre
Psychemon	Savane des engrenages · 07:00–19:00 Savane des engrenages · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Tsukaimon	Pont Digimon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Pont Digimon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Pied du mont Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cimetière d'Overdell * Manoir du Seigneur Gris Savane des engrenages · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Savane des engrenages · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Direct → Dynamite latte → Cri de guerre → Punch mégatonne → Contre → Gonflette → Trémeur → La bombe

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Direct · #43

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
52	18	Corps à corps	—

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
ClearAgumon	Manoir des jouets
Goblimon	Forêt natale * Forêt natale · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Sentier du Panorama · 07:00–19:00 Sentier du Panorama Pied du mont Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Tunnel du forage Tunnel du forage, 2e * Bois brumeux * Bois brumeux · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Bois brumeux · 07:00–19:00 *
Muchomon	Jungle tropicale · 07:00–19:00 Région des mangroves · 07:00–19:00 Fond du Grand Canyon · 07:00–19:00
MudFrigimon	Plaine du Panorama *

Ennemi	Où le combattre
Psychemon	Savane des engrenages · 07:00–19:00 Savane des engrenages · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Montagne des déchets · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Montagne des déchets · 07:00–19:00
Shamamon	Savane des engrenages · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Savane des engrenages · 07:00–19:00 * Savane des engrenages · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Savane des engrenages * Savane des engrenages · 07:00–19:00
SnowAgumon	Terres gelées · 07:00–19:00 Terres gelées · 07:00–19:00 *
SnowGoblimon	Terres gelées · 07:00–19:00 Terres gelées · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Tsukaimon	Pont Digimon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Pont Digimon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Jungle tropicale · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Manoir du Seigneur Gris

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les

Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Direct → Dynamite latte → Cri de guerre → Punch mégatonne → Contre → Gonflette → Trémeur → La bombe

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Dynamite latte · #44

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
193	99	Corps à corps	Étourdissement (3%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Akatorimon	Savane des engrenages · 07:00–19:00 * Savane des engrenages · 07:00–19:00
Gabumon	Forteresse des ogres *
J-Mojyamon	Jungle tropicale · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Région des mangroves · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Muchomon	Fond du Grand Canyon · 07:00–19:00
NiseDrimogemon	Savane des engrenages · 00:00–07:00, 19:00–24:00

Ennemi	Où le combattre
Psychemon	Savane des engrenages · 07:00–19:00 Savane des engrenages · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Montagne des déchets · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Montagne des déchets · 07:00–19:00
Tsukaimon	Pont Digimon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Pont Digimon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Jungle tropicale · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Pied du mont Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cimetière d'Overdell * Savane des engrenages · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Savane des engrenages · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Bois brumeux · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bois brumeux · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
ShimaUnimon	Savane des engrenages · 07:00–19:00 · Utilise Dynamite latte #48 Savane des engrenages · 07:00–19:00 · Utilise Dynamite latte #48 *

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Apprendre une variante débloque les deux. Votre forme actuelle doit pouvoir apprendre la variante utilisée par l'ennemi ou choisie par le gymnase. Dynamite latte #48

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi

pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Direct → Dynamite latte → Cri de guerre → Punch mégatonne → Contre → Gonflette → Trémeur → La bombe

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Contre · #45

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
285	165	Corps à corps	Confusion (10%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
IceDevimon	Terres gelées · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Contre-attaque réactive : laissez cet ennemi répondre à une attaque de mêlée manquée.

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la

candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Direct → Dynamite latte → Cri de guerre → Punch mégatonne → Contre → Gonflette → Trémeur → La bombe

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Punch mégatonne · #46

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
320	186	Corps à corps	Étourdissement (9%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Gabumon	Forteresse des ogres *

Ennemi	Où le combattre
Goblimon	Sentier du Panorama · 07:00–19:00 Sentier du Panorama Pied du mont Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Entrée du Grand Canyon · 07:00–19:00 Haut du Grand Canyon · 07:00–19:00 Pont du Grand Canyon Haut du Grand Canyon * Bois brumeux * Bois brumeux · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Bois brumeux · 07:00–19:00 * Grand Canyon Grand Canyon *
Gotsumon	Sentier du Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Sentier du Panorama Entrée du Grand Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Haut du Grand Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Fond du Grand Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Haut du Grand Canyon · 07:00–19:00 Région rapide antique · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Région rapide antique · 07:00–19:00
Guardromon	Ville des usines · 07:00–19:00 Ville des usines · 07:00–19:00 * Ville des usines · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Ville des usines
Gururumon	Forêt natale · 00:00–05:00, 20:00–24:00 Fond du Grand Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Haut du Grand Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Savane des engrenages · 00:00–05:00, 20:00–24:00 Sanctuaire de glace

Ennemi	Où le combattre
IceDevimon	Terres gelées · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Autre dimension
Icemon	Sanctuaire de glace
J-Mojyamon	Jungle tropicale · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Région des mangroves · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Psychemon	Savane des engrenages · 07:00–19:00 Savane des engrenages · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Montagne des déchets · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Montagne des déchets · 07:00–19:00
Shamamon	Savane des engrenages · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Savane des engrenages · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Savane des engrenages · 07:00–19:00 * Savane des engrenages * Savane des engrenages · 07:00–19:00
SnowGoblimon	Terres gelées · 07:00–19:00 Terres gelées · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Vermilimon	Région Dino antique · 07:00–19:00 * Région glaciaire antique · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Région glaciaire antique · 07:00–19:00

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi

pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Direct → Dynamite latte → Cri de guerre → Punch mégatonne → Contre → Gonflette → Trémeur → La bombe

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

La bombe · #47

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
500	258	À distance	Confusion (14%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Gotsumon	Entrée du Grand Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Haut du Grand Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Fond du Grand Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Haut du Grand Canyon · 07:00–19:00
Gururumon	Mont Infini Mont Infini *

Ennemi	Où le combattre
Hyogamon	Terres gelées · 07:00–19:00 Terres gelées · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Terres gelées · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Sanctuaire de glace

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Direct → Dynamite latte → Cri de guerre → Punch mégatonne → Contre → Gonflette → Trémeur → La bombe

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Dynamite latte · #48

Puissance	MP	Portée	Effet d'état

255	99	Corps à corps	—

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
ShimaUnimon	Savane des engrenages · 07:00–19:00 Savane des engrenages · 07:00–19:00 *
Akatorimon	Savane des engrenages · 07:00–19:00 · Utilise Dynamite latte #44 * Savane des engrenages · 07:00–19:00 · Utilise Dynamite latte #44
Gabumon	Forteresse des ogres · Utilise Dynamite latte #44 *
J-Mojyamon	Jungle tropicale · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Utilise Dynamite latte #44 Région des mangroves · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Utilise Dynamite latte #44
Muchomon	Fond du Grand Canyon · 07:00–19:00 · Utilise Dynamite latte #44
NiseDrimogemon	Savane des engrenages · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Utilise Dynamite latte #44
Psychemon	Savane des engrenages · 07:00–19:00 · Utilise Dynamite latte #44 Savane des engrenages · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Utilise Dynamite latte #44 * Montagne des déchets · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Utilise Dynamite latte #44 Montagne des déchets · 07:00–19:00 · Utilise Dynamite latte #44

Ennemi	Où le combattre
Tsukaimon	Pont Digimon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Utilise Dynamite latte #44 * Pont Digimon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Utilise Dynamite latte #44 Jungle tropicale · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Utilise Dynamite latte #44 Pied du mont Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Utilise Dynamite latte #44 Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Utilise Dynamite latte #44 Cimetière d'Overdell · Utilise Dynamite latte #44 * Savane des engrenages · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Utilise Dynamite latte #44 Savane des engrenages · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Utilise Dynamite latte #44 * Bois brumeux · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Utilise Dynamite latte #44 Bois brumeux · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Utilise Dynamite latte #44 *

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Apprendre une variante débloque les deux. Votre forme actuelle doit pouvoir apprendre la variante utilisée par l'ennemi ou choisie par le gymnase. Dynamite latte #44

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi

pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Direct → Dynamite latte → Cri de guerre → Punch mégatonne → Contre → Gonflette → Trémeur → La bombe

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Putois · #49

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
88	75	À distance	Étourdissement (10%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Geremon	Ville des usines · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Ville des usines · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Ville des usines · 07:00–19:00 * Ville des usines · 07:00–19:00 Montagne des déchets · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Montagne des déchets · 07:00–19:00
PlatinumSukamon	Ville des usines · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Ville des usines · 07:00–19:00 Ville des usines · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Coup de pied de face → Putois → Jet de crotte rapide → Jet crotte aléatoire → Jet rapide aléatoire → Jet de crotte géante → Jet géant aléatoire → Bombe à crottes

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Vague de chaleur · #5

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
84	105	Zone	Aplatissement (32%)

Où l’apprendre

Ennemi	Où le combattre
Agumon	Forteresse des ogres *
DarkLizardmon	Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 07:00–19:00 Laboratoire souterrain Région rapide antique · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Flarerizamon	Pied du mont Panorama · 07:00–19:00
Tankmon	Manoir des jouets Autre dimension
Vermilimon	Région Dino antique · 07:00–19:00 * Région glaciaire antique · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Région glaciaire antique · 07:00–19:00

* L’apparition peut aussi dépendre de la progression de l’histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l’ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d’ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L’apprentissage n’est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l’a pas apprise autrement, par exemple en l’observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Crache-feu → Vague de chaleur → Tour de feu → Bombe magma → Enfer rouge → Rayon propulsant → Fournaise infinie → Fusion

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Jet de crotte rapide · #50

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
122	96	À distance	Poison (11%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Geremon	Ville des usines · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Ville des usines · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Ville des usines · 07:00–19:00 * Ville des usines · 07:00–19:00 Montagne des déchets · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Montagne des déchets · 07:00–19:00

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi

pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Coup de pied de face → Putois → Jet de crotte rapide → Jet crotte aléatoire → Jet rapide aléatoire → Jet de crotte géante → Jet géant aléatoire → Bombe à crottes

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Jet de crotte géante · #51

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
211	192	À distance	Confusion (17%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Geremon	Ville des usines · 00:00–07:00, 19:00–24:00
PlatinumSukamon	Ville des usines · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Ville des usines · 07:00–19:00 Ville des usines · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Coup de pied de face → Putois → Jet de crotte rapide → Jet crotte aléatoire → Jet rapide aléatoire → Jet de crotte géante → Jet géant aléatoire → Bombe à crottes

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Jet géant aléatoire · #52

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
211	282	Zone	Confusion (20%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Geremon	Ville des usines · 00:00–07:00, 19:00–24:00

Ennemi	Où le combattre
PlatinumSukamon	Ville des usines · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Ville des usines · 07:00–19:00

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Coup de pied de face → Putois → Jet de crotte rapide → Jet crotte aléatoire → Jet rapide aléatoire → Jet de crotte géante → Jet géant aléatoire → Bombe à crottes

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Jet crotte aléatoire · #53

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
75	120	Zone	Poison (9%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Geremon	Ville des usines · 00:00–07:00, 19:00–24:00

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Coup de pied de face → Putois → Jet de crotte rapide → Jet crotte aléatoire → Jet rapide aléatoire → Jet de crotte géante → Jet géant aléatoire → Bombe à crottes

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Jet rapide aléatoire · #54

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
122	216	Zone	Poison (10%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Geremon	Ville des usines · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Ville des usines · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Ville des usines · 07:00–19:00 * Ville des usines · 07:00–19:00
PlatinumSukamon	Ville des usines · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Ville des usines · 07:00–19:00 Ville des usines · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Coup de pied de face → Putois → Jet de crotte rapide → Jet crotte aléatoire → Jet rapide aléatoire → Jet de crotte géante → Jet géant aléatoire → Bombe à crottes

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Coup de pied de face · #55

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
53	24	Corps à corps	—

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Geremon	Ville des usines · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Utilise Coup de pied de face #57 Montagne des déchets · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Utilise Coup de pied de face #57 Montagne des déchets · 07:00–19:00 · Utilise Coup de pied de face #57

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Apprendre une variante débloque les deux. Votre forme actuelle doit pouvoir apprendre la variante utilisée par l'ennemi ou choisie par le gymnase. Coup de pied de face #57

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les

Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Coup de pied de face → Putois → Jet de crotte rapide → Jet crotte aléatoire → Jet rapide aléatoire → Jet de crotte géante → Jet géant aléatoire → Bombe à crottes

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Bombe à crottes · #56

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
333	333	Zone	Aplatissement (83%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Geremon	Ville des usines · 00:00–07:00, 19:00–24:00
PlatinumSukamon	Ville des usines · 07:00–19:00

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce

pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Coup de pied de face → Putois → Jet de crotte rapide → Jet crotte aléatoire → Jet rapide aléatoire → Jet de crotte géante → Jet géant aléatoire → Bombe à crottes

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Coup de pied de face · #57

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
53	24	Corps à corps	—

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Geremon	Ville des usines · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Montagne des déchets · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Montagne des déchets · 07:00–19:00

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Apprendre une variante débloque les deux. Votre forme actuelle doit pouvoir apprendre la variante utilisée par l'ennemi ou choisie par le gymnase. Coup de pied de face #55

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Coup de pied de face → Putois → Jet de crotte rapide → Jet crotte aléatoire → Jet rapide aléatoire → Jet de crotte géante → Jet géant aléatoire → Bombe à crottes

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Fournaise infinie · #6

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
488	264	Zone	Étourdissement (11%)

Où l’apprendre

Ennemi	Où le combattre
Vermilimon	Mont Infini Mont Infini *

* L’apparition peut aussi dépendre de la progression de l’histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l’ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d’ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L’apprentissage n’est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l’a pas apprise autrement, par exemple en l’observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Un poids nul empêche de l’apprendre à cette position.

Crache-feu → Vague de chaleur → Tour de feu → Bombe magma → Enfer rouge → Rayon propulsant → Fournaise infinie → Fusion

Les combats d’arène et de tournoi ne permettent pas d’apprendre de techniques.

Fusion · #7

Puissance	MP	Portée	Effet d’état

400	318	Zone	Étourdissement (24%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Vermilimon	Mont Infini Mont Infini *

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Crache-feu → Vague de chaleur → Tour de feu → Bombe magma → Enfer rouge → Rayon propulsant → Fournaise infinie → Fusion

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Tonnerre · #8

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
586	330	À distance	Étourdissement (32%)

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Soulmon	Manoir du Seigneur Gris

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Élec statique → Nuage électrique → Coupe-vent → Tornade → Super étincelle → Orage de confusion → Tonnerre → Ouragan

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Tornade · #9

Puissance	MP	Portée	Effet d'état
389	150	À distance	—

Où l'apprendre

Ennemi	Où le combattre
Piddomon	Mont Infini Autre dimension Mont Infini *
Saberdramon	Région rapide antique · 07:00–19:00
SandYanmamon	Haut du Grand Canyon · 07:00–19:00 Fond du Grand Canyon · 07:00–19:00
Tsukaimon	Manoir du Seigneur Gris Bois brumeux · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bois brumeux · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Yanmamon	Marais Geko · 07:00–19:00 Marais Geko · 07:00–19:00 *

* L'apparition peut aussi dépendre de la progression de l'histoire ou du hasard.

Gymnase des Méninges

Franchissez un seuil de Méninges : 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. Le gymnase examine la première technique compatible inconnue dans l'ordre de chaque spécialité, retient la candidate au poids le plus élevé et effectue le tirage selon ce pourcentage. Un seuil d'ordres (100, 200, 300, 400, 500) franchi pendant la même séance est prioritaire. L'apprentissage n'est pas

garanti. Si cette première technique a un poids nul à sa position, les Méninges ne peuvent enseigner aucune autre technique de cette spécialité tant que le Digimon ne l'a pas apprise autrement, par exemple en l'observant en combat.

Poids de cette technique selon la position de la spécialité : 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Un poids nul empêche de l'apprendre à cette position.

Élec statique → Nuage électrique → Coupe-vent → Tornade → Super étincelle → Orage de confusion → Tonnerre → Ouragan

Les combats d'arène et de tournoi ne permettent pas d'apprendre de techniques.

Les coups finaux et les attaques innées ne s'apprennent ni en observant les ennemis ni par l'entraînement des Méninges.

Techniques	ID	Puissance	Portée	Effet d'état
Tornade infernale	58	174	À distance	—
Dinoflamme	59	89	À distance	—
Attaque tendre	60	230	À distance	—
Boule de feu	61	155	À distance	—
Griffe de la mort	62	180	Corps à corps	—
Mégaflamme	63	196	À distance	—
Hurlement tonnerre	64	183	À distance	—
Éclate	65	100	À distance	—
Choc électrique	66	92	À distance	—
Rayon mystérieux	67	222	À distance	—
Fun-bombe	68	225	À distance	—
Pluie d'aiguilles	69	152	À distance	—
Spirotornade	70	91	À distance	—
Bulles-tonnerre	71	85	À distance	—

Techniques	ID	Puissance	Portée	Effet d'état
Souffle céleste	72	130	À distance	—
Bombapiège	73	232	À distance	—
Bombe mortelle	74	260	À distance	—
Foret ultime	75	150	À distance	—
Fil électrique	76	94	À distance	—
Bombénergique	77	214	À distance	—
Attaque ultime	78	215	À distance	—
Gigapince cisaille	79	215	À distance	—
Coup maléfique	80	200	À distance	—
Coup du pétrin	81	170	À distance	—
Main du destin	82	166	À distance	—
Griffe noire	83	143	Corps à corps	—
Attaque aérienne	84	153	À distance	—
Boomerang en os	85	148	À distance	—
Rayon du soleil	86	167	À distance	—
Pression hydraulique	87	155	À distance	—
Souffle de glace	88	162	À distance	—
Loi d'Iga	89	150	À distance	—
Bec aiguisé	90	150	À distance	—
Poing Roi des Bêtes	91	170	À distance	—
Concert maléfique	92	202	Zone	—
Méga électrochoc	93	170	À distance	—
Aile du météore	94	158	À distance	—
Superclaque	95	91	À distance	—
Cauchemar	96	222	À distance	—
Tir glacé	97	159	À distance	—
Sumac vénéneux	98	101	Corps à corps	—
Dinoflamme bleue	99	90	À distance	—

Techniques	ID	Puissance	Portée	Effet d'état
Pince cisaille	100	172	À distance	—
Super tonnerre	101	100	À distance	—
Épée spirale	102	210	À distance	—
Fléchettes	103	153	Corps à corps	—
Vulcano	104	160	À distance	—
Subzero punch	105	157	Corps à corps	—
Canon de l'infini	106	777	À distance	—
Fèces de Nanimon	107	100	À distance	—
Fèces de Numemon	108	100	À distance	—
Souffle rouge	109	213	À distance	—
Balayage gris	110	0	Autre	—
Tourbillon	111	211	À distance	—
Méga électrochoc	112	218	À distance	—
Petit bulleur	113	6	À distance	—
Petit bulleur	114	6	À distance	—
Petit bulleur	115	5	À distance	—
Petit bulleur	116	5	À distance	—
Bulle-attaque	117	10	À distance	—
Bulle-attaque	118	11	À distance	—
Bulle-attaque	119	10	À distance	—
Bulle-attaque	120	10	À distance	—
Technique 121	121	10	À distance	—

File City et ses habitants

Toutes les recrues du scénario étendu. Les horaires suivent l'horloge du jeu et incluent toute la dernière heure. Les PV incluent les ajustements de carte. Les choix peuvent modifier le parcours sans bloquer définitivement une recrue. Attention aux révélations.

Agumon

Forêt natale

Banque d'objets+1 Prospérité

Betamon

Région des mangroves

Boutique d'objets+1 Prospérité

Greymon

Ville File

Arène+2 Prospérité

Tyrannomon

Région Dino antique · Région glaciaire antique

Restaurant+2 Prospérité

Meramon

Grotte de lave

Restaurant+2 Prospérité

Seadramon

Lac Oeil-de-dragon

Traversée vers Beetle Land+2 Prospérité

Numemon

Égouts

Boutique secrète+1 Prospérité

Mamemon

Plaine du Panorama

Boutique secrète+3 Prospérité

Monzaemon

Maison Robot

Maison de Jijimon+3 Prospérité

Gabumon

Bois brumeux

Banque d’objets+1 Prospérité

Elecmon

Savane des engrenages

Éclairage public+1 Prospérité

Kabuterimon

Terre des scarabées

Salle d’entraînement verte+2 Prospérité

Angemon

Sanctuaire de glace

Maison de Jijimon+2 Prospérité

Birdramon

Grand Canyon · Pont du Grand Canyon

Transport Birdra+2 Prospérité

Garurumon

Terres gelées

Restaurant+2 Prospérité

Frigimon

Terres gelées

Restaurant+2 Prospérité

Whamon

Grotte de la plage secrète

Traversée maritime+3 Prospérité

Vegiemon

Jungle tropicale

Ferme à viande+2 Prospérité

SkullGreymon

Laboratoire souterrain · Laboratoire souterrain

Arène+3 Prospérité

MetalMamemon

Ville des usines

Boutique secrète+3 Prospérité

Vademon

Zone des spores · Zone des spores

Restaurant+3 Prospérité

Patamon

Savane des engrenages

Boutique d'objets+1 Prospérité

Kunemon

Nid de Kunemon

Raccourci de la forêt+1 Prospérité

Unimon

Zone des spores · Zone des spores

Boutique d'objets+2 Prospérité

Ogremon

Tunnel du forage, 2e

Patrouille+2 Prospérité

Shellmon

Grand Canyon · Entrée de la forteresse

Journal+2 Prospérité

Centarumon

Forêt Amida

Clinique+2 Prospérité

Bakemon

Cimetière d'Overdell

Patrouille+2 Prospérité

Drimogemon

Tunnel du forage

Chasse au trésor+2 Prospérité

Sukamon

Montagne des déchets

Habitant de la ville+1 Prospérité

Andromon

Ville des usines

Habitant de la ville+3 Prospérité

Giromon

Ville des usines · Ville des usines

Juke-box+3 Prospérité

Etemon

Forêt natale

Vente de bananes dorées+3 Prospérité

Biyomon

Savane des engrenages

Boutique d'objets+1 Prospérité

Palmon

Forêt natale

Ferme à viande+1 Prospérité

Monochromon

Boutique monochrome

Boutique d'objets+2 Prospérité

Leomon

Savane des engrenages

Habitant de la ville+2 Prospérité

Coelamon

Cap Coela

Boutique d'objets+2 Prospérité

Kokatorimon

Bois brumeux

Statue+2 Prospérité

Kuwagamon

Terre des scarabées

Salle d'entraînement verte+2 Prospérité

Mojyamon

Terres gelées

Boutique secrète+2 Prospérité

Nanimon

Forteresse des ogres · Région rapide antique · Manoir des jouets · Égouts · Grotte ancestrale

Extension de l'inventaire+1 Prospérité

Megadramon

Mont Infini

Arène+3 Prospérité

Piximon

Jungle tropicale

Vente de manuels d'entraînement+3 Prospérité

Digitamamon

Mont Infini

Restaurant+3 Prospérité

Penguinmon

Terres gelées

Curling+1 Prospérité

Ninjamon

Pont Digimon

Conseils sur les objets+2 Prospérité

Myotismon

Laboratoire souterrain

Arène+3 Prospérité

WaruMonzaemon

Manoir des jouets

Habitant de la ville+3 Prospérité

Hawkmon

Entrée du Grand Canyon

Transport Birdra+1 Prospérité

Armadillomon

Région rapide antique

Cour+1 Prospérité

Digmon

Tunnel du forage

Cour des pierres+2 Prospérité

Phantomon

Manoir du Seigneur Gris

Boutique secrète+3 Prospérité

Candlemon

Grotte de lave

Boutique de la forge+1 Prospérité

Wizardmon

Manoir du Seigneur Gris

Centrale électrique+2 Prospérité

Starmon

Zone des spores

Maison-conteneur+2 Prospérité

Solarmon

Sanctuaire de glace

Centrale électrique+1 Prospérité

Triceramon

Région rapide antique

Forge+3 Prospérité

Mushroomon

Zone des spores

Pharmacie de la clinique+1 Prospérité

Mammothmon

Terres gelées

Entrepôt frigorifique et boutique+3 Prospérité

Floramon

Forêt natale

Halle du marché+1 Prospérité

Pumpkinmon

Manoir des jouets

Boutique du bureau de récupération+3 Prospérité

Kiwimon

Savane des engrenages

Restaurant+2 Prospérité

Tapirmon

Lac Oeil-de-dragon

Boutique du marché+1 Prospérité

Clockmon

Égouts

Cour+2 Prospérité

Datamon

Ville des usines

Boutique du bureau de récupération+3 Prospérité

Knightmon

Mont Infini

Poste de garde+3 Prospérité

Kotemon

Forteresse des ogres

Combats d'entraînement à l'arène+1 Prospérité

Bearmon

Le chenil

Maison-conteneur+1 Prospérité

PlatinumSukamon

ShimaUnimon

RedVegiemon

J-Mojyamon

NiseDrimogemon

MudFrigimon

ModokiBetamon

Aruraumon

Akatorimon

Shamamon

ClearAgumon

Weedmon

DarkLizardmon

SandYanmamon

SnowGoblimon

SPOILERS — annexe

Tout ce qui suit cette page révèle des secrets.

Temps d’évolution et candidats

Heures dans la forme actuelle

Bébé	6
Entraînement	24
Disciple	72
Champion	168
Ultime → Machinedramon	48
Ultime → Méga	120

File City et ses habitants

Le tableau des échanges de Mojyamon se trouve dans le spoiler fermé ci-dessous : les huit premières lignes autorisent un objet par jour de jeu ; la neuvième, une seule fois par sauvegarde. Si votre jeu affiche une liste différente ou ancienne, vous avez chargé un état d’émulateur d’une ancienne version. Démarrez le nouveau disque à neuf et chargez plutôt la sauvegarde de la carte mémoire. Copiez d’abord la carte par précaution. Mushroomon peut désormais être trouvé et recruté : il apparaît dans la Zone des Spores du mont Panorama accessible par le chemin normal. Les trois Soulmon de l’écran de Haunted/Phantomon sont de retour le jour (00:00–19:59) et après le recrutement de Phantomon.

Mojyamon

1	Champi joyeux	→	Champi de luxe
2	Digibar	→	Melon trop mûr
3	Digidorade	→	Digiananas

4	Super carotte	→	Soin MP grand
5	Radis faucon	→	Grand soin
6	Pomme bleue	→	Double soin
7	Digichampi	→	Pilote auto
8	Viande géante	→	Digitruite
9	Petit soin	→	Nage. Dolph

Mécaniques cachées des partenaires

Le guide du jeu et l'arbre expliquent les cibles. Transformations spéciales et objets ont leurs propres conditions ; une ligne statistique ordinaire ne décrit pas toutes les façons d'obtenir une espèce. Spoiler : quand un partenaire perd une vie et qu'il lui en reste une, il y a 30 % de chances d'une évolution spéciale chez Jijimon : Greymon en SkullGreymon, Meramon en SkullMeramon, Mammothmon en SkullMammothmon et Garudamon en Phoenixmon, mais seulement s'il a déjà les statistiques que demande la nouvelle forme.

Question	Réponse
Tu m'invites à vivre dans ta ville ?	??... Oui
Je peux surveiller la ville et faire fuir les intrus ?	Hmm... oui
Attends... tu as peur des fantômes ?	Argh... non

Alors je vais hanter ta ville ! Euh... la protéger !

Questionnaire initial : points et partenaires

Le tableau donne les points par position de réponse aux questions de Jijimon, dans l'ordre du jeu. Les scores choisissent élément, attribut et tempérament ; leur combinaison détermine le partenaire dans la grille.

Le score maximal gagne dans chaque groupe. Une égalité favorise le soutien le plus récent ; si la même réponse soutient les deux, le premier du groupe gagne. Ordre : Combat, Feu, Glace, Nature, Air ; Vaccin, Données, Virus ; Audacieux, Calme, Rusé.

Points du questionnaire

Question	Réponse	Points du questionnaire
1. As-tu un Digital Monster ?	1. J'en ai un	Audacieux +1
1. As-tu un Digital Monster ?	2. Je n'en ai pas	Calme +1
1. As-tu un Digital Monster ?	3. J'en avais un	Rusé +1
2. Quel moment de la journée préfères-tu ?	1. Le jour	Vaccin +5
2. Quel moment de la journée préfères-tu ?	2. Le crépuscule	Données +5
2. Quel moment de la journée préfères-tu ?	3. La nuit	Virus +5
3. As-tu beaucoup d'amis ?	1. Beaucoup	Vaccin +1, Audacieux +1
3. As-tu beaucoup d'amis ?	2. Peu, mais fidèles	Données +1, Calme +1
3. As-tu beaucoup d'amis ?	3. Je suis ma voie	Virus +1, Rusé +1
4. Où camperais-tu ?	1. Sur un volcan	Feu +2
4. Où camperais-tu ?	2. Sur la côte	Glace +2
4. Où camperais-tu ?	3. Dans la forêt	Nature +2

Question	Réponse	Points du questionnaire
5. Un Digimon géant te barre la route...	1. Je l'affronte	Combat +2
5. Un Digimon géant te barre la route...	2. Je passe par-dessus	Air +2
5. Un Digimon géant te barre la route...	3. J'attends	Glace +1, Nature +1, Calme +1
6. Que prends-tu pour aller sur l'île ?	1. Une épée	Combat +1, Feu +2
6. Que prends-tu pour aller sur l'île ?	2. Une carte	Glace +1, Air +1
6. Que prends-tu pour aller sur l'île ?	3. Des graines	Nature +1, Air +1
7. Que recherches-tu chez un partenaire ?	1. Le courage	Vaccin +1, Audacieux +1
7. Que recherches-tu chez un partenaire ?	2. L'esprit	Données +1, Rusé +4
7. Que recherches-tu chez un partenaire ?	3. La liberté	Virus +3, Calme +1

Partenaire initial

Partenaire initial	NEW DIGIMON activé	NEW DIGIMON désactivé
Combat / Vaccin / Audacieux	Salamon	Elecmon
Combat / Vaccin / Calme	Veemon	Gabumon

Partenaire initial	NEW DIGIMON activé	NEW DIGIMON désactivé
Combat / Vaccin / Rusé	Tapirmon	Patamon
Combat / Données / Audacieux	Patamon	Elecmon
Combat / Données / Calme	Gabumon	Gabumon
Combat / Données / Rusé	Gotsumon	Patamon
Combat / Virus / Audacieux	Gazimon	Gabumon
Combat / Virus / Calme	Crabmon	Patamon
Combat / Virus / Rusé	Guilmon	Patamon
Feu / Vaccin / Audacieux	Agumon	Agumon
Feu / Vaccin / Calme	Solarmon	Agumon
Feu / Vaccin / Rusé	Biyomon	Agumon
Feu / Données / Audacieux	Renamon	Gabumon
Feu / Données / Calme	ToyAgumon	Agumon
Feu / Données / Rusé	Candlemon	Gabumon
Feu / Virus / Audacieux	Guilmon	Agumon
Feu / Virus / Calme	Goblimon	Agumon
Feu / Virus / Rusé	Kotemon	Biyomon
Glace / Vaccin / Audacieux	Bearmon	Penguinmon
Glace / Vaccin / Calme	Gomamon	Betamon
Glace / Vaccin / Rusé	Bearmon	Palmon
Glace / Données / Audacieux	Crabmon	Penguinmon

Partenaire initial	NEW DIGIMON activé	NEW DIGIMON désactivé
Glace / Données / Calme	Penguinmon	Penguinmon
Glace / Données / Rusé	Otamamon	Penguinmon
Glace / Virus / Audacieux	Betamon	Betamon
Glace / Virus / Calme	Gizamon	Betamon
Glace / Virus / Rusé	Syakomon	Betamon
Nature / Vaccin / Audacieux	Palmon	Palmon
Nature / Vaccin / Calme	Armadillomon	Palmon
Nature / Vaccin / Rusé	Palmon	Palmon
Nature / Données / Audacieux	Tentomon	Palmon
Nature / Données / Calme	Floramon	Kunemon
Nature / Données / Rusé	Penguinmon	Penguinmon
Nature / Virus / Audacieux	Mushroomon	Kunemon
Nature / Virus / Calme	Wormmon	Kunemon
Nature / Virus / Rusé	Dokunemon	Kunemon
Air / Vaccin / Audacieux	Tapirmon	Biyomon
Air / Vaccin / Calme	Hagurumon	Biyomon
Air / Vaccin / Rusé	Salamon	Biyomon
Air / Données / Audacieux	Elecmon	Elecmon
Air / Données / Calme	Hawkmon	Elecmon
Air / Données / Rusé	Kokuwamon	Elecmon

Partenaire initial	NEW DIGIMON activé	NEW DIGIMON désactivé
Air / Virus / Audacieux	DemiDevimon	Biyomon
Air / Virus / Calme	Monmon	Biyomon
Air / Virus / Rusé	DemiDevimon	Elecmon

DemiDevimon · Évolutions

Évolue depuis: Nyaromon

Évolue en: IceDevimon, Devidramon, Vilemon, BlackGatomon, Devimon

Kunemon · #32

Disciple · Virus · Nature / Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Élec statique (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+9)
Super étincelle (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Mont Infini (+12)
Nuage électrique (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+16)
Griffe poison (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Forêt natale (+13)
Dard (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Forêt natale (+16)
Poison (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Forêt natale (+12)
Bouclier de mousse (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terre des scarabées (+7)
Fil électrique (94 / 0 MP / —)

Conditions: Voie spéciale ; pas de conditions de statistiques ordinaires.

Évolue en: Bakemon, Kabuterimon, Kuwagamon, Vegiemon, Flymon

Dormir au Repos de Kunemon.

Tsukaimon · Évolutions

Évolue depuis: Tokomon

Évolue en: Piddomon, Soulmon, Devidramon, Wizardmon, Devimon

Bakemon · Évolutions

Évolue depuis: Elecmon, Tapirmon, Kunemon

Évolue en: SkullGreymon, Giromon, Phantomon, Mummymon

Devimon · #6

Champion · Virus · Ténèbres / Combat / Air

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Direct (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Manoir des jouets (+41)
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+42)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+70)
Contre (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terres gelées (+5)
Cri de guerre (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+23)
Gonflette (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bois brumeux (+14)
Super étincelle (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Mont Infini (+12)
Nuage électrique (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+16)
Tornade (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Mont Infini (+8)
Tonnerre (586 / 330 MP / 0%) · Soulmon → Manoir du Seigneur Gris (+8)
Super gel (264 / 120 MP / —) · BlueMeramon → Sanctuaire de glace (+30)
Statue de glace (424 / 186 MP / —) · BlueMeramon → Autre dimension (+6)
Griffe de la mort (180 / 0 MP / —)
Griffe d'ombre (60 / 27 MP / 28%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Éclair noir (170 / 90 MP / 26%) · DarkLizardmon → Overdell (+43)
Murmure maudit (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → Overdell (+30)

Conditions: HP ≥ 1000, MP ≥ 1000, Attaque ≥ 100 · Erreurs de soin ≥ 3 · Poids 15–25 · Bonus (une seule condition suffit) : depuis DemiDevimon

Évolue depuis: DemiDevimon, Tsukaimon

Évolue en: SkullGreymon, Megadramon, Myotismon

Special Devimon transformation; no ordinary picker route.

Flymon · Évolutions

Évolue depuis: Kokuwamon, Kunemon, Dokunemon

Évolue en: Okuwamon, Piximon

Kabuterimon · Évolutions

Évolue depuis: Tentomon, Kunemon, Biyomon

Évolue en: MetalMamemon, MegaKabuterimon

Kuwagamon · Évolutions

Évolue depuis: Kunemon, Palmon

Évolue en: Piximon, Okuwamon

Nanimon · #53

Champion · Virus · Saleté / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Dynamite latte (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savane des engrenages (+42)
Punch mégatonne (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+70)
Contre (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terres gelées (+5)
Coup de pied de face (53 / 24 MP / 25%) · Sukamon → Montagne des déchets (+3)
Putois (88 / 75 MP / 24%) · Geremon → Ville des usines (+4)
Jet de crotte rapide (122 / 96 MP / 23%) · Geremon → Ville des usines (+2)
Jet de crotte géante (211 / 192 MP / 15%) · Geremon → Ville des usines (+1)
Jet crotte aléatoire (75 / 120 MP / 21%) · Geremon → Ville des usines
Jet rapide aléatoire (122 / 216 MP / 20%) · Geremon → Ville des usines (+1)
Jet géant aléatoire (211 / 282 MP / 11%) · Geremon → Ville des usines (+1)
Fèces de Nanimon (100 / 0 MP / —)

Conditions: Voie spéciale ; pas de conditions de statistiques ordinaires.

Évolue en: Digitamamon, Etemon

Transformation spéciale en grondant.

Numemon · #11

Champion · Virus · Saleté

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Coup de pied de face (53 / 24 MP / 25%) · Geremon → Ville des usines (+3)
Putois (88 / 75 MP / 24%) · Geremon → Ville des usines (+4)
Jet de crotte rapide (122 / 96 MP / 23%) · Geremon → Ville des usines (+2)
Jet de crotte géante (211 / 192 MP / 15%) · Geremon → Ville des usines (+1)

Jet crotte aléatoire (75 / 120 MP / 21%) · Geremon → Ville des usines
Jet rapide aléatoire (122 / 216 MP / 20%) · Geremon → Ville des usines (+1)
Jet géant aléatoire (211 / 282 MP / 11%) · Geremon → Ville des usines (+1)
Bombe à crottes (333 / 333 MP / 9%) · Geremon → Ville des usines (+2)
Fèces de Numemon (100 / 0 MP / —)

Conditions: Voie spéciale ; pas de conditions de statistiques ordinaires.

Évolue en: Monzaemon, KingSukamon

Évolution de secours d'un Disciple à 96 heures.

Sukamon · #39

Champion · Virus · Saleté

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Coup de pied de face (53 / 24 MP / 25%) · Sukamon → Montagne des déchets (+3)
Putois (88 / 75 MP / 24%) · Geremon → Ville des usines (+4)
Jet de crotte rapide (122 / 96 MP / 23%) · Geremon → Ville des usines (+2)
Jet de crotte géante (211 / 192 MP / 15%) · Geremon → Ville des usines (+1)
Jet crotte aléatoire (75 / 120 MP / 21%) · Geremon → Ville des usines
Jet rapide aléatoire (122 / 216 MP / 20%) · Geremon → Ville des usines (+1)
Jet géant aléatoire (211 / 282 MP / 11%) · Geremon → Ville des usines (+1)
Bombe à crottes (333 / 333 MP / 9%) · Geremon → Ville des usines (+2)
Éclate (100 / 0 MP / —)

Conditions: Voie spéciale ; pas de conditions de statistiques ordinaires.

Évolue en: Etemon, KingSukamon, Garbagemon

Transformation par la jauge de virus.

Vegiemon · Évolutions

Évolue depuis: Mushroomon, Floramon, Kunemon, Palmon

Évolue en: Piximon, Cherrymon, Tinmon, Lillymon

Digitamamon · Évolutions

Évolue depuis: Nanimon

Évolue en: Plesiomon

Etemon · Évolutions

Évolue depuis: Apemon, ShellNumemon, Sukamon, Nanimon, Geremon

Évolue en: MetalEtemon, KingEtemon, BlackKingNumemon

Garbagemon · Évolutions

Évolue depuis: ShellNumemon, Raremon, Roachmon, Sukamon, Geremon

Évolue en: BlackKingNumemon, MetalEtemon

Gigadramon · Évolutions

Évolue depuis: Seadramon, Tylomon, Ebidramon

Évolue en: Machinedramon · Cette voie s'ouvre après 120 heures de jeu sous la forme précédente., Raidenmon · Cette voie s'ouvre après 120 heures de jeu sous la forme précédente.

KingSukamon · Évolutions

Évolue depuis: Numemon, Sukamon

Évolue en: BlackKingNumemon · Cette voie s'ouvre après 120 heures de jeu sous la forme précédente., KingEtemon · Cette voie s'ouvre après 120 heures de jeu sous la forme précédente.

Megadramon · Évolutions

Évolue depuis: Seadramon, Quetzalmon, Devimon, Airdramon, Tyrannomon

Évolue en: Ghoulmon, Machinedramon · Cette voie s'ouvre après 120 heures de jeu sous la forme précédente.

MetalTyrannomon · Évolutions

Évolue depuis: DarkTyrannomon, Growlmon, Flarerizamon, Tyrannomon

Évolue en: Cannondramon, Machinedramon

Monzaemon · Évolutions

Évolue depuis: Numemon

Évolue en: Puppetmon, Jijimon

Myotismon · Évolutions

Évolue depuis: Saberdramon, Soulmon, Devidramon, BlackGatomon, Devimon

Évolue en: VenomMyotismon, MaloMyotismon

SkullGreymon · Évolutions

Évolue depuis: Garurumon, Bakemon, Greymon, Mojyamon, Devimon

Évolue en: BlackWarGreymon, SkullMammothmon

Vademon · #28

Ultime · Virus · Machine / Nature

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):
Piège de la nature (310 / 147 MP / 0%) · J-Mojyamon → Région des mangroves (+6)
Insecte (500 / 354 MP / 0%) · Tentomon → Terre des scarabées (+1)
Parfum ensorcelé (180 / 210 MP / 9%) · MoriShellmon → Bois brumeux (+6)
Mégagrue (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Ville des usines (+3)
Effaceur (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Autre dimension (+2)
Laser (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Autre dimension (+5)
Décentralisation (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Ville des usines (+3)
Découpe-métal (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Ville des usines (+2)
Méga rayon (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Ville des usines (+7)
Dimension DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Autre dimension (+5)

Pleins pouvoirs (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Ville des usines (+5)
Rayon mystérieux (222 / 0 MP / —)

Conditions: Voie spéciale ; pas de conditions de statistiques ordinaires.

Évolue en: HiAndromon, Diaboromon, Analogman

Transformation spéciale d'un Champion félicité après 240 heures.

Analogman · Évolutions

Évolue depuis: Vademon, Datamon

Diaboromon · Évolutions

Évolue depuis: Infermon, Vademon

HiAndromon · Évolutions

Évolue depuis: Mamemon, Shakkoumon, Vademon, Andromon, Tekkamon

Machinedramon · #115

Méga · Virus · Machine / Air / Combat

Techniques (Puissance / MP / Probabilité d'apprentissage):

Punch mégatonne (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Forteresse des ogres (+70)
Super étincelle (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Mont Infini (+12)
Tonnerre (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Manoir du Seigneur Gris (+8)
Gelée de l'aurore (430 / 258 MP / —) · Hyogamon → Sanctuaire de glace (+4)
Méga rayon (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Ville des usines (+7)
Pleins pouvoirs (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Ville des usines (+5)
Canon de l'infini (260 / 0 MP / —)

Conditions: HP ≥ 7000, MP ≥ 6000, Attaque ≥ 600, Défense ≥ 600, Vitesse ≥ 400, Intelligence ≥ 400 · Erreurs de soin ≤ 3 · Poids 65–75 · Bonus (une seule condition suffit) : Discipline ≥ 95; Victoires ≥ 100

Évolue depuis: MetalTyrannomon, Megadramon · Cette voie s'ouvre après 120 heures de jeu sous la forme précédente., Gigadramon · Cette voie s'ouvre après 120 heures de jeu sous la forme précédente.

Voie liée à l'histoire ou transformation spéciale chronométrée de Megadramon/Gigadramon.

Tour de feu

Ennemi	Où le combattre
Agumon	Tunnel du forage, 2e * Entrée de la forteresse * Haut du Grand Canyon * Forteresse des ogres * Forêt natale * Grand Canyon * Salle des machines *
Birdramon	Pont du Grand Canyon * Grand Canyon *
Candlemon	Grotte de lave *
Centarumon	Forêt Amida *
Digitamamon	Mont Infini *
Gabumon	Bois brumeux *
Garurumon	Terres gelées *
Greymon	Forêt natale *
Meramon	Grotte de lave *
Ninjamon	Pont Digimon *
Solarmon	Sanctuaire de glace *

Ennemi	Où le combattre
Tankmon	Collines de fer · 05:00–20:00 Le rebord · 05:00–20:00

Rayon propulsant

Ennemi	Où le combattre
Birdramon	Grand Canyon *
Guardromon	Collines de fer · 00:00–05:00, 20:00–24:00 Le rebord · 00:00–05:00, 20:00–24:00
Kabuterimon	Terre des scarabées *
Monochromon	Haut du Grand Canyon *
Saberdramon	Région rapide antique
Tyrannomon	Région glaciaire antique *

Nuage électrique

Ennemi	Où le combattre
Bakemon	Cimetière d'Overdell *
Betamon	Région des mangroves *
Biyomon	Savane des engrenages *
Hawkmon	Entrée du Grand Canyon *
Kunemon	Nid de Kunemon *
Tentomon	Terre des scarabées · 00:00–07:00, 19:00–24:00

Ennemi	Où le combattre
Wizardmon	Manoir du Seigneur Gris *

Super étincelle

Ennemi	Où le combattre
Airdramon	Ville File *
Angemon	Terres gelées *
Bakemon	Cimetière d'Overdell *
Giromon	Ville des usines *
Kokatorimon	Bois brumeux · 04:00–07:00 *
Kunemon	Nid de Kunemon *
Phantomon	Manoir du Seigneur Gris *
Wizardmon	Manoir du Seigneur Gris *

Élec statique

Ennemi	Où le combattre
Bakemon	Cimetière d'Overdell *
Betamon	Région des mangroves *
Hawkmon	Entrée du Grand Canyon *
Kunemon	Nid de Kunemon *
Kunemon	Nid de Kunemon *

Griffe d'ombre

Ennemi	Où le combattre
Ogremon	Haut du Grand Canyon *

Éclair noir

Ennemi	Où le combattre
DarkLizardmon	Le chenil *
Devimon	Mont Infini *
Gururumon	Fond du Grand Canyon · 20:00–24:00 * Manoir du Seigneur Gris · 20:00–24:00 * Bois brumeux · 20:00–24:00 * L'ossuaire Les galeries
Ogremon	Grand Canyon * Grotte de la plage secrète *
SkullGreymon	Laboratoire souterrain *

Cauchemar

Ennemi	Où le combattre
Devimon	Mont Infini *
IceDevimon	Le filon · 00:00–05:00, 20:00–24:00
Myotismon	Manoir du Seigneur Gris *

Ennemi	Où le combattre
Ogremon	Tunnel du forage, 2e * Forteresse des ogres *
Phantomon	Manoir du Seigneur Gris *
Saberdramon	Région rapide antique
WaruMonzaemon	Manoir des jouets *

Murmure maudit

Ennemi	Où le combattre
Ogremon	Grand Canyon *

Porte noire

Ennemi	Où le combattre
Myotismon	Manoir du Seigneur Gris *
Phantomon	Manoir du Seigneur Gris *
SkullSatamon	Col d'Overdell

Requiem abyssal

Ennemi	Où le combattre
BlackWarGreymon	Autre dimension

Coupe-vent

Ennemi	Où le combattre
Gargoylemon	Col d'Overdell · 05:00–20:00
Hawkmon	Entrée du Grand Canyon *
Kuwagamon	Terre des scarabées *
Patamon	Savane des engrenages *
Saberdramon	Région rapide antique
Sorcermon	Le filon · 05:00–20:00
Wizardmon	Manoir du Seigneur Gris *

Étincelle sacrée

Ennemi	Où le combattre
Patamon	Savane des engrenages *

Flèche brillante

Ennemi	Où le combattre
Angemon	Terres gelées *

Bénédiction

Ennemi	Où le combattre
Angemon	Terres gelées *

Éclat aveuglant

Ennemi	Où le combattre
Mamemon	Plaine du Panorama *

Rayon du jugement

Ennemi	Où le combattre
MetalMamemon	Ville des usines *

Anneau céleste

Ennemi	Où le combattre
Piximon	Jungle tropicale *

Tir de bulles

Ennemi	Où le combattre
Gekomon	Marais Geko *
Otamamon	Marais Geko *
Shellmon	Grand Canyon *

Jet d'eau

Ennemi	Où le combattre
Shellmon	Grand Canyon *

Orage de confusion

Ennemi	Où le combattre
Airdramon	Ville File *
Digitamamon	Mont Infini *
Piximon	Jungle tropicale *

Danse de la pluie

Ennemi	Où le combattre
Gekomon	Marais Geko *

Tourbillon

Ennemi	Où le combattre
WaruSeadramon	Ville des usines *

Fracas marin

Ennemi	Où le combattre
WaruSeadramon	Grotte de la plage secrète *

Raz-de-marée

Ennemi	Où le combattre
WaruSeadramon	Ville des usines *

Furie océane

Ennemi	Où le combattre
WaruSeadramon	Grotte de la plage secrète *

Entaille vive

Ennemi	Où le combattre
Ninjamon	Pont Digimon *

Ouragan

Ennemi	Où le combattre
Airdramon	Ville File *

Fendoir géant

Ennemi	Où le combattre
Tekkamon	Laboratoire souterrain *

Jet de pierre

Ennemi	Où le combattre
Tyrannomon	Région Dino antique *

Rafale de sable

Ennemi	Où le combattre
Meteormon	Région rapide antique *

Fissure

Ennemi	Où le combattre
Drimogemon	Quartier résidentiel

Super gel

Ennemi	Où le combattre
Betamon	Région des mangroves *
Coelamon	Lac Oeil-de-dragon *
Devimon	Mont Infini *
Garurumon	Terres gelées * Terres gelées · 17:00–24:00 *
Gururumon	Fond du Grand Canyon · 20:00–24:00 * Manoir du Seigneur Gris · 20:00–24:00 * Bois brumeux · 20:00–24:00 * L'ossuaire Les galeries
IceDevimon	Le filon · 00:00–05:00, 20:00–24:00
Mammothmon	Terres gelées *
Megadramon	Ville des usines *

Ennemi	Où le combattre
Megadramon	Mont Infini *
Mojyamon	Terres gelées *
Penguinmon	Terres gelées *
Sorcermon	Le filon · 05:00–20:00
WaruSeadramon	Grotte de la plage secrète * Ville des usines *
WereGarurumon	Col d'Overdell · 00:00–05:00, 20:00–24:00

Statue de glace

Ennemi	Où le combattre
Garurumon	Terres gelées * Terres gelées · 17:00–24:00 *
Mammothmon	Terres gelées *
Sorcermon	Le filon · 05:00–20:00

Blizzard

Ennemi	Où le combattre
IceLeomon	Le filon

Épingle de glace

Ennemi	Où le combattre
Coelamon	Lac Oeil-de-dragon *

Crache-feu

Ennemi	Où le combattre
Agumon	Tunnel du forage, 2e *
	Entrée de la forteresse *
	Haut du Grand Canyon *
	Forteresse des ogres *
	Forêt natale *
	Grand Canyon *
	Salle des machines *
Birdramon	Pont du Grand Canyon *
	Grand Canyon *
Biyomon	Savane des engrenages *
Candlemon	Grotte de lave *
Centarumon	Forêt Amida *
Digitamamon	Mont Infini *
Garurumon	Terres gelées *
Goblimon	Clairière des racines
	Les galeries
Greymon	Forêt natale *
Kabuterimon	Terre des scarabées *
Meramon	Grotte de lave *
Monochromon	Haut du Grand Canyon *
Ogremon	Tunnel du forage, 2e *

Ennemi	Où le combattre
Seadramon	Lac Oeil-de-dragon *
Solarmon	Sanctuaire de glace *
Starmon	Zone des spores *
Tankmon	Collines de fer · 05:00–20:00 Le rebord · 05:00–20:00
Tyrannomon	Région glaciaire antique *

Iceberg

Ennemi	Où le combattre
Gekomon	Marais Geko *
Otamamon	Marais Geko *
Palmon	Forêt natale *
Shellmon	Grand Canyon *

Gelée de l'aurore

Ennemi	Où le combattre
Mammothmon	Terres gelées *
WaruSeadramon	Grotte de la plage secrète * Ville des usines *

Larme de glace

Ennemi	Où le combattre
Coelamon	Lac Oeil-de-dragon *
Frigimon	Terres gelées *
Gekomon	Marais Geko *
Otamamon	Marais Geko *
Shellmon	Grand Canyon *
Whamon	Grotte de la plage secrète *

Mégagrue

Ennemi	Où le combattre
Clockmon	Égouts *
Guardromon	Collines de fer · 00:00–05:00, 20:00–24:00 Le rebord · 00:00–05:00, 20:00–24:00

Méga rayon

Ennemi	Où le combattre
Assaultmon	Collines de fer Le rebord
Machinedramon	Forteresse des ogres * Sous-sol du manoir * Sanctuaire de glace Mont Infini *

Ennemi	Où le combattre
MetalMamemon	Ville des usines *

Découpe-métal

Ennemi	Où le combattre
Datamon	Ville des usines *
MetalMamemon	Ville des usines *

Laser

Ennemi	Où le combattre
Assaultmon	Collines de fer Le rebord
Datamon	Ville des usines *
MetalMamemon	Ville des usines *

Effaceur

Ennemi	Où le combattre
Giromon	Ville des usines

Dimension DG

Ennemi	Où le combattre
Assaultmon	Collines de fer Le rebord

Ennemi	Où le combattre
Datamon	Ville des usines *
Giromon	Ville des usines
Megadramon	Mont Infini *

Enfer rouge

Ennemi	Où le combattre
Greymon	Ville File *
Kabuterimon	Terre des scarabées *
Saberdramon	Région rapide antique
Tyrannomon	Région glaciaire antique *

Pleins pouvoirs

Ennemi	Où le combattre
Clockmon	Égouts *
Machinedramon	Forteresse des ogres * Sous-sol du manoir * Sanctuaire de glace
Mamemon	Plaine du Panorama *

Décentralisation

Ennemi	Où le combattre
Clockmon	Égouts *
Giromon	Ville des usines
Tekkamon	Laboratoire souterrain *

Poison

Ennemi	Où le combattre
Floramon	Forêt natale *
Kiwimon	Savane des engrenages *
Mushroomon	Zone des spores *
Palmon	Forêt natale *
Palmon	Forêt natale *
Whamon	Grotte de la plage secrète *

Insecte

Ennemi	Où le combattre
Piximon	Jungle tropicale *
Tentomon	Terre des scarabées · 00:00–07:00, 19:00–24:00

Bouclier de mousse

Ennemi	Où le combattre
Floramon	Forêt natale *
Kiwimon	Savane des engrenages *
Mushroomon	Zone des spores *
Tentomon	Terre des scarabées · 00:00–07:00, 19:00–24:00

Marabunta

Ennemi	Où le combattre
Tentomon	Terre des scarabées · 00:00–07:00, 19:00–24:00

Parfum ensorcelé

Ennemi	Où le combattre
Floramon	Forêt natale *
Ninjamon	Pont Digimon *
Palmon	Forêt natale *
Penguinmon	Terres gelées *
Whamon	Grotte de la plage secrète *

Griffe poison

Ennemi	Où le combattre
Palmon	Forêt natale *
Palmon	Forêt natale *
Penguinmon	Terres gelées *
Piximon	Jungle tropicale *
Vegiemon	Jungle tropicale *

Dard

Ennemi	Où le combattre
Kunemon	Nid de Kunemon *
Piximon	Jungle tropicale *
Piximon	Jungle tropicale *
Seadramon	Lac Oeil-de-dragon *
Vegiemon	Jungle tropicale *

Piège de la nature

Ennemi	Où le combattre
Kiwimon	Savane des engrenages *
Piximon	Jungle tropicale *
Vademon	Sentier du Panorama *

Ennemi	Où le combattre
Vegiemon	Jungle tropicale *

Bombe magma

Ennemi	Où le combattre
Agumon	Entrée de la forteresse * Haut du Grand Canyon * Forteresse des ogres * Grand Canyon * Salle des machines *
Birdramon	Pont du Grand Canyon * Grand Canyon *
Centarumon	Forêt Amida *
DarkLizardmon	Le chenil *
Digitamamon	Mont Infini *
Garurumon	Terres gelées *
Goblimon	Clairière des racines Les galeries
Greymon	Forêt natale *
Greymon	Ville File *
Meramon	Grotte de lave *
Meramon	Grotte de lave *
Meteormon	Région rapide antique *

Ennemi	Où le combattre
Ninjamon	Pont Digimon *
Ninjamon	Pont Digimon *
Ogremon	Tunnel du forage, 2e * Haut du Grand Canyon *
Ogremon	Tunnel du forage, 2e *
Seadramon	Lac Oeil-de-dragon *
Starmon	Zone des spores *
Tankmon	Collines de fer · 05:00–20:00 Le rebord · 05:00–20:00
WereGarurumon	Col d'Overdell · 00:00–05:00, 20:00–24:00

Trémeur

Ennemi	Où le combattre
Armadillomon	Région rapide antique *
Digmon	Tunnel du forage *
Gargoylemon	Col d'Overdell · 05:00–20:00
Kokatorimon	Bois brumeux *
Ogremon	Tunnel du forage, 2e * Haut du Grand Canyon * Forteresse des ogres * Grand Canyon * Grotte de la plage secrète *

Ennemi	Où le combattre
Triceramon	Région rapide antique *
Tyrannomon	Région Dino antique *

Gonflette

Ennemi	Où le combattre
Armadillomon	Région rapide antique *
Bearmon	Le chenil *
Digmon	Tunnel du forage *
Elecmon	Savane des engrenages *
Frigimon	Terres gelées *
Kotemon	Forteresse des ogres * Entrée de l'arène · 00:00–20:00 *
Kuwagamon	Terre des scarabées *
Tapirmon	Lac Oeil-de-dragon *
WaruMonzaemon	Manoir des jouets *

Cri de guerre

Ennemi	Où le combattre
Bearmon	Le chenil *
Devimon	Bois brumeux · 04:00–07:00 *

Ennemi	Où le combattre
Etemon	Forêt natale *
Gabumon	Bois brumeux * Grotte de la plage secrète *
Garurumon	Terres gelées * Terres gelées · 17:00–24:00 *
Kokatorimon	Bois brumeux · 04:00–07:00 *
Kokatorimon	Bois brumeux *
Pumpkinmon	Manoir des jouets *
SkullGreymon	Laboratoire souterrain *
Tapirmon	Lac Oeil-de-dragon *
Unimon	Zone des spores *

Direct

Ennemi	Où le combattre
Agumon	Forêt natale *
Armadillomon	Région rapide antique *
Bearmon	Le chenil *
Devimon	Bois brumeux · 04:00–07:00 *
Drimogemon	Quartier résidentiel
Drimogemon	Tunnel du forage *

Ennemi	Où le combattre
Etemon	Forêt natale *
Frigimon	Terres gelées *
Gabumon	Bois brumeux *
Goblimon	Clairière des racines Les galeries
Kotemon	Forteresse des ogres * Entrée de l'arène · 00:00–20:00 *
Kuwagamon	Terre des scarabées *
Leomon	Savane des engrenages *
Mamemon	Plaine du Panorama *
MetalMamemon	Ville des usines *
Monzaemon	Maison Robot *
Ninjamon	Pont Digimon *
Patamon	Savane des engrenages *
Psychemon	Les galeries
SkullGreymon	Laboratoire souterrain *
Tapirmon	Lac Oeil-de-dragon *

Dynamite latte

Ennemi	Où le combattre
Angemon	Terres gelées *

Ennemi	Où le combattre
Devimon	Bois brumeux · 04:00–07:00 *
Drimogemon	Quartier résidentiel
Drimogemon	Tunnel du forage *
Elecmon	Savane des engrenages *
Etemon	Forêt natale *
Etemon	Forêt natale *
Gabumon	Bois brumeux * Grotte de la plage secrète *
Greymon	Ville File *
IceLeomon	Le filon
Kokatorimon	Bois brumeux · 04:00–07:00 *
Kokatorimon	Bois brumeux *
Kotemon	Forteresse des ogres * Entrée de l'arène · 00:00–20:00 *
Leomon	Savane des engrenages *
Mamemon	Plaine du Panorama *
Megadramon	Ville des usines *
Meramon	Grotte de lave *
MetalMamemon	Ville des usines *
Mojyamon	Terres gelées *

Ennemi	Où le combattre
Monzaemon	Maison Robot *
Nanimon	Région rapide antique *
Ninjamon	Pont Digimon *
Ogremon	Forteresse des ogres *
Patamon	Savane des engrenages *
Patamon	Savane des engrenages *
Psychemon	Les galeries
SkullGreymon	Laboratoire souterrain · Utilise Dynamite latte #48 *
SkullGreymon	Laboratoire souterrain · Utilise Dynamite latte #48 *
Unimon	Zone des spores · Utilise Dynamite latte #48 *

Contre

Ennemi	Où le combattre
Andromon	Ville des usines * Contre-attaque réactive : laissez cet ennemi répondre à une attaque de mêlée manquée.
Elecmon	Savane des engrenages * Contre-attaque réactive : laissez cet ennemi répondre à une attaque de mêlée manquée.
Knightmon	Mont Infini * Contre-attaque réactive : laissez cet ennemi répondre à une attaque de mêlée manquée.
Nanimon	Région rapide antique * Contre-attaque réactive : laissez cet ennemi répondre à une attaque de mêlée manquée.

Ennemi	Où le combattre
Unimon	Zone des spores * Contre-attaque réactive : laissez cet ennemi répondre à une attaque de mêlée manquée.

Punch mégatonne

Ennemi	Où le combattre
Andromon	Ville des usines *
BlackWarGreymon	Autre dimension
Devimon	Bois brumeux · 04:00–07:00 *
Devimon	Mont Infini *
Digmon	Tunnel du forage *
Drimogemon	Quartier résidentiel
Drimogemon	Tunnel du forage *
Etemon	Forêt natale *
Gabumon	Bois brumeux * Grotte de la plage secrète *
Gargoylemon	Col d'Overdell · 05:00–20:00
Giromon	Ville des usines *
Guardromon	Collines de fer · 00:00–05:00, 20:00–24:00 Le rebord · 00:00–05:00, 20:00–24:00

Ennemi	Où le combattre
Gururumon	Fond du Grand Canyon · 20:00–24:00 * Manoir du Seigneur Gris · 20:00–24:00 * Bois brumeux · 20:00–24:00 * L'ossuaire Les galeries
IceDevimon	Le filon · 00:00–05:00, 20:00–24:00
IceLeomon	Le filon
Knightmon	Mont Infini *
Leomon	Savane des engrenages *
Machinedramon	Mont Infini *
Mamemon	Plaine du Panorama *
Mamemon	Plaine du Panorama *
Megadramon	Ville des usines *
Megadramon	Mont Infini *
MetalMamemon	Ville des usines *
Meteormon	Région rapide antique *
Mojyamon	Terres gelées *
Monzaemon	Maison Robot *
Myotismon	Manoir du Seigneur Gris *
Nanimon	Région rapide antique *
Psychemon	Les galeries

Ennemi	Où le combattre
Pumpkinmon	Manoir des jouets *
SkullGreymon	Laboratoire souterrain *
SkullSatamon	Col d'Overdell
Tekkamon	Laboratoire souterrain *
Triceramon	Région rapide antique *
Tyrannomon	Région Dino antique *
WaruMonzaemon	Manoir des jouets * Manoir des jouets *
WereGarurumon	Col d'Overdell · 00:00–05:00, 20:00–24:00

La bombe

Ennemi	Où le combattre
Andromon	Ville des usines *
Etemon	Forêt natale *
Giromon	Ville des usines *
IceLeomon	Le filon
Knightmon	Mont Infini *
Mamemon	Plaine du Panorama *
MetalGreymonVirus	Mont Infini *
Patamon	Savane des engrenages *

Ennemi	Où le combattre
Pumpkinmon	Manoir des jouets *
SkullGreymon	Laboratoire souterrain *
SkullSatamon	Col d'Overdell
Tekkamon	Laboratoire souterrain *
Triceramon	Région rapide antique *
Tyrannomon	Région Dino antique *
WaruMonzaemon	Manoir des jouets * Manoir des jouets *

Dynamite latte

Ennemi	Où le combattre
SkullGreymon	Laboratoire souterrain *
SkullGreymon	Laboratoire souterrain *
Unimon	Zone des spores *
Angemon	Terres gelées · Utilise Dynamite latte #44 *
Devimon	Bois brumeux · 04:00–07:00 · Utilise Dynamite latte #44 *
Drimogemon	Quartier résidentiel · Utilise Dynamite latte #44
Drimogemon	Tunnel du forage · Utilise Dynamite latte #44 *
Elecmon	Savane des engrenages · Utilise Dynamite latte #44 *
Etemon	Forêt natale · Utilise Dynamite latte #44 *

Ennemi	Où le combattre
Etemon	Forêt natale · Utilise Dynamite latte #44 *
Gabumon	Bois brumeux · Utilise Dynamite latte #44 * Grotte de la plage secrète · Utilise Dynamite latte #44 *
Greymon	Ville File · Utilise Dynamite latte #44 *
IceLeomon	Le filon · Utilise Dynamite latte #44
Kokatorimon	Bois brumeux · 04:00–07:00 · Utilise Dynamite latte #44 *
Kokatorimon	Bois brumeux · Utilise Dynamite latte #44 *
Kotemon	Forteresse des ogres · Utilise Dynamite latte #44 * Entrée de l'arène · 00:00–20:00 · Utilise Dynamite latte #44 *
Leomon	Savane des engrenages · Utilise Dynamite latte #44 *
Mamemon	Plaine du Panorama · Utilise Dynamite latte #44 *
Megadramon	Ville des usines · Utilise Dynamite latte #44 *
Meramon	Grotte de lave · Utilise Dynamite latte #44 *
MetalMamemon	Ville des usines · Utilise Dynamite latte #44 *
Mojyamon	Terres gelées · Utilise Dynamite latte #44 *
Monzaemon	Maison Robot · Utilise Dynamite latte #44 *
Nanimon	Région rapide antique · Utilise Dynamite latte #44 *
Ninjamon	Pont Digimon · Utilise Dynamite latte #44 *
Ogremon	Forteresse des ogres · Utilise Dynamite latte #44 *

Ennemi	Où le combattre
Patamon	Savane des engrenages · Utilise Dynamite latte #44 *
Patamon	Savane des engrenages · Utilise Dynamite latte #44 *
Psychemon	Les galeries · Utilise Dynamite latte #44

Putois

Ennemi	Où le combattre
Numemon	Égouts *
Numemon	Égouts *
Sukamon	Montagne des déchets *

Vague de chaleur

Ennemi	Où le combattre
Agumon	Entrée de la forteresse * Haut du Grand Canyon * Forteresse des ogres * Grand Canyon *
Biyomon	Savane des engrenages *
Candlemon	Grotte de lave *
DarkLizardmon	Le chenil *
Gabumon	Bois brumeux *
Meramon	Grotte de lave *

Ennemi	Où le combattre
Monochromon	Haut du Grand Canyon *
Solarmon	Sanctuaire de glace *
Starmon	Zone des spores *

Jet de crotte rapide

Ennemi	Où le combattre
Sukamon	Montagne des déchets *

Coup de pied de face

Ennemi	Où le combattre
Sukamon	Montagne des déchets *
Numemon	Égouts · Utilise Coup de pied de face #57 *

Bombe à crottes

Ennemi	Où le combattre
Numemon	Égouts *

Coup de pied de face

Ennemi	Où le combattre
Numemon	Égouts *
Sukamon	Montagne des déchets · Utilise Coup de pied de face #55 *

Fournaise infinie

Ennemi	Où le combattre
BlackWarGreymon	Autre dimension
MetalGreymonVirus	Mont Infini *

Fusion

Ennemi	Où le combattre
Digitamamon	Mont Infini *
MetalGreymonVirus	Mont Infini *
Meteormon	Région rapide antique *

Tonnerre

Ennemi	Où le combattre
Digitamamon	Mont Infini *
Machinedramon	Forteresse des ogres * Sous-sol du manoir * Sanctuaire de glace Mont Infini *
Myotismon	Manoir du Seigneur Gris *
Phantomon	Manoir du Seigneur Gris *
WaruMonzaemon	Manoir des jouets *

Tornade

Ennemi	Où le combattre
Patamon	Savane des engrenages *

Agumon

À toute heure.

Gagnez le premier combat en quittant la ville.

PV du combat : 400

Betamon

À toute heure.

Parlez-lui et invitez-le en ville.

Greymon

Prospérité 15 ; parlez à Jijimon puis quittez sa maison.

Gagnez le défi devant la maison de Jijimon.

PV du combat : 4800

Devimon

Mont Infini

Arène+2 Prospérité

Atteignez le Mont Infini et terminez l'histoire principale.

Battez Machinedramon au sommet ; les trois gardiens rejoignent la ville.

PV du combat : 9400

Airdramon

Mont Infini

Arène+2 Prospérité

Atteignez le Mont Infini et terminez l'histoire principale.

Battez Machinedramon au sommet ; les trois gardiens rejoignent la ville.

PV du combat : 9400

Tyrannomon

Entrez dans la Région rapide et battez Meteormon.

Battez Tyrannomon, examinez le météore dans la Région rapide puis faites votre rapport.

PV du combat : 3100

Meramon

Aidez les ouvriers du Tunnel foreur à atteindre la grotte de lave.

Réglez la surchauffe du tunnel et battez Meramon dans la grotte de lave.

PV du combat : 2600

Seadramon

08:00–08:59 ou 17:00–17:59 ; apportez canne et appât.

Pêchez-le et demandez son amitié pour obtenir la Flûte bleue.

Numemon

Enquêtez dans les égouts et réglez l'arrêt de l'usine.

Battez Numemon malade ; si vous avez laissé reposer SkullGreymon, persuadez-le plutôt.

PV du combat : 200

MetalGreymonVirus

Mont Infini

Arène+3 Prospérité

Atteignez le Mont Infini et terminez l'histoire principale.

Battez Machinedramon au sommet ; les trois gardiens rejoignent la ville.

PV du combat : 9400

Mamemon

Rencontre rare : rentrez dans la zone pour réessayer.

Parlez-lui et remportez le combat.

PV du combat : 4800

Monzaemon

Si vous prêtez d'abord l'Engrenage à Andromon, rapportez-le ensuite aux jouets.

Avec un partenaire Monzaemon, ouvrez le Manoir des jouets, battez WaruMonzaemon et rapportez l'Engrenage à Tinmon.

Gabumon

À toute heure ; atteignez le fond des Bois brumeux.

Parlez-lui et remportez le combat.

PV du combat : 2000

Elecmon

À toute heure.

Continuez à lui parler malgré les trois décharges.

Kabuterimon

Rejoignez Beetle Land avec Seadramon et recrutez Greymon d'abord.

Parlez-lui et proposez de rejoindre la ville.

Angemon

Entrez avec un partenaire Vaccin. Si Angemon reste au mur, rendez deux visites à Jijimon pour son retour.

Explorez le sous-sol du Sanctuaire de glace, battez ses gardiens puis revenez à la statue.

Birdramon

Parcours du nid, ou après la destruction du Moteur.

Battez Birdramon au nid ; si le Moteur est détruit, affrontez-le au pont du Grand Canyon.

PV du combat : 3700

Garurumon

Revanche : dès le lendemain, 15:00–23:59 ; les jours suivants conviennent aussi. Le partenaire combat seul.

Gagnez une fois puis revenez pour la revanche promise.

PV du combat : 4200

PV au début de la revanche : 2100

Frigimon

Laissez un partenaire malade et sensible au froid s'effondrer dans les Terres gelées ; revenez avec une forme résistante.

Après le sauvetage dans le froid, revenez avec un partenaire qui le supporte.

Whamon

Libérez la Forteresse des ogres puis acceptez la demande de Whamon dans les Terres gelées.

Aidez Whamon à vaincre les intrus dans la Grotte de la plage secrète.

Vegiemon

Écoutez la rumeur sur la plante étrange ; cueillez la Plante de pluie chez Palmon le 15 (date affichée).

Donnez une Plante de pluie à la plante fanée.

SkullGreymon

Si vous laissez reposer les os, revenez deux fois chez Jijimon pour son arrivée.

Battez SkullGreymon et parlez à Myotismon au laboratoire.

PV du combat : 5800

MetalMamemon

Rencontre rare : rentrez dans la zone pour réessayer.

Parlez-lui et remportez le combat.

PV du combat : 5600

Vademon

Avancez dans les trois étapes de l'enquête sur les cercles.

Examinez les cercles, lisez l'article de Shellmon sur les OVNI et revenez jusqu'à l'apparition de Vademon.

Patamon

À toute heure.

Gagnez trois combats de suite en acceptant les revanches.

PV du combat : 1000

Kunemon

Apportez de la nourriture.

Offrez-lui à manger puis gagnez le combat.

PV du combat : 900

Unimon

Recrutez Centarumon et visitez d'abord la clinique.

Donnez à Unimon blessé un objet de soin ou un médicament.

Ogremon

Libérez le second repaire des bandits avant de retourner au tunnel.

Battez les bandits à la Forteresse des ogres, à la Plage secrète et lors de l'embuscade finale du Tunnel foreur.

PV du combat : 3600

Shellmon

Libérez la Forteresse des ogres et écoutez l'appel de Shellmon.

Libérez Shellmon en abaissant l'ascenseur de la Forteresse puis retrouvez-le dehors. Le parcours du Moteur le libère aussi.

Centarumon

Évitez les tirs et choisissez le bon chemin final.

Atteignez la sortie marquée du labyrinthe de la Forêt Amida.

Bakemon

Question	Réponse
Tu m'invites à vivre dans ta ville ?	??... Oui
Je peux surveiller la ville et faire fuir les intrus ?	Hmm... oui
Attends... tu as peur des fantômes ?	Argh... non

Alors je vais hanter ta ville ! Euh... la protéger !

Drimogemon

Ouvrez le tunnel après Meramon et attendez trois jours de jeu après le début du chantier.

Lancez le dernier chantier et revenez après trois jours.

Sukamon

À toute heure.

Parlez au Sukamon qui veut visiter la ville.

Andromon

Réglez l'arrêt de l'usine et revenez après le recrutement de Numemon.

Enquêtez sur Giromon et les égouts, faites votre rapport puis revenez écouter l'histoire de l'île.

Giromon

Terminez l'enquête d'Andromon.

Battez Giromon déchaîné, ou parlez-lui si SkullGreymon a pu reposer. Réglez l'usine puis revenez lui parler.

PV du combat : 5700

Etemon

Prospérité 50.

Approchez de la cabane dans l'arbre et gagnez l'embuscade.

PV du combat : 5600

Biyomon

À toute heure.

Poursuivez Biyomon ; placez votre partenaire à une cachette et approchez de l'autre côté.

Palmon

À toute heure.

Parlez-lui quatre fois puis gagnez le combat.

PV du combat : 900

Monochromon

Servez les 20 clients ; c'est le bénéfice qui compte, pas les ventes totales.

Travaillez à la boutique et réalisez au moins 2560 bits de bénéfice.

Leomon

Recrutez Meramon et atteignez 45 de prospérité pour ouvrir le passage profond du tunnel.

Sauvez Leomon des Goblimon, trouvez la tablette ancestrale et rapportez la Pierre de Leomon.

Coelamon

Première traversée : 15:00–19:59. Après avoir vu le pont, revenez à toute heure.

Traversez sur son dos, examinez le pont est réparé puis revenez au Cap Coela.

Kokatorimon

04:00–06:59 ; entrez dans la clairière à ces heures.

Gagnez le combat à l'aube.

PV du combat : 4200

Kuwagamon

Rejoignez Beetle Land avec Seadramon.

Parlez-lui et proposez de rejoindre la ville.

Mojyamon

Échangez chaque objet demandé au moins une fois ; le dernier marchand rejoint la ville.

Effectuez les neuf échanges différents avec les trois Mojyamon.

Nanimon

Forteresse des ogres, Région rapide, Manoir des jouets, égouts et grotte de Leomon après son recrutement.

Trouvez Nanimon dans ses cinq cachettes ; il rejoint la ville à la cinquième rencontre.

Megadramon

Atteignez le Mont Infini.

Gagnez le combat facultatif près du sommet.

PV du combat : 7500

Piximon

Rencontre rare : rentrez dans la zone pour réessayer.

Parlez-lui et remportez le combat.

PV du combat : 5200

Digitamamon

Histoire principale terminée.

Revenez au sommet après la fin et gagnez le combat.

PV du combat : 9999

Penguinmon

Gagnez une partie de curling ; le premier essai est gratuit.

Battez Penguinmon au curling.

Ninjamon

Recrutez au moins l'un de Devimon, Numemon, Mojyamon ou Mamemon.

Traversez le Pont Digimon et gagnez l'embuscade.

PV du combat : 3800

Myotismon

Entrez au manoir avec un partenaire Virus, ou après le recrutement de Myotismon.

Nourrissez Myotismon, enquêtez sur sa disparition, battez SkullGreymon puis parlez au laboratoire.

WaruMonzaemon

Terminez le sauvetage du Manoir des jouets.

Ouvrez le Manoir des jouets avec Monzaemon et battez WaruMonzaemon ; gardez l'Engrenage pour les jouets.

PV du combat : 5200

Hawkmon

À toute heure.

Proposez-lui de devenir le guetteur de la ville.

PV du combat : 580

Armadillomon

À toute heure.

Parlez-lui et remportez le combat.

PV du combat : 1800

Digmon

À toute heure.

Parlez-lui et gagnez le combat ; l'accès aux Ateliers s'ouvre.

PV du combat : 1000

Phantomon

20:00–23:59 ; entrez avec un partenaire Virus ou après le recrutement de Myotismon.

Parlez-lui et remportez le combat.

PV du combat : 3400

Candlemon

À toute heure.

Parlez-lui et remportez le combat.

PV du combat : 700

Wizardmon

Prospérité 20.

Parlez-lui quand la ville atteint 20 de prospérité.

PV du combat : 1380

Starmon

À toute heure.

Parlez-lui et remportez le combat.

PV du combat : 1200

Solarmon

Entrez au Sanctuaire de glace avec un partenaire Vaccin.

Parlez-lui ; les deux réponses le recrutent.

PV du combat : 580

Triceramon

À toute heure.

Parlez-lui et remportez le combat.

PV du combat : 3100

Mushroomon

À toute heure. La route par le nord de la forêt s'ouvre après l'éboulement de l'histoire du Tunnel du forage ; aucun objet spécial requis.

Depuis le nord de la Forêt natale, suivez le Sentier du Panorama vers le nord jusqu'à la Zone des spores, puis la sortie du bas vers la suivante. Mushroomon attend à gauche, sous l'OVNI. Parlez-lui et remportez le combat.

PV du combat : 1200

Mammothmon

À toute heure.

Parlez-lui et remportez le combat.

PV du combat : 4650

Floramon

À toute heure.

Donnez-lui une Noix sucrée (consommée).

PV du combat : 590

Pumpkinmon

20:00–23:59 ; ouvrez d'abord le Manoir des jouets.

Parlez-lui et remportez le combat.

PV du combat : 1400

Kiwimon

À toute heure.

Donnez-lui une Viande (consommée).

Tapirmon

À toute heure.

Parlez-lui deux fois pour le réveiller.

PV du combat : 1100

Clockmon

00:00–10:59 ou 14:00–23:59.

Répondez à l'énigme : « Aucune ».

PV du combat : 1450

Datamon

À toute heure.

Parlez-lui et remportez le combat.

PV du combat : 4000

Knightmon

Atteignez le Mont Infini.

Parlez-lui et remportez le combat.

PV du combat : 4500

Kotemon

Après la libération de la Forteresse des ogres.

Parlez-lui et gagnez le combat ; fuite impossible.

PV du combat : 2400

Bearmon

Trouvez le Chenil par le passage caché de la Faille.

Battez le chasseur puis parlez à Bearmon libéré.

PV du combat : 3600