Digimon World: Horizon

v0.0.10 · it

Un piccolo aiuto. Un nuovo Horizon.

3305aa1e58208cf9e98072f3a20ba83f09fe5178

Indice

Articoli

Digimon

Tecniche

File City e i residenti

SPOILER — appendice

Articoli

Primi passi con Horizon

DuckStation su computer

DuckStation su Android

Configurare ePSXe

Configurare RetroArch

Emulatore web su iPhone

Schede, copie e aggiornamenti

2 MB, cinese e 60 fps

Il primo giorno del compagno

Errori di cura e disciplina

Allenarsi in palestra

Come funziona la palestra x5

Capire i requisiti di evoluzione

Tempi di evoluzione e candidati

Imparare tecniche

Oscurità, Luce e Acqua

Arma e Terra

File City e i residenti

Meccaniche nascoste dei compagni

Questionario iniziale: punti e compagni

EASY, NORMAL e HARD

Domande e risoluzione dei problemi

Primi passi con Horizon

Dischi, primo avvio e primo salvataggio.

Le basi

Crea Horizon dai tuoi dischi compatibili di Digimon World, Digital Card Battle, Digimon World 2 e World 3/2003. Il sito o il patcher desktop verifica le edizioni. Gli altri giochi forniscono specie importate; giocherai a Digimon World.

Come funziona

Tieni insieme .bin e .cue. Apri il .cue nell'emulatore con un BIOS estratto dalla tua PlayStation. Scegli lingua e opzioni al titolo e controlla RAM e CPU rilevate.

Da ricordare

Assegna una scheda con 1 blocco libero. Salva nel gioco, riavvia e prova Continua. Esporta una copia prima degli aggiornamenti.

> Blocchi liberi necessari: 1

DuckStation su computer

BIOS, file, impostazioni per gioco e salvataggi.

Le basi

Configura il tuo BIOS PlayStation e aggiungi la cartella di Horizon. Tieni .cue e .bin insieme: se il .bin manca o cambia nome, la traccia non viene trovata.

Come funziona

Usa le impostazioni per gioco di Horizon. Attiva gli 8 MB di RAM espansa per il cinese semplificato; le altre lingue funzionano con 2 MB. AUTO adatta la visualizzazione alla scena, puntando a 60, 30 o 20 fps. Aumentare la velocità della CPU emulata può aiutare a mantenere frequenze elevate, ma AUTO non richiede più overclock per tentarle.

Da ricordare

Assegna una scheda con 1 blocco libero. Una scheda per gioco evita spazio condiviso. Dopo una rinomina o un aggiornamento verifica la scheda e carica nel gioco dopo un avvio pulito.

> Blocchi liberi necessari: 1

DuckStation su Android

BIOS, RAM, impostazioni CPU e schede di memoria.

Prima di iniziare

Importa il tuo BIOS PlayStation. Autorizza l'accesso alla cartella di Horizon, tieni insieme .bin e .cue e apri il .cue. Android deve consentire la lettura della cartella.

RAM e CPU

Apri le impostazioni per gioco di Horizon. Il cinese richiede 8 MB di RAM espansa; le altre lingue funzionano con 2 MB. AUTO si adatta al carico della scena senza richiedere overclock. Se il dispositivo regge, aumentare la velocità della CPU emulata può aiutare a mantenere frequenze più alte. Riavvia dopo aver cambiato la RAM. Nomi e disponibilità delle impostazioni variano secondo la versione.

Schede di memoria

Assegna una scheda con 1 blocco libero, eventualmente per gioco, ed esporta una copia. Dopo un aggiornamento verifica la stessa scheda, avvia il disco nuovo e carica il salvataggio nel gioco.

Risoluzione problemi

Per testo vecchio o sovrapposto su build Android interessate, prova a disattivare Enable Texture Cache e riavvia. Se persiste, segnala versione Horizon, build DuckStation, renderer e lingua con una schermata.

> Blocchi liberi necessari: 1

Configurare ePSXe

BIOS, accesso alle cartelle Android e spazio sulla scheda.

Le basi

Configura il tuo BIOS e la cartella di Horizon. Tieni insieme .cue e .bin. Se Android richiede una cartella base ePSXe, concedi accesso per schede e impostazioni.

Come funziona

Lascia 1 blocco libero sulla scheda assegnata. Prova il salvataggio nel gioco e Continua dopo riavvio prima di una lunga sessione. Esporta una copia prima di modificare lo spazio o aggiornare.

Da ricordare

Non tutte le build ePSXe hanno RAM espansa o controlli CPU equivalenti. Otto lingue funzionano con 2 MB; il cinese richiede supporto verificato a 8 MB. Se il titolo non lo rileva, usa un'altra lingua o emulatore.

> Blocchi liberi necessari: 1

Configurare RetroArch

Scegli un core PlayStation e controllane le opzioni.

Le basi

RetroArch è un'interfaccia: il core decide BIOS, schede e miglioramenti. Scegli un core PlayStation, leggi la documentazione ufficiale e metti il tuo BIOS nella cartella di sistema richiesta. Carica il .cue con il .bin presente.

Come funziona

Controlla scheda e cartella dei salvataggi. Lascia 1 blocco libero, salva nel gioco, chiudi correttamente e prova Continua alla riapertura. Fai una copia prima di cambiare core; gli stati non sono portabili tra core.

Da ricordare

RAM espansa e opzioni CPU dipendono dal core e possono mancare. Controlla il titolo: otto lingue usano 2 MB, il cinese 8 MB. L'avanzamento rapido non sostituisce l'overclock della CPU emulata.

> Blocchi liberi necessari: 1

Emulatore web su iPhone

Verifica PlayStation e proteggi i salvataggi.

Le basi

Il sito Horizon crea un disco, non esegue il gioco. Serve un emulatore web PlayStation separato, per esempio un sito con il core PlayStation di EmulatorJS, che accetti i tuoi file e BIOS. Compatibilità iPhone, prestazioni ed esportazione dipendono da sito e browser.

Come funziona

Controlla i formati accettati. Conserva .bin/.cue e BIOS fuori dal browser. Prova esportazione e importazione delle schede e lascia 1 blocco libero sulla scheda emulata.

Da ricordare

Prova salvataggio, chiusura e ricaricamento prima di giocare a lungo. Esporta la scheda dopo: cancellare i dati del sito può rimuovere i file. Usa una lingua normale senza supporto verificato a 8 MB. Nessuna combinazione iPhone è certificata qui.

> Blocchi liberi necessari: 1

Schede, copie e aggiornamenti

Spazio, schede per gioco e aggiornamenti sicuri.

Le basi

Horizon richiede 1 blocco libero per un nuovo salvataggio. Controlla spazio e scheda assegnata. Con schede per gioco, un nuovo nome del disco può sceglierne un'altra; assegna quella vecchia se Continua sparisce.

Come funziona

Uno stato dell'emulatore contiene il vecchio eseguibile e posizioni del disco in cache. Per aggiornare, copia la scheda, crea il disco, avvia da zero e carica nel gioco. Non passare alla nuova versione usando un vecchio stato.

Da ricordare

Conserva copie fuori dalla cartella attiva. Per cambiare dispositivo, esporta, importa e prova Continua. Formattare cancella i salvataggi; per le prove usa una scheda nuova o di riserva.

> Blocchi liberi necessari: 1

2 MB, cinese e 60 fps

RAM e velocità CPU emulata hanno compiti diversi.

Le basi

Horizon supporta otto lingue su PlayStation originale da 2 MB. Il cinese semplificato carica font e modulo sopra 2 MB e richiede 8 MB espansi. Con 2 MB il gioco rifiuta questa lingua e mantiene l'attuale.

Come funziona

AUTO adatta la visualizzazione alla scena: prova 60 fps, poi passa a 30 o 20 con intervalli regolari se necessario. FRAME RATE nelle OPTIONS del titolo offre AUTO, 60 o 20. Forzare 60 può produrre meno fotogrammi nelle scene troppo pesanti. Logica e comandi restano a 20 Hz; la RAM aggiuntiva non sceglie la frequenza.

Da ricordare

Cambia la CPU emulata, non l'avanzamento rapido. Verifica il rilevamento al titolo. Il dispositivo deve sostenere la velocità scelta. Riavvia dopo modifiche alla RAM.

Il primo giorno del compagno

Una piccola routine per la nuova vita su File Island.

Le basi

Scegli il compagno con le domande di Jijimon. Impara indicatori, inventario e servizi vicini prima di allontanarti. Porta cure e lascia spazio per gli oggetti trovati.

Come funziona

Nutri quando ha fame, raggiungi un bagno e rispetta il sonno. La pagina della specie mostra cibo preferito e orari. Non allenare tutto il giorno senza controllare i bisogni.

Da ricordare

Prova una sessione breve e osserva statistiche e stanchezza. Esplora, torna e salva sulla scheda. L'evoluzione dipende anche da peso e cure: scegli un obiettivo prima di allenare tutto senza criterio.

Errori di cura e disciplina

Comprendi gli avvisi prima di puntare alle statistiche.

Le basi

Fame, bagno, sonno e stanchezza sono sistemi distinti. Ignorare la fame o lasciare sporcare a terra può aggiungere errori; malattia ed esaurimento hanno effetti propri. Controlla indicatori e pannello di cura.

Come funziona

Disciplina e felicità sono diverse. Lodi e rimproveri hanno effetti distinti e non risolvono tutto. Contano anche cibo preferito e sonno. In un habitat che non piace al compagno, la faccina dell'umore torna ad alternarsi tra triste e felice, come nell'originale.

Da ricordare

Le evoluzioni possono chiedere un minimo o massimo di errori. Cercarne molti è una scelta mirata, non un consiglio generale. I contatori normali riguardano la forma attuale; leggi insieme i quattro gruppi.

Allenarsi in palestra

Bilancia progressi e bisogni quotidiani.

Le basi

Ogni palestra allena una statistica. I guadagni base sotto sono i valori di base; compagno, migliorie, oggetti e risultato possono modificarli. L'intelligenza ha soglie di apprendimento proprie, distinte dalle battaglie.

Come funziona

Allenarsi consuma tempo, cibo, stanchezza e vita. Controlla fame, bagno e sonno prima. Proseguire stanchi può penalizzare: più guadagno non significa tempo gratuito.

Da ricordare

x5 assegna più premi normali con verifiche tra uno e l'altro. Usa x1 vicino a obiettivi di peso o evoluzione. Riposa e soddisfa i bisogni prima di un altro blocco.

Statistiche	Aumento base	Stanchezza
Attacco	10	8

HP	10	8
MP	10	8

Come funziona la palestra x5

Più sessioni, costi normali e arresti anticipati.

Le basi

Durante una sessione R2 alterna x1 e x5. Il blocco mostra l'animazione iniziale e assegna i premi in ordine. Non è un moltiplicatore gratuito per cinque.

Come funziona

Può fermarsi dopo fame, bagno, sonno, stanchezza o malessere; controlla anche evoluzione, vita e messaggi della palestra. Il risultato indica le sessioni completate, non necessariamente cinque.

Da ricordare

Bonus Try è separato dai blocchi. Ogni rullo si ferma dove premi, senza nulla di nascosto che lo spinga oltre: un errore dà metà, tre simboli uguali raddoppiano, tre simboli della statistica allenata danno x4 e tre cacche dorate danno x5. Risolvi il bisogno indicato prima di riprovare. Per un solo premio scegli x1 prima di confermare, senza contare su un arresto di emergenza.

Capire i requisiti di evoluzione

Leggi l'obiettivo e conta i quattro gruppi.

Le basi

L’evoluzione normale valuta errori, peso, statistiche e bonus. Servono 3 punti. Tutte le statistiche richieste formano un gruppo; due statistiche non danno due punti. Per obiettivi Rookie conta la statistica più alta.

Come funziona

Il peso ammette un intervallo; gli errori possono avere minimo o massimo. Una sola condizione di bonus basta per il punto: non sono tutte obbligatorie. Il numero massimo di errori di cura include il valore limite. Fallire quel gruppo fa perdere il suo punto; non impedisce l’evoluzione se gli altri gruppi raggiungono il punteggio richiesto. Aumentare soltanto gli errori non esclude quindi un obiettivo in modo affidabile.

Da ricordare

Tocca l’obiettivo nell’albero. La riga “Tempo (h)” della finestra mostra il controllo del tempo e un avviso rosso segnala una vita residua insufficiente. Tempo nella forma, eventi speciali, NEW DIGIMON e altri candidati influenzano il risultato. HP/MP sono in unità del giocatore; felicità usa la scala 0–100 dello stato.

Tempi di evoluzione e candidati

I requisiti sono solo parte della scelta.

Le basi

Le ore sotto sono nella forma attuale, non l’età totale. Soddisfare presto le statistiche non dà evoluzione immediata. Anche i percorsi Ultimate a tempo verificano i requisiti; speciali e oggetti hanno altri eventi.

Come funziona

Da Rookie a Champion e da Champion a Ultimate, raggiungere il punteggio richiesto ammette una meta; quattro punti non battono tre. Al momento dell'evoluzione il gioco sceglie con uguale probabilità tra le mete idonee. Le rotte vengono controllate in ordine: dopo aver ammesso una meta mai allevata, quelle già allevate che seguono vengono saltate; quelle ammesse prima restano nel sorteggio. Restano validi la disponibilità del modello e NEW DIGIMON. Ricaricare lo stesso salvataggio della memory card variando i tempi può dare un risultato diverso, ma non lo garantisce. Da In-Training a Rookie resta il punteggio più alto e, in parità, la prima meta. Le evoluzioni speciali e tramite oggetto mantengono le proprie regole.

Da ricordare

La riga "Tempo (h)" della finestra confronta le ore trascorse nella forma attuale con quelle richieste dall'obiettivo. Il verdetto indica "pronto" solo quando il punteggio dei requisiti è sufficiente, il modello entra in memoria e il tempo è soddisfatto; "Tra N h" significa che manca solo il tempo. L'avviso rosso "La vita finisce prima (N h)" indica che la vita residua è inferiore all'attesa ancora necessaria; N è la vita residua. Le vie indipendenti dal tempo mostrano "Via speciale". I Mega importati richiedono anche 120 ore di gioco trascorse come Evoluto. Se la vita residua si esaurisce prima, il compagno muore di vecchiaia. Melone maturo (Chain Melon) aggiunge 24 ore di vita; Digispigola ne aggiunge 6. Aumentano la vita residua, non il tempo già trascorso nella forma attuale.

Imparare tecniche

Liste specie, spazi specialità e tentativi.

Le basi

L'esecuzione nemica di una tecnica normale la registra come candidata, anche senza colpire. Dopo la battaglia deve essere nella lista specie, avere specialità compatibile ed essere sconosciuta. Il primo spazio compatibile determina il tiro.

Come funziona

L'intelligenza non cambia questo tiro. Ripetizioni non danno tentativi aggiuntivi. Se più candidate passano, se ne sceglie una casualmente; la percentuale non garantisce il premio finale.

Da ricordare

Allenare intelligenza segue altre regole. Le pagine mostrano MP base prima dei modificatori; i finalizzatori non costano MP. Nomi uguali mantengono gli ID e una specie può modificare il proprio finalizzatore.

Tecnica potenziata

Ogni specie allevabile ha una tecnica potenziata, indicata nella sua pagina e con una freccia nel menu delle tecniche. Quando quel partner la usa, la potenza sale di un ottavo più 30 e costa un quarto di MP in meno; le tabelle della specie mostrano già questi valori. Il potenziamento vale anche per entrambi i lottatori della modalità VS e mai per i nemici.

Oscurità, Luce e Acqua

Tre file di tecniche in più, la cura e le loro coppe.

Le basi

Tre file si aggiungono alle sette dell'originale: Oscurità, Luce e Acqua, otto tecniche ciascuna. Un compagno le impara come le altre: la tecnica deve essere nella lista della sua specie e la fila tra le sue specialità. La schermata delle tecniche scorre sulle file. Un salvataggio di una versione precedente si carica così com'è. A quel primo caricamento il compagno impara la prima tecnica di ogni fila nuova presente nella lista della sua specie: Artiglio Ombra, Scintilla Sacra o Colpo di Bolle. Le altre le impara come qualsiasi altra tecnica.

Come funziona

Benedizione restituisce il 10% dei PV totali, e la quantità sale in verde sopra il Digimon. Un compagno si cura tre volte per battaglia e un nemico due; nessuno si cura con i PV al massimo. Da solo, un compagno si cura soltanto sotto il 60% dei suoi PV; con il tuo ordine si cura con qualsiasi quantità sotto il massimo. Scudo Sacro alza la Difesa, Danza della Pioggia alza la Velocità e Sussurro Maligno toglie un quinto della Difesa del bersaglio, una volta per combattente e battaglia. La maggior parte degli attacchi delle tre file colpisce per posizione, come la maggior parte dei colpi dell'originale. Un colpo a distanza viene mirato quando parte, e un colpo o un'area cade in un punto: il bersaglio che si è spostato da lì non viene colpito. Incubo, Sussurro Maligno, Nebbia Velenosa, Lampo Esplosivo, Mulinello e Furia Oceanica seguono il bersaglio, e solo la loro precisione può farli fallire.

Da ricordare

Oscurità e Luce si infliggono il doppio dei danni a vicenda e la metà alla propria fila. Acqua infligge il doppio dei danni a Fuoco e Sporcizia e la metà a Natura, Ghiaccio e Acqua; Aria infligge il doppio dei danni ad

Acqua. Tre coppe dell'arena ammettono solo le specie che hanno la fila della coppa come prima specialità: la Coppa Tenebre, la Coppa Luce e la Coppa Acqua, due volte ciascuna nei 30 giorni del calendario. Il vincitore riceve 5000 bit e una Patata forzuta, un Frutto saggio o un Ghiaccio forza.

Arma e Terra

Due file di tecniche in più e le loro coppe.

Le basi

Altre due file si aggiungono alla schermata delle tecniche: Arma e Terra, otto tecniche ciascuna, per un totale di dodici file. La quarta fila dell'originale, che la schermata chiamava Terra, ora si chiama Natura, il nome che questa wiki le ha sempre dato; le sue tecniche sono le stesse. Un salvataggio di una versione precedente si carica così com'è. A quel primo caricamento il compagno impara la prima tecnica di ogni fila nuova presente nella lista della sua specie: Fendente Rapido o Lancio di Roccia. Le altre le impara come qualsiasi tecnica.

Come funziona

Arma è la fila delle lame. Fendente Rapido, Lancio di Lama, Taglio a Croce, Lama Rotante, Fendente Gigante e Lama Finale infliggono danni; Spezzacorazza toglie un quarto della Difesa del bersaglio, una volta per combattente e battaglia, e Posa di Guerra alza l'Attacco di un quinto. Terra è la fila della roccia. Lancio di Roccia, Raffica di Sabbia, Schianto di Masso, Fenditura, Stalagmite, Frana e Sisma di Gaia infliggono danni, Raffica di Sabbia può confondere e Pelle di Pietra alza la Difesa. La maggior parte degli attacchi delle due file colpisce per posizione, come la maggior parte dei colpi dell'originale: il bersaglio che si è spostato da

dove cade il colpo non viene colpito. Lama Finale, Raffica di Sabbia, Stalagmite e Sisma di Gaia seguono il bersaglio, e solo la loro precisione può farli fallire.

Da ricordare

Arma infligge una volta e mezza i danni a Natura e la metà a Macchina e Terra. Terra infligge danni doppi a Macchina, una volta e mezza a Fuoco e la metà ad Aria, Natura e Terra. Macchina infligge una volta e mezza i danni a Arma e Natura la metà; Acqua infligge danni doppi a Terra, Natura e Ghiaccio una volta e mezza, Fuoco e Arma la metà. Due coppe dell'arena ammettono solo le specie che hanno la fila della coppa come prima specialità: la Coppa Lama e la Coppa Gaia, due volte ciascuna nei 30 giorni del calendario. Il vincitore riceve 5000 bit e un oggetto: Chip Attacco o Chip Difesa.

File City e i residenti

Servizi, prosperità e requisiti di reclutamento.

Le basi

Il direttorio di reclutamento raccoglie residenti, luoghi, servizi e contributi alla prosperità in spoiler chiusi.

Come funziona

I passaggi restano nascosti fino all'apertura degli spoiler. Gli orari seguono il gioco. Controlla luogo e prerequisiti: progressi della città, altri reclutamenti o eventi possono essere necessari.

Da ricordare

Meccaniche nascoste dei compagni

Meccaniche nascoste dei compagni.

Le basi

Un partner Bakemon ti permette di capire Bakemon. La conversazione e le risposte per reclutarlo sono nello spoiler qui sotto.

Come funziona

Ogni compagno ha cibo e sonno propri. Le specialità determinano tecniche apprese in battaglia. Gli spazi vuoti contano ancora per il tiro, anche se il riepilogo li omette.

Da ricordare

Questionario iniziale: punti e compagni

Le sette risposte contribuiscono a tre gruppi.

Le basi

Come funziona

Da ricordare

Jijimon mantiene la sorpresa: vedrai il tuo compagno accanto a te al risveglio. Dargli un nome è facoltativo e i dialoghi non ne rivelano la specie. Le colonne mostrano NUOVI DIGIMON attivo e disattivo. Risposte, punti e tabella dei partner iniziali sono nello spoiler qui sotto.

EASY, NORMAL e HARD

EASY, NORMAL e HARD.

Le basi

NORMAL usa le regole comuni. EASY raddoppia i danni inflitti e dimezza quelli ricevuti, arrotondati per eccesso prima dei limiti. Dimezza anche il veleno del compagno. Vale per campo e tornei singoli, non VS a due.

Come funziona

La difficoltà non riscrive statistiche salvate. I danni percentuali degli script hanno regole proprie. Scegli al titolo e controlla le opzioni disponibili.

Da ricordare

Scegli una difficoltà nelle opzioni del titolo. Le modifiche di battaglia sono riportate sotto e non cambiano la crescita permanente del partner. ALLARME RISCHIO, nelle opzioni del titolo e attiva per impostazione

predefinita, mette un piccolo diavoletto viola sopra un Digimon selvatico nettamente più forte del tuo partner: la sua forza in combattimento, PS × (Attacco + Difesa), è almeno 2,5 volte quella del tuo partner. Compare solo sui Digimon che avviano uno scontro al contatto, mai sui personaggi che si limitano a parlare, e solo finché puoi muoverti. Usala per evitare gli scontri che perderesti nettamente; è un avvertimento, non una garanzia.

> HARD modifica i nemici con i valori seguenti.

HP nemico (%)	110
Attacco nemico (%)	150
Difesa nemica (%)	105
Velocità nemica (%)	115
Intelligenza nemica (%)	150
Potenza finalizzatore nemico (%)	150
Danno del compagno (%)	95
Peso inattività nemico (%)	25
Soglia danno nemico (%)	15

Domande e risoluzione dei problemi

Aggiornamenti, salvataggi, patch lente e segnalazioni.

Le basi

Se manca Continua, controlla scheda, blocchi e nome del disco per schede per gioco. Servono 1 blocco libero per un nuovo file. Fai una copia, avvia il disco aggiornato e carica nel gioco.

Come funziona

Creare il disco sul telefono può essere lento. Per errori di quota usa una finestra normale, libera spazio e riprova; esiste anche il patcher desktop. I dischi extra forniscono specie: copie modificate o non supportate non superano i controlli. Il creatore web sui telefoni Android non si blocca più con un errore di autorizzazione durante la copia del disco.

Da ricordare

Per testo errato annota versione, disco base, lingua, build e grafica. Su Android interessato prova a disattivare Enable Texture Cache. Includi causa scatenante e schermata: il sintomo da solo non identifica la causa. Il volto di WarGrowlmon non ha più buchi.

> Blocchi liberi necessari: 1

Digimon

Primario

Botamon · #1

Primario · Dati · Fuoco

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
B. picc. Botamon (6 / 0 MP / —)

Requisiti: Crescita fissa; nessun punteggio dei requisiti.

Si evolve in: Koromon

Nyokimon · #473

Primario · Dati · Natura

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
B. picc. Botamon (6 / 0 MP / —)

Requisiti: Crescita fissa; nessun punteggio dei requisiti.

Si evolve in: Yokomon

Pabumon · #470

Primario · Dati · Natura

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
B. picc. Punimon (6 / 0 MP / —)

Requisiti: Crescita fissa; nessun punteggio dei requisiti.

Si evolve in: Motimon

Pichimon · #471

Primario · Dati · Acqua / Ghiaccio

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
B. picc. Koromon (10 / 0 MP / —)

Requisiti: Crescita fissa; nessun punteggio dei requisiti.

Si evolve in: Bukamon

Poyomon · #29

Primario · Dati · Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
B. picc. Poyomon (5 / 0 MP / —)

Requisiti: Crescita fissa; nessun punteggio dei requisiti.

Si evolve in: Tokomon

Punimon · #15

Primario · Dati · Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
B. picc. Punimon (6 / 0 MP / —)

Requisiti: Crescita fissa; nessun punteggio dei requisiti.

Si evolve in: Tsunomon

YukimiBotamon · #472

Primario · Dati · Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
B. picc. Botamon (6 / 0 MP / —)

Requisiti: Crescita fissa; nessun punteggio dei requisiti.

Si evolve in: Nyaromon

Yuramon · #43

Primario · Dati · Natura

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
B. picc. Yuramon (5 / 0 MP / —)

Requisiti: Crescita fissa; nessun punteggio dei requisiti.

Si evolve in: Tanemon

Primo stadio

Bukamon · #475

Primo stadio · Dati · Acqua / Ghiaccio / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
B. picc. Koromon (10 / 0 MP / —)

Requisiti: Crescita fissa; nessun punteggio dei requisiti.

Si evolve da: Pichimon

Si evolve in: Gomamon, Otamamon, Gizamon, Syakomon, Crabmon, RedOtamamon

Koromon · #2

Primo stadio · Dati · Fuoco / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
B. picc. Koromon (10 / 0 MP / —)

Requisiti: Crescita fissa; nessun punteggio dei requisiti.

Si evolve da: Botamon

Si evolve in: Agumon, Gabumon, Goblimon, ToyAgumon, Candlemon, Guilmon

Motimon · #474

Primo stadio · Dati · Natura / Macchina

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
B. picc. Koromon (10 / 0 MP / —)

Requisiti: Crescita fissa; nessun punteggio dei requisiti.

Si evolve da: Pabumon

Si evolve in: Tentomon, Kokuwamon, Wormmon, Hagurumon, Vemmon, Solarmon

Nyaromon · #476

Primo stadio · Dati · Luce / Lotta / Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
B. picc. Tokomon (10 / 0 MP / —)

Requisiti: Crescita fissa; nessun punteggio dei requisiti.

Si evolve da: YukimiBotamon

Si evolve in: Salamon, DemiDevimon, Bearmon, Renamon, Kotemon, Veemon

Tanemon · #44

Primo stadio · Dati · Natura / Ghiaccio

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
B. picc. Tanemon (10 / 0 MP / —)

Requisiti: Crescita fissa; nessun punteggio dei requisiti.

Si evolve da: Yuramon

Si evolve in: Palmon, Betamon, Dokunemon, Otamamon, Armadillomon, Gazimon

Tokomon · #30

Primo stadio · Dati · Aria / Lotta / Luce

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
B. picc. Tokomon (10 / 0 MP / —)

Requisiti: Crescita fissa; nessun punteggio dei requisiti.

Si evolve da: Poyomon

Si evolve in: Patamon, Biyomon, Gotsumon, Psychemon, Tsukaimon, Hagurumon

Tsunomon · #16

Primo stadio · Dati · Aria / Ghiaccio

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
B. picc. Tsunomon (11 / 0 MP / —)

Requisiti: Crescita fissa; nessun punteggio dei requisiti.

Si evolve da: Punimon

Si evolve in: Elecmon, Penguinmon, Gabumon, SnowAgumon, Muchomon, VioletElecmon

Yokomon · #477

Primo stadio · Dati · Aria / Natura

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
B. picc. Tanemon (10 / 0 MP / —)

Requisiti: Crescita fissa; nessun punteggio dei requisiti.

Si evolve da: Nyokimon

Si evolve in: Biyomon, Floramon, Hawkmon, Mushroomon, Monmon, Tapirmon

Intermedio

Agumon · #3

Intermedio · Vaccino · Fuoco / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Sputafuoco (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+14)
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Bomba di Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Onda Termica (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+8)
Inferno Rosso (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Mach Jab (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Respiro di Pepe (89 / 0 MP / —)

Requisiti: Statistica più alta: HP / MP / Attacco (HP e MP divisi per 10) · Errori di cura ≥ 0 · Peso 10–20 · Bonus (basta una condizione): da Koromon

Si evolve da: Koromon

Si evolve in: Greymon, Meramon, Birdramon, Centarumon, Monochromon, Tyrannomon

Armadillomon · #185

Intermedio · Vaccino · Terra / Lotta / Natura

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Tremore (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Scudo di Muschio (0 / 30 MP / 12%) · Dokunemon → Terra degli insetti (+4)
Trivella Rotante (150 / 0 MP / —)
Lancio di Roccia (64 / 30 MP / 28%) · Golemon → Villa del Signore Grigio (+11)
Raffica di Sabbia (110 / 84 MP / 26%) · Golemon → Villa del Signore Grigio (+11)
Pelle di Pietra (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → Villa del Signore Grigio (+13)

Requisiti: Statistica più alta: Velocità (HP e MP divisi per 10) · Errori di cura ≥ 0 · Peso 21–31 · Bonus (basta una condizione): Automatica

Si evolve da: Tanemon

Si evolve in: Ankylomon, Digmon, Submarimon, Tortomon, Dinohyumon

Bearmon · #353

Intermedio · Vaccino · Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Mach Jab (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Tremore (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra gelata
Super Colpo (91 / 0 MP / —)

Requisiti: Statistica più alta: Velocità (HP e MP divisi per 10) · Errori di cura ≥ 0 · Peso -1–9 · Bonus (basta una condizione): Automatica

Si evolve da: Nyaromon

Si evolve in: Gururumon, Golemon, Ikkakumon, Grizzlymon, Leomon

Betamon · #4

Intermedio · Virus · Acqua / Ghiaccio / Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Scarica Statica (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+5)
Nube Elettrica (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+10)
Giga Freddo (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Ago di Ghiaccio (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Blitz Acquatico (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Giungla tropicale (+9)
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosco nebbioso (+10)
Magia Liquida (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso
Shock Elettrico (92 / 0 MP / —)
Colpo di Bolle (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Getto d'Acqua (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Danza della Pioggia (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Palude Geko (+1)

Requisiti: Statistica più alta: HP / MP / Difesa (HP e MP divisi per 10) · Errori di cura ≥ 0 · Peso 10–20 · Bonus (basta una condizione): Automatica

Si evolve da: Tanemon

Si evolve in: Seadramon, Dolphmon, Shellmon, Coelamon

Biyomon · #45

Intermedio · Vaccino · Aria / Luce / Fuoco

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Sputafuoco (66 / 30 MP / 15%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+14)
Onda Termica (84 / 105 MP / 13%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+8)
Nube Elettrica (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+10)
Tagliavento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Uragano (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Cima del Gran Canyon (+1)
Tornado a Spirale (91 / 0 MP / —)
Scintilla Sacra (60 / 30 MP / 21%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Freccia Lucente (170 / 102 MP / 16%) · Piddomon → Monte Infinito
Scudo Sacro (0 / 66 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito

Requisiti: Statistica più alta: MP / Difesa / Velocità (HP e MP divisi per 10) · Errori di cura ≥ 0 · Peso 10–20 · Bonus (basta una condizione): Automatica

Si evolve da: Tokomon, Yokomon

Si evolve in: Birdramon, Airdramon, Kokatorimon, Unimon, Kabuterimon, Saberdramon

Candlemon · #235

Intermedio · Dati · Fuoco / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Sputafuoco (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+14)
Onda Termica (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+8)
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Inferno Rosso (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Frantumatore Blu (90 / 0 MP / —)

Requisiti: Statistica più alta: Velocità (HP e MP divisi per 10) · Errori di cura ≥ 0 · Peso 21–31 · Bonus (basta una condizione): Automatica

Si evolve da: Koromon

Si evolve in: Baronmon, Wizardmon, Shadramon, Flarerizamon, Lynxmon

Crabmon · #284

Intermedio · Dati · Acqua / Ghiaccio / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Blitz Acquatico (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Giungla tropicale (+9)
Tremore (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Magia Liquida (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso
Lacrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Foresta natia (+6)
Mach Jab (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra gelata
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Artiglio Fendente (172 / 0 MP / —)
Colpo di Bolle (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Getto d'Acqua (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Danza della Pioggia (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Palude Geko (+1)

Requisiti: Statistica più alta: MP (HP e MP divisi per 10) · Errori di cura ≤ 0 · Peso -1–9 · Bonus (basta una condizione): Automatica

Si evolve da: Bukamon

Si evolve in: Ebidramon, Coelamon, Shellmon, Tylomon, Gesomon

DemiDevimon · #236

Intermedio · Virus · Oscurità / Lotta / Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Tagliavento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Scarica Statica (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+5)
Nube Elettrica (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+10)
Ago Rotante (152 / 0 MP / —)
Artiglio Ombra (60 / 27 MP / 28%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Saetta Oscura (170 / 90 MP / 26%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Sussurro Maligno (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)

Requisiti: Statistica più alta: Difesa (HP e MP divisi per 10) · Errori di cura ≥ 0 · Peso -1–9 · Bonus (basta una condizione): Automatica

Si evolve da: Nyaromon

Si evolve in: IceDevimon, Devidramon, Vilemon, BlackGatomon

Dokunemon · #74

Intermedio · Virus · Natura / Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Artiglio Velenoso (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Foresta natia (+9)
Pungiglione (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Foresta natia (+12)
Polvere Velenosa (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Foresta natia (+7)
Scudo di Muschio (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terra degli insetti (+4)
Scarica Statica (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+5)
Nube Elettrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+10)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Rete Elettrica (94 / 0 MP / —)

Requisiti: Statistica più alta: Attacco (HP e MP divisi per 10) · Errori di cura ≥ 0 · Peso 21–31 · Bonus (basta una condizione): Automatica

Si evolve da: Tanemon

Si evolve in: Flymon, Dokugumon, Roachmon, Kurisarimon

Elecmon · #18

Intermedio · Dati · Aria / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra gelata
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Scarica Statica (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+5)
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Nube Elettrica (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+10)
Tagliavento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Giustizia Tuono (100 / 0 MP / —)

Requisiti: Statistica più alta: HP / Attacco / Velocità (HP e MP divisi per 10) · Errori di cura ≥ 0 · Peso 10–20 · Bonus (basta una condizione): Automatica

Si evolve da: Tsunomon

Si evolve in: Leomon, Angemon, Bakemon, Kokatorimon, Thundermon

Floramon · #273

Intermedio · Dati · Natura / Ghiaccio

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Polvere Velenosa (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Foresta natia (+7)

Profumo Incantatore (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso (+1)
Scudo di Muschio (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terra degli insetti (+4)
Piaga degli Insetti (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terra degli insetti (+1)
Lacrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Foresta natia (+6)
Magia Liquida (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosco nebbioso (+10)
Edera Velenosa (101 / 0 MP / —)

Requisiti: Statistica più alta: MP (HP e MP divisi per 10) · Errori di cura ≥ 0 · Peso -1–9 · Bonus (basta una condizione): Automatica

Si evolve da: Yokomon

Si evolve in: MoriShellmon, Woodmon, Kiwimon, Snimon, Vegiemon

Gabumon · #17

Intermedio · Dati · Lotta / Fuoco

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / 11%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Onda Termica (84 / 105 MP / 13%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+8)
Mach Jab (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tremore (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Frantumatore Blu (90 / 0 MP / —)

Requisiti: Statistica più alta: Difesa / Velocità / Intelligenza (HP e MP divisi per 10) · Errori di cura ≥ 0 · Peso 10–20 · Bonus (basta una condizione): Automatica · Percorso da Tsunomon: peso 21–31 anziché 10–20 come da Koromon.

Si evolve da: Tsunomon, Koromon

Si evolve in: Centarumon, Monochromon, Drimogemon, Tyrannomon, Ogremon, Garurumon

Gazimon · #285

Intermedio · Virus · Lotta / Natura / Oscurità

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Mach Jab (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)

Tremore (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Artiglio Velenoso (62 / 66 MP / 22%) · Aruraumon → Foresta natia (+9)
Polvere Velenosa (117 / 171 MP / 19%) · Aruraumon → Foresta natia (+7)
Scudo di Muschio (0 / 30 MP / 15%) · Dokunemon → Terra degli insetti (+4)
Edera Velenosa (101 / 0 MP / —)
Artiglio Ombra (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Saetta Oscura (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Sussurro Maligno (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)

Requisiti: Statistica più alta: Intelligenza (HP e MP divisi per 10) · Errori di cura ≥ 0 · Peso -1–9 · Bonus (basta una condizione): Automatica

Si evolve da: Tanemon

Si evolve in: Gururumon, Dinohyumon, Gargoylemon, Minotarumon, Grizzlymon

Gizamon · #239

Intermedio · Virus · Acqua / Ghiaccio / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Blitz Acquatico (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Giungla tropicale (+9)
Ago di Ghiaccio (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Lacrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Foresta natia (+6)
Mach Jab (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Super Colpo (91 / 0 MP / —)
Colpo di Bolle (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Getto d'Acqua (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Danza della Pioggia (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Palude Geko (+1)

Requisiti: Statistica più alta: HP (HP e MP divisi per 10) · Errori di cura ≥ 0 · Peso 21–31 · Bonus (basta una condizione): Automatica

Si evolve da: Bukamon

Si evolve in: Hyogamon, Gesomon, Tylomon, Octomon, ShellNumemon

Goblimon · #80

Intermedio · Virus · Lotta / Fuoco / Oscurità

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Sputafuoco (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+14)

Bomba di Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Mach Jab (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Onda Termica (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+8)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Percossa (170 / 0 MP / —)
Artiglio Ombra (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Saetta Oscura (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Sussurro Maligno (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)

Requisiti: Statistica più alta: HP (HP e MP divisi per 10) · Errori di cura ≥ 0 · Peso 21–31 · Bonus (basta una condizione): Automatica

Si evolve da: Koromon

Si evolve in: Fugamon, Tuskmon, Flarerizamon, Raremon, Cyclonemon, Ogremon

Gomamon · #217

Intermedio · Vaccino · Acqua / Ghiaccio / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Ago di Ghiaccio (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosco nebbioso (+10)
Giga Freddo (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Lacrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Foresta natia (+6)
Mach Jab (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Super Colpo (91 / 0 MP / —)
Colpo di Bolle (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Getto d'Acqua (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Danza della Pioggia (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Palude Geko (+1)

Requisiti: Statistica più alta: Intelligenza (HP e MP divisi per 10) · Errori di cura ≥ 0 · Peso 21–31 · Bonus (basta una condizione): Automatica

Si evolve da: Bukamon

Si evolve in: Submarimon, Ikkakumon, Dolphmon, Gesomon, Tylomon, Octomon

Gotsumon · #68

Intermedio · Dati · Terra / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Tremore (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Percossa (170 / 0 MP / —)
Lancio di Roccia (64 / 30 MP / 28%) · Golemon → Villa del Signore Grigio (+11)
Raffica di Sabbia (110 / 84 MP / 26%) · Golemon → Villa del Signore Grigio (+11)
Pelle di Pietra (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → Villa del Signore Grigio (+13)

Requisiti: Statistica più alta: HP (HP e MP divisi per 10) · Errori di cura ≥ 0 · Peso 21–31 · Bonus (basta una condizione): Automatica

Si evolve da: Tokomon

Si evolve in: Guardromon, Golemon, Tortomon, Gargoylemon, Minotarumon, Monochromon

Guilmon · #433

Intermedio · Virus · Fuoco / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Sputafuoco (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+14)
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Onda Termica (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+8)
Inferno Rosso (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Respiro di Pepe (89 / 0 MP / —)

Requisiti: Statistica più alta: Intelligenza (HP e MP divisi per 10) · Errori di cura ≥ 0 · Peso -1–9 · Bonus (basta una condizione): Automatica

Si evolve da: Koromon

Si evolve in: Flamedramon, Veedramon, Tuskmon, Growlmon

Hagurumon · #122

Intermedio · Vaccino · Macchina / Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Scarica Statica (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+5)
Nube Elettrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+10)
Braccio Potente (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Città fabbrica
Spaccametalli (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Città fabbrica
Blocca Programma (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Città fabbrica
Shock Elettrico (92 / 0 MP / —)

Requisiti: Statistica più alta: MP (HP e MP divisi per 10) · Errori di cura ≤ 0 · Peso -1–9 · Bonus (basta una condizione): Automatica

Si evolve da: Tokomon, Motimon

Si evolve in: Tankmon, Guardromon, Hookmon, Clockmon

Hawkmon · #184

Intermedio · Dati · Aria / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Tagliavento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Nube Elettrica (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+10)
Scarica Statica (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+5)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Bubble Boom (85 / 0 MP / —)

Requisiti: Statistica più alta: Intelligenza (HP e MP divisi per 10) · Errori di cura ≥ 0 · Peso 21–31 · Bonus (basta una condizione): Automatica

Si evolve da: Yokomon

Si evolve in: Saberdramon, Aquilamon, Halsemon, Shurimon, Quetzalmon

Kokuwamon · #247

Intermedio · Dati · Aria / Macchina

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Scarica Statica (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+5)
Nube Elettrica (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+10)
Tagliavento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)

Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Braccio Potente (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Città fabbrica
Piena Potenza (0 / 99 MP / 17%) · Guardromon → Città fabbrica
Spaccametalli (150 / 165 MP / 27%) · Guardromon → Città fabbrica
Shock Elettrico (92 / 0 MP / —)

Requisiti: Statistica più alta: Attacco (HP e MP divisi per 10) · Errori di cura ≥ 0 · Peso 21–31 · Bonus (basta una condizione): Automatica

Si evolve da: Motimon

Si evolve in: Thundermon, Flymon, Clockmon, Guardromon

Kotemon · #351

Intermedio · Dati · Arma / Lotta / Fuoco

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Sputafuoco (66 / 30 MP / 15%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+14)
Onda Termica (84 / 105 MP / 13%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+8)
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / 11%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Frantumatore Blu (90 / 0 MP / —)
Fendente Rapido (60 / 24 MP / 28%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Lancio di Lama (150 / 72 MP / 26%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Spezzacorazza (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)

Requisiti: Statistica più alta: HP (HP e MP divisi per 10) · Errori di cura ≥ 0 · Peso -1–9 · Bonus (basta una condizione): Automatica

Si evolve da: Nyaromon

Si evolve in: Flamedramon, Apemon, Baronmon, Tuskmon, DarkTyrannomon, Musyamon

Monmon · #352

Intermedio · Virus · Lotta / Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Mach Jab (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)

Tagliavento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Scarica Statica (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+5)
Nube Elettrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+10)
Bubble Boom (85 / 0 MP / —)

Requisiti: Statistica più alta: Intelligenza (HP e MP divisi per 10) · Errori di cura ≥ 0 · Peso -1–9 · Bonus (basta una condizione): Automatica

Si evolve da: Yokomon

Si evolve in: Golemon, Apemon, Hookmon, Raremon, Musyamon, Ninjamon

Muchomon · #93

Intermedio · Dati · Lotta / Aria / Ghiaccio

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Mach Jab (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Tremore (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra gelata
Tagliavento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Super Colpo (91 / 0 MP / —)

Requisiti: Statistica più alta: HP (HP e MP divisi per 10) · Errori di cura ≤ 0 · Peso -1–9 · Bonus (basta una condizione): Automatica

Si evolve da: Tsunomon

Si evolve in: Soulmon, Aquilamon, Sorcermon, Quetzalmon

Mushroomon · #263

Intermedio · Virus · Natura / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Polvere Velenosa (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Foresta natia (+7)
Scudo di Muschio (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terra degli insetti (+4)
Piaga degli Insetti (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terra degli insetti (+1)
Artiglio Velenoso (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Foresta natia (+9)
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Trivella Rotante (150 / 0 MP / —)
Profumo Incantatore (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso (+1)

Requisiti: Statistica più alta: HP (HP e MP divisi per 10) · Errori di cura ≤ 0 · Peso -1–9 · Bonus (basta una condizione): Automatica

Si evolve da: Yokomon

Si evolve in: Woodmon, Kiwimon, Snimon, Vegiemon

Otamamon · #109

Intermedio · Dati · Acqua / Ghiaccio

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Lacrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Foresta natia (+6)
Blitz Acquatico (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Giungla tropicale (+9)
Magia Liquida (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosco nebbioso (+10)
Ago di Ghiaccio (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Giga Freddo (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Statua di Ghiaccio (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Altra dimensione (+3)
Super Colpo (91 / 0 MP / —)
Colpo di Bolle (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Getto d'Acqua (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Danza della Pioggia (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Palude Geko (+1)

Requisiti: Statistica più alta: MP (HP e MP divisi per 10) · Errori di cura ≥ 0 · Peso 21–31 · Bonus (basta una condizione): Automatica

Si evolve da: Tanemon, Bukamon

Si evolve in: Geremon, MoriShellmon, Gekomon, Ebidramon

Palmon · #46

Intermedio · Vaccino · Natura / Ghiaccio

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Artiglio Velenoso (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Foresta natia (+9)
Profumo Incantatore (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso (+1)
Polvere Velenosa (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Foresta natia (+7)
Scudo di Muschio (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terra degli insetti (+4)
Lacrima (60 / 42 MP / 15%) · Aruraumon → Foresta natia (+6)
Blitz Acquatico (211 / 102 MP / 5%) · Aruraumon → Giungla tropicale (+9)
Magia Liquida (0 / 36 MP / 9%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso
Edera Velenosa (101 / 0 MP / —)

Requisiti: Statistica più alta: MP / Velocità / Intelligenza (HP e MP divisi per 10) · Errori di cura ≥ 0 · Peso 10–20 · Bonus (basta una condizione): Automatica

Si evolve da: Tanemon

Si evolve in: Kuwagamon, Vegiemon, Ninjamon, Dolphmon, Coelamon, Togemon

Patamon · #31

Intermedio · Dati · Lotta / Luce / Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Mach Jab (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Tagliavento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Bubble Boom (85 / 0 MP / —)
Scintilla Sacra (60 / 30 MP / 21%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Freccia Lucente (170 / 102 MP / 16%) · Piddomon → Monte Infinito
Scudo Sacro (0 / 66 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito

Requisiti: Statistica più alta: HP / Attacco / Intelligenza (HP e MP divisi per 10) · Errori di cura ≥ 0 · Peso 10–20 · Bonus (basta una condizione): Automatica

Si evolve da: Tokomon

Si evolve in: Drimogemon, Tyrannomon, Ogremon, Leomon, Angemon, Unimon

Penguinmon · #57

Intermedio · Dati · Ghiaccio / Acqua / Natura

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Artiglio Velenoso (62 / 66 MP / 16%) · Aruraumon → Foresta natia (+9)
Profumo Incantatore (180 / 210 MP / 9%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso (+1)
Giga Freddo (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Ago di Ghiaccio (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Blitz Acquatico (211 / 102 MP / 20%) · Aruraumon → Giungla tropicale (+9)
Blizzard (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Bosco nebbioso (+10)
Magia Liquida (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso
Super Colpo (91 / 0 MP / —)
Colpo di Bolle (58 / 24 MP / 22%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Getto d'Acqua (160 / 78 MP / 16%) · Gekomon → Palude Geko (+2)

Danza della Pioggia (0 / 54 MP / 14%) · Gekomon → Palude Geko (+1)

Requisiti: Statistica più alta: MP / Difesa / Intelligenza (HP e MP divisi per 10) · Errori di cura ≥ 0 · Peso 10–20 · Bonus (basta una condizione): Automatica

Si evolve da: Tsunomon

Si evolve in: Dolphmon, Shellmon, Garurumon, Frigimon, Mojyamon, Sorcermon

Psychemon · #82

Intermedio · Vaccino · Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Mach Jab (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tremore (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra gelata
Trivella Rotante (150 / 0 MP / —)

Requisiti: Statistica più alta: Difesa (HP e MP divisi per 10) · Errori di cura ≥ 0 · Peso 21–31 · Bonus (basta una condizione): Automatica

Si evolve da: Tokomon

Si evolve in: Ankylomon, Lighdramon, Minotarumon, Gururumon

RedOtamamon · #233

Intermedio · Dati · Fuoco / Lotta / Acqua

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Sputafuoco (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+14)
Onda Termica (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+8)
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Inferno Rosso (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Palla di fuoco (155 / 0 MP / —)
Colpo di Bolle (58 / 24 MP / 15%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Getto d'Acqua (160 / 78 MP / 12%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Danza della Pioggia (0 / 54 MP / 9%) · Gekomon → Palude Geko (+1)

Requisiti: Statistica più alta: Attacco (HP e MP divisi per 10) · Errori di cura ≥ 0 · Peso 21–31 · Bonus (basta una condizione): Automatica

Si evolve da: Bukamon

Si evolve in: Shadramon, Growlmon, Maildramon, Flarerizamon, Meramon

Renamon · #354

Intermedio · Dati · Lotta / Fuoco

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Mach Jab (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Sputafuoco (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+14)
Onda Termica (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+8)
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Tornado a Spirale (91 / 0 MP / —)

Requisiti: Statistica più alta: HP (HP e MP divisi per 10) · Errori di cura ≤ 0 · Peso -1–9 · Bonus (basta una condizione): Automatica

Si evolve da: Nyaromon

Si evolve in: Baronmon, Gatomon, Wizardmon, Kyubimon

Salamon · #221

Intermedio · Vaccino · Luce / Lotta / Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Nube Elettrica (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+10)
Scarica Statica (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+5)
Tagliavento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Bubble Boom (85 / 0 MP / —)
Scintilla Sacra (60 / 30 MP / 28%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Freccia Lucente (170 / 102 MP / 26%) · Piddomon → Monte Infinito
Scudo Sacro (0 / 66 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito

Requisiti: Statistica più alta: Velocità (HP e MP divisi per 10) · Errori di cura ≥ 0 · Peso 21–31 · Bonus (basta una condizione): Automatica

Si evolve da: Nyaromon

Si evolve in: Nefertimon, Pegasusmon, Gatomon, BlackGatomon, Piddomon

SnowAgumon · #71

Intermedio · Vaccino · Ghiaccio / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Ago di Ghiaccio (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Statua di Ghiaccio (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Altra dimensione (+3)
Blizzard (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Bosco nebbioso (+10)
Mach Jab (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Magia Liquida (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Super Colpo (91 / 0 MP / —)

Requisiti: Statistica più alta: MP (HP e MP divisi per 10) · Errori di cura ≥ 0 · Peso 21–31 · Bonus (basta una condizione): Automatica

Si evolve da: Tsunomon

Si evolve in: Hyogamon, Gururumon, Ikkakumon, Ebidramon, Icemon, Frigimon

Solarmon · #251

Intermedio · Vaccino · Fuoco / Macchina

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Sputafuoco (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+14)
Onda Termica (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+8)
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Inferno Rosso (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Braccio Potente (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Città fabbrica
Piena Potenza (0 / 99 MP / 17%) · Guardromon → Città fabbrica
Spaccametalli (150 / 165 MP / 27%) · Guardromon → Città fabbrica
Tornado a Spirale (91 / 0 MP / —)

Requisiti: Statistica più alta: Attacco (HP e MP divisi per 10) · Errori di cura ≥ 0 · Peso -1–9 · Bonus (basta una condizione): Automatica

Si evolve da: Motimon

Si evolve in: Guardromon, BomberNanimon, Starmon, Cyclonemon, Lynxmon

Syakomon · #283

Intermedio · Virus · Acqua / Ghiaccio / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Blitz Acquatico (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Giungla tropicale (+9)
Lacrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Foresta natia (+6)
Magia Liquida (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosco nebbioso (+10)
Mach Jab (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Colonna Devastante (150 / 0 MP / —)
Polvere Velenosa (117 / 171 MP / —) · Aruraumon → Foresta natia (+7)
Profumo Incantatore (180 / 210 MP / —) · MoriShellmon → Bosco nebbioso (+1)
Colpo di Bolle (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Getto d'Acqua (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Danza della Pioggia (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Palude Geko (+1)

Requisiti: Statistica più alta: HP (HP e MP divisi per 10) · Errori di cura ≤ 0 · Peso -1–9 · Bonus (basta una condizione): Automatica

Si evolve da: Bukamon

Si evolve in: Ebidramon, Octomon, Coelamon, Icemon, Shellmon

Tapirmon · #287

Intermedio · Vaccino · Lotta / Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Mach Jab (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Tremore (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Scarica Statica (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+5)
Nube Elettrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+10)
Tagliavento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Raggio Solare (167 / 0 MP / —)

Requisiti: Statistica più alta: Attacco (HP e MP divisi per 10) · Errori di cura ≤ 0 · Peso -1–9 · Bonus (basta una condizione): Automatica

Si evolve da: Yokomon

Si evolve in: Wizardmon, Bakemon, Apemon, Aquilamon

Tentomon · #111

Intermedio · Dati · Natura / Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Artiglio Velenoso (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Foresta natia (+9)
Piaga degli Insetti (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terra degli insetti (+1)
Insetto (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Terra degli insetti
Scarica Statica (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+5)
Scudo di Muschio (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terra degli insetti (+4)
Nube Elettrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+10)
Pungiglione (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Foresta natia (+12)
Edera Velenosa (101 / 0 MP / —)
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)

Requisiti: Statistica più alta: Difesa (HP e MP divisi per 10) · Errori di cura ≥ 0 · Peso 21–31 · Bonus (basta una condizione): Automatica

Si evolve da: Motimon

Si evolve in: Stingmon, Woodmon, Roachmon, Snimon, Yanmamon, Kabuterimon

ToyAgumon · #84

Intermedio · Dati · Fuoco / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Sputafuoco (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+14)
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Bomba di Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Onda Termica (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+8)
Inferno Rosso (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Mach Jab (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Respiro di Pepe (89 / 0 MP / —)

Requisiti: Statistica più alta: Difesa (HP e MP divisi per 10) · Errori di cura ≥ 0 · Peso 21–31 · Bonus (basta una condizione): Automatica

Si evolve da: Koromon

Si evolve in: Tankmon, Digmon, Starmon, DarkTyrannomon, Deltamon, ShellNumemon

Tsukaimon · #96

Intermedio · Virus · Oscurità / Lotta / Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Tagliavento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Bubble Boom (85 / 0 MP / —)
Artiglio Ombra (60 / 27 MP / 28%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Saetta Oscura (170 / 90 MP / 26%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Sussurro Maligno (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)

Requisiti: Statistica più alta: MP (HP e MP divisi per 10) · Errori di cura ≥ 0 · Peso 21–31 · Bonus (basta una condizione): Automatica

Si evolve da: Tokomon

Si evolve in: Piddomon, Soulmon, Devidramon, Wizardmon

Veemon · #180

Intermedio · Vaccino · Lotta / Fuoco

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Mach Jab (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Sputafuoco (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+14)
Onda Termica (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+8)
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Frantumatore Blu (90 / 0 MP / —)

Requisiti: Statistica più alta: MP (HP e MP divisi per 10) · Errori di cura ≥ 0 · Peso 21–31 · Bonus (basta una condizione): Automatica

Si evolve da: Nyaromon

Si evolve in: ExVeemon, Flamedramon, Lighdramon, Veedramon, Maildramon

Vemmon · #331

Intermedio · Vaccino · Lotta / Macchina

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Mach Jab (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Braccio Potente (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Città fabbrica
Piena Potenza (0 / 99 MP / 17%) · Guardromon → Città fabbrica
Spaccametalli (150 / 165 MP / 27%) · Guardromon → Città fabbrica
Artiglio Fendente (172 / 0 MP / —)

Requisiti: Statistica più alta: HP (HP e MP divisi per 10) · Errori di cura ≤ 0 · Peso -1–9 · Bonus (basta una condizione): Automatica

Si evolve da: Motimon

Si evolve in: Tyrannomon, Hookmon, Tankmon, BomberNanimon

VioletElecmon · #256

Intermedio · Virus · Aria / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Scarica Statica (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+5)
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Nube Elettrica (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+10)
Tagliavento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Giustizia Tuono (100 / 0 MP / —)

Requisiti: Statistica più alta: MP (HP e MP divisi per 10) · Errori di cura ≤ 0 · Peso -1–9 · Bonus (basta una condizione): Automatica

Si evolve da: Tsunomon

Si evolve in: Aquilamon, Pegasusmon, Lighdramon, Thundermon

Wormmon · #183

Intermedio · Virus · Natura / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Artiglio Velenoso (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Foresta natia (+9)
Scudo di Muschio (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terra degli insetti (+4)
Piaga degli Insetti (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terra degli insetti (+1)
Polvere Velenosa (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Foresta natia (+7)
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Edera Velenosa (101 / 0 MP / —)
Pungiglione (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Foresta natia (+12)

Requisiti: Statistica più alta: Intelligenza (HP e MP divisi per 10) · Errori di cura ≥ 0 · Peso 21–31 · Bonus (basta una condizione): Automatica

Si evolve da: Motimon

Si evolve in: Stingmon, Shurimon, Dokugumon, Kurisarimon, Snimon, Yanmamon

Campione

Airdramon · #7

Campione · Vaccino · Aria / Fuoco

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Sputafuoco (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+14)
Raggio Infuocato (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+5)
Onda Termica (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+8)
Scarica Statica (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+5)
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Nube Elettrica (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+10)
Tagliavento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Uragano (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Cima del Gran Canyon (+1)
Ago Rotante (152 / 0 MP / —)

Requisiti: MP ≥ 1000, Velocità ≥ 100, Intelligenza ≥ 100 · Errori di cura ≤ 1 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): Disciplina ≥ 90

Si evolve da: Biyomon

Si evolve in: Megadramon, AeroVeedramon

Angemon · #20

Campione · Vaccino · Luce / Aria / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra gelata
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Scarica Statica (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+5)
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Nube Elettrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+10)
Tagliavento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Uragano (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Cima del Gran Canyon (+1)
Pugno del Destino (166 / 0 MP / —)
Scintilla Sacra (60 / 30 MP / 28%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Freccia Lucente (170 / 102 MP / 26%) · Piddomon → Monte Infinito
Scudo Sacro (0 / 66 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito
Benedizione (0 / 120 MP / 20%) · Piddomon → Monte Infinito
Lampo Esplosivo (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)

Requisiti: MP ≥ 1000, Intelligenza ≥ 100 · Errori di cura ≤ 0 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da Patamon

Si evolve da: Elecmon, Patamon

Si evolve in: Andromon, MagnaAngemon

Ankylomon · #189

Campione · Vaccino · Terra / Lotta / Natura

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tremore (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Scudo di Muschio (0 / 30 MP / 12%) · Dokunemon → Terra degli insetti (+4)

Trivella Rotante (150 / 0 MP / —)
Lancio di Roccia (64 / 30 MP / 28%) · Golemon → Villa del Signore Grigio (+11)
Raffica di Sabbia (110 / 84 MP / 26%) · Golemon → Villa del Signore Grigio (+11)
Pelle di Pietra (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → Villa del Signore Grigio (+13)
Schianto di Masso (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Monte Infinito (+8)
Fenditura (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → Altra dimensione (+7)

Requisiti: Attacco ≥ 100, Velocità ≥ 100 · Errori di cura ≤ 1 · Peso 5–15 · Bonus (basta una condizione): da Armadillomon

Si evolve da: Armadillomon, Psychemon

Si evolve in: Brachiomon, Shakkoumon, Triceramon

Apemon · #227

Campione · Vaccino · Lotta / Fuoco / Arma

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Mach Jab (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Tremore (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Sputafuoco (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+14)
Onda Termica (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+8)
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Inferno Rosso (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Percossa (170 / 0 MP / —)
Fendente Rapido (60 / 24 MP / 15%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Lancio di Lama (150 / 72 MP / 12%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Spezzacorazza (0 / 60 MP / 9%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Posa di Guerra (0 / 60 MP / 9%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Taglio a Croce (230 / 108 MP / 8%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)

Requisiti: HP ≥ 1000, Difesa ≥ 100 · Errori di cura ≤ 1 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da Monmon

Si evolve da: Tapirmon, Kotemon, Monmon

Si evolve in: Etemon, WereGarurumon

Aquilamon · #188

Campione · Dati · Aria / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Tagliavento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Uragano (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Cima del Gran Canyon (+1)
Scarica Statica (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+5)
Nube Elettrica (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+10)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Attacco Aereo (153 / 0 MP / —)

Requisiti: Attacco ≥ 100 · Errori di cura ≤ 3 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da Hawkmon

Si evolve da: Hawkmon, VioletElecmon, Tapirmon, Muchomon

Si evolve in: Silphymon, Garudamon

Bakemon · #37

Campione · Virus · Oscurità / Aria / Ghiaccio

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Scarica Statica (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+5)
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Nube Elettrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+10)
Tagliavento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Tuono (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Villa del Signore Grigio
Uragano (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Cima del Gran Canyon (+1)
Giga Freddo (264 / 120 MP / 5%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Blizzard (120 / 165 MP / 7%) · DarkLizardmon → Bosco nebbioso (+10)
Magia Liquida (0 / 36 MP / 9%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso
Artiglio Oscuro (143 / 0 MP / —)
Artiglio Ombra (60 / 27 MP / 28%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Saetta Oscura (170 / 90 MP / 26%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Sussurro Maligno (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Incubo (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Cima del Gran Canyon (+8)
Presa Mortale (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuario del ghiaccio (+7)

Requisiti: MP ≥ 1000 · Errori di cura ≥ 3 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): Felicità ≥ 75

Si evolve da: Elecmon, Tapirmon

Si evolve in: SkullGreymon, Giromon, Phantomon, Mummymon

Baronmon · #228

Campione · Virus · Fuoco / Lotta / Arma

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Sputafuoco (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+14)
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Inferno Rosso (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Onda Termica (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+8)
Bomba di Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Fusione (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Tremore (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Meteora Volante (158 / 0 MP / —)
Fendente Rapido (60 / 24 MP / 15%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Lancio di Lama (150 / 72 MP / 12%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Spezzacorazza (0 / 60 MP / 9%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Posa di Guerra (0 / 60 MP / 9%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Taglio a Croce (230 / 108 MP / 8%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)

Requisiti: Attacco ≥ 100, Velocità ≥ 100 · Errori di cura ≥ 3 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da Kotemon

Si evolve da: Candlemon, Kotemon, Renamon

Si evolve in: Vermilimon, SkullMeramon

Birdramon · #21

Campione · Vaccino · Fuoco / Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Sputafuoco (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+14)
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Bomba di Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Raggio Infuocato (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+5)
Onda Termica (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+8)

Inferno Rosso (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Fusione (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Tagliavento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Uragano (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Cima del Gran Canyon (+1)
Meteora Volante (158 / 0 MP / —)

Requisiti: Velocità ≥ 100 · Errori di cura ≥ 3 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da Biyomon

Si evolve da: Agumon, Biyomon

Si evolve in: Garudamon, BlueMeramon

BlackGatomon · #222

Campione · Virus · Oscurità / Lotta / Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Tremore (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra gelata
Tagliavento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Scarica Statica (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+5)
Nube Elettrica (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+10)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Artiglio Oscuro (143 / 0 MP / —)
Artiglio Ombra (60 / 27 MP / 28%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Saetta Oscura (170 / 90 MP / 26%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Sussurro Maligno (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Incubo (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Cima del Gran Canyon (+8)
Presa Mortale (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuario del ghiaccio (+7)

Requisiti: HP ≥ 1000, Difesa ≥ 100, Intelligenza ≥ 100 · Errori di cura ≥ 3 · Peso 5–15 · Bonus (basta una condizione): da Salamon

Si evolve da: Salamon, DemiDevimon

Si evolve in: LadyDevimon, Myotismon, Bastemon

BomberNanimon · #232

Campione · Virus · Lotta / Macchina

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Mach Jab (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Tremore (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Braccio Potente (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Città fabbrica
Piena Potenza (0 / 99 MP / 17%) · Guardromon → Città fabbrica
Spaccametalli (150 / 165 MP / 27%) · Guardromon → Città fabbrica
Blocca Programma (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Città fabbrica
Scuola Iga (150 / 0 MP / —)

Requisiti: HP ≥ 1000, Attacco ≥ 100 · Errori di cura ≥ 3 · Peso 5–15 · Bonus (basta una condizione): da Solarmon

Si evolve da: Solarmon, Vemmon

Si evolve in: Meteormon, Datamon

Centarumon · #36

Campione · Dati · Arma / Fuoco / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Sputafuoco (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+14)
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Bomba di Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Raggio Infuocato (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+5)
Onda Termica (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+8)
Inferno Rosso (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Fusione (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Calcio Dinamite (255 / 99 MP / 12%) · ShimaUnimon → Savana ingranaggi (+15)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra gelata
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Raggio Solare (167 / 0 MP / —)
Fendente Rapido (60 / 24 MP / 28%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Lancio di Lama (150 / 72 MP / 26%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Spezzacorazza (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Posa di Guerra (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Taglio a Croce (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)

Requisiti: Intelligenza ≥ 100 · Errori di cura ≤ 3 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): Disciplina ≥ 60

Si evolve da: Gabumon, Agumon

Si evolve in: Andromon, Giromon

Clockmon · #290

Campione · Dati · Macchina / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Braccio Potente (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Città fabbrica
Blocca Programma (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Città fabbrica
Piena Potenza (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Città fabbrica
Spaccametalli (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Città fabbrica
Laser a Impulso (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Cancellazione (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Attacco Genocida (215 / 0 MP / —)

Requisiti: MP ≥ 1000, Velocità ≥ 100, Intelligenza ≥ 100 · Errori di cura ≤ 3 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da Hagurumon

Si evolve da: Hagurumon, Kokuwamon

Si evolve in: Datamon, Bulbmon

Coelamon · #49

Campione · Dati · Acqua / Ghiaccio / Natura

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Lacrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Foresta natia (+6)
Giga Freddo (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Ago di Ghiaccio (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Blitz Acquatico (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Giungla tropicale (+9)
Statua di Ghiaccio (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Altra dimensione (+3)
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosco nebbioso (+10)
Magia Liquida (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso
Artiglio Velenoso (62 / 66 MP / 16%) · Aruraumon → Foresta natia (+9)
Furia Oceanica (560 / 336 MP / 12%) · Gekomon → Palude Geko
Schianto Marino (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Palude Geko (+1)

Maremoto (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Palude Geko
Colpo di Bolle (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Getto d'Acqua (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Danza della Pioggia (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Palude Geko (+1)
Mulinello (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Idrocannone (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Palude Geko (+1)

Requisiti: Difesa ≥ 100 · Errori di cura ≥ 3 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): Vittorie ≤ 5

Si evolve da: Syakomon, Crabmon, Betamon, Palmon

Si evolve in: MegaSeadramon, Dragomon

Cyclonemon · #281

Campione · Virus · Fuoco / Lotta / Terra

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Raggio Infuocato (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+5)
Onda Termica (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+8)
Sputafuoco (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+14)
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Inferno Rosso (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Bomba di Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Palla di fuoco (155 / 0 MP / —)
Lancio di Roccia (64 / 30 MP / 15%) · Golemon → Villa del Signore Grigio (+11)
Raffica di Sabbia (110 / 84 MP / 12%) · Golemon → Villa del Signore Grigio (+11)
Pelle di Pietra (0 / 72 MP / 9%) · Golemon → Villa del Signore Grigio (+13)
Schianto di Masso (220 / 126 MP / 8%) · Golemon → Monte Infinito (+8)
Fenditura (270 / 186 MP / 8%) · Golemon → Altra dimensione (+7)

Requisiti: HP ≥ 1000, Attacco ≥ 100, Velocità ≥ 100 · Errori di cura ≥ 3 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da Goblimon

Si evolve da: Solarmon, Goblimon

Si evolve in: Vermilimon, MasterTyrannomon

DarkTyrannomon · #265

Campione · Virus · Fuoco / Lotta / Oscurità

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Sputafuoco (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+14)
Raggio Infuocato (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+5)
Onda Termica (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+8)
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Inferno Rosso (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Bomba di Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Incubo Notturno (222 / 0 MP / —)
Artiglio Ombra (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Saetta Oscura (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Sussurro Maligno (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Incubo (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Cima del Gran Canyon (+8)
Presa Mortale (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Santuario del ghiaccio (+7)

Requisiti: HP ≥ 1000, Difesa ≥ 100, Intelligenza ≥ 100 · Errori di cura ≥ 3 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da ToyAgumon

Si evolve da: Kotemon, ToyAgumon

Si evolve in: MetalTyrannomon, ExTyrannomon

Deltamon · #292

Campione · Virus · Lotta / Fuoco / Oscurità

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Pugno Megatone (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Mach Jab (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Tremore (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Onda Termica (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+8)
Sputafuoco (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+14)
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Inferno Rosso (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Megafiamma (196 / 0 MP / —)

Artiglio Ombra (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Saetta Oscura (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Sussurro Maligno (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Incubo (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Cima del Gran Canyon (+8)
Presa Mortale (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Santuario del ghiaccio (+7)

Requisiti: HP ≥ 1000, Attacco ≥ 100, Velocità ≥ 100 · Errori di cura ≥ 3 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da ToyAgumon

Si evolve da: ToyAgumon

Si evolve in: ExTyrannomon, Kimeramon

Devidramon · #216

Campione · Virus · Oscurità / Lotta / Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Tremore (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Tagliavento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Scarica Statica (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+5)
Nube Elettrica (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+10)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Artiglio Mortale (180 / 0 MP / —)
Artiglio Ombra (60 / 27 MP / 28%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Saetta Oscura (170 / 90 MP / 26%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Sussurro Maligno (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Incubo (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Cima del Gran Canyon (+8)
Presa Mortale (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuario del ghiaccio (+7)

Requisiti: HP ≥ 1000, Attacco ≥ 100 · Errori di cura ≥ 3 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da DemiDevimon

Si evolve da: DemiDevimon, Tsukaimon

Si evolve in: Myotismon, LadyDevimon, SkullSatamon

Digmon · #193

Campione · Vaccino · Terra / Lotta / Natura

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Tremore (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Trappola verde (310 / 147 MP / 0%) · J-Mojyamon → Zona delle mangrovie (+2)
Scudo di Muschio (0 / 30 MP / 12%) · Dokunemon → Terra degli insetti (+4)
Piaga degli Insetti (58 / 96 MP / 13%) · Tentomon → Terra degli insetti (+1)
Artiglio Velenoso (62 / 66 MP / 16%) · Aruraumon → Foresta natia (+9)
Trivella Rotante (150 / 0 MP / —)
Lancio di Roccia (64 / 30 MP / 28%) · Golemon → Villa del Signore Grigio (+11)
Raffica di Sabbia (110 / 84 MP / 26%) · Golemon → Villa del Signore Grigio (+11)
Pelle di Pietra (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → Villa del Signore Grigio (+13)
Schianto di Masso (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Monte Infinito (+8)
Fenditura (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → Altra dimensione (+7)

Requisiti: HP ≥ 1000, Difesa ≥ 100 · Errori di cura ≤ 1 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da Armadillomon

Si evolve da: Armadillomon, ToyAgumon

Si evolve in: Triceramon, Okuwamon

Dinohyumon · #308

Campione · Dati · Arma / Lotta / Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Tremore (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Tagliavento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra gelata
Artiglio Fendente (172 / 0 MP / —)
Fendente Rapido (60 / 24 MP / 28%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)

Lancio di Lama (150 / 72 MP / 26%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Spezzacorazza (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Posa di Guerra (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Taglio a Croce (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)

Requisiti: MP ≥ 1000, Difesa ≥ 100 · Errori di cura ≤ 3 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da Gazimon

Si evolve da: Armadillomon, Gazimon

Si evolve in: Knightmon, GrapLeomon

Dokugumon · #298

Campione · Virus · Natura / Lotta / Oscurità

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Pungiglione (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Foresta natia (+12)
Artiglio Velenoso (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Foresta natia (+9)
Trappola verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Zona delle mangrovie (+2)
Scudo di Muschio (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terra degli insetti (+4)
Piaga degli Insetti (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terra degli insetti (+1)
Polvere Velenosa (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Foresta natia (+7)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Tremore (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Bomba Appuntita (232 / 0 MP / —)
Artiglio Ombra (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Saetta Oscura (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Sussurro Maligno (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Incubo (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Cima del Gran Canyon (+8)
Presa Mortale (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Santuario del ghiaccio (+7)

Requisiti: Attacco ≥ 100, Intelligenza ≥ 100 · Errori di cura ≥ 3 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da Dokunemon

Si evolve da: Wormmon, Dokunemon

Si evolve in: Arukenimon, Mummymon

Dolphmon · #238

Campione · Vaccino · Acqua / Ghiaccio / Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Blitz Acquatico (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Giungla tropicale (+9)

Lacrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Foresta natia (+6)
Magia Liquida (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosco nebbioso (+10)
Ago di Ghiaccio (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Giga Freddo (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Nube Elettrica (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+10)
Scarica Statica (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+5)
Tagliavento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Colonna Devastante (150 / 0 MP / —)
Statua di Ghiaccio (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Altra dimensione (+3)
Aurora Gelida (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuario del ghiaccio (+1)
Colpo di Bolle (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Getto d'Acqua (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Danza della Pioggia (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Palude Geko (+1)

Requisiti: HP ≥ 1000, Intelligenza ≥ 100 · Errori di cura ≤ 5 · Peso 35–45 · Bonus (basta una condizione): Disciplina ≥ 60

Si evolve da: Gomamon, Betamon, Palmon, Penguinmon

Si evolve in: WaruSeadramon, Zudomon

Drimogemon · #38

Campione · Dati · Terra / Lotta / Natura

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra gelata
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Tremore (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Trappola verde (310 / 147 MP / 0%) · J-Mojyamon → Zona delle mangrovie (+2)
Profumo Incantatore (180 / 210 MP / 9%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso (+1)
Trivella Rotante (150 / 0 MP / —)
Lancio di Roccia (64 / 30 MP / 28%) · Golemon → Villa del Signore Grigio (+11)
Raffica di Sabbia (110 / 84 MP / 26%) · Golemon → Villa del Signore Grigio (+11)
Pelle di Pietra (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → Villa del Signore Grigio (+13)
Schianto di Masso (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Monte Infinito (+8)

Fenditura (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → Altra dimensione (+7)

Requisiti: Attacco ≥ 100 · Errori di cura ≥ 3 · Peso 35–45 · Bonus (basta una condizione): Felicità ≥ 75

Si evolve da: Gabumon, Patamon

Si evolve in: MetalGreymonVirus, Brachiomon

Ebidramon · #305

Campione · Dati · Acqua / Ghiaccio / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Blitz Acquatico (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Giungla tropicale (+9)
Giga Freddo (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Magia Liquida (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso
Lacrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Foresta natia (+6)
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosco nebbioso (+10)
Ago di Ghiaccio (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Mach Jab (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Artiglio Fendente (172 / 0 MP / —)
Colpo di Bolle (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Getto d'Acqua (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Danza della Pioggia (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Palude Geko (+1)
Mulinello (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Idrocannone (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Palude Geko (+1)

Requisiti: Attacco ≥ 100, Velocità ≥ 100 · Errori di cura ≤ 3 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da Otamamon

Si evolve da: Otamamon, Syakomon, Crabmon, SnowAgumon

Si evolve in: Gigadramon, Scorpiomon

ExVeemon · #194

Campione · Vaccino · Lotta / Fuoco

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Mach Jab (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)

Tremore (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra gelata
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Sputafuoco (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+14)
Onda Termica (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+8)
Inferno Rosso (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Megafiamma (196 / 0 MP / —)

Requisiti: Velocità ≥ 100, Intelligenza ≥ 100 · Errori di cura ≤ 1 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da Veemon

Si evolve da: Veemon

Si evolve in: Paildramon, AeroVeedramon

Flamedramon · #195

Campione · Dati · Fuoco / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Sputafuoco (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+14)
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Onda Termica (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+8)
Inferno Rosso (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Bomba di Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Fusione (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Palla di fuoco (155 / 0 MP / —)

Requisiti: Attacco ≥ 100, Velocità ≥ 100 · Errori di cura ≤ 3 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da Veemon

Si evolve da: Veemon, Kotemon, Guilmon

Si evolve in: AeroVeedramon, Magnamon

Flarerizamon · #69

Campione · Dati · Fuoco

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Sputafuoco (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+14)
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Bomba di Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)

Onda Termica (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+8)
Inferno Rosso (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Fusione (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Raggio Infuocato (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+5)
Palla di fuoco (155 / 0 MP / —)

Requisiti: MP ≥ 1000, Attacco ≥ 100, Intelligenza ≥ 100 · Errori di cura ≤ 3 · Peso 5–15 · Bonus (basta una condizione): da Candlemon

Si evolve da: RedOtamamon, Candlemon, Goblimon

Si evolve in: Vermilimon, BlueMeramon, MetalTyrannomon

Flymon · #262

Campione · Virus · Natura / Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Polvere Velenosa (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Foresta natia (+7)
Pungiglione (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Foresta natia (+12)
Scudo di Muschio (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terra degli insetti (+4)
Piaga degli Insetti (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terra degli insetti (+1)
Artiglio Velenoso (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Foresta natia (+9)
Profumo Incantatore (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso (+1)
Nube Elettrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+10)
Scarica Statica (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+5)
Tagliavento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Ago Rotante (152 / 0 MP / —)
Insetto (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Terra degli insetti
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)

Requisiti: Attacco ≥ 100, Difesa ≥ 100 · Errori di cura ≥ 3 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da Dokunemon

Si evolve da: Kokuwamon, Dokunemon

Si evolve in: Okuwamon, Piximon

Frigimon · #23

Campione · Vaccino · Ghiaccio / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Mach Jab (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Lacrima (60 / 42 MP / 30%) · Aruraumon → Foresta natia (+6)

Giga Freddo (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Ago di Ghiaccio (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Blitz Acquatico (211 / 102 MP / 20%) · Aruraumon → Giungla tropicale (+9)
Statua di Ghiaccio (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Altra dimensione (+3)
Blizzard (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Bosco nebbioso (+10)
Aurora Gelida (430 / 258 MP / 14%) · Hyogamon → Santuario del ghiaccio (+1)
Magia Liquida (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso
Pugno Sottozero (157 / 0 MP / —)

Requisiti: MP ≥ 1000, Intelligenza ≥ 100 · Errori di cura ≤ 5 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): Felicità ≥ 75

Si evolve da: Penguinmon, SnowAgumon

Si evolve in: MetalMamemon, Mamemon, Mammothmon

Fugamon · #89

Campione · Virus · Arma / Aria / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Lama Rotante (210 / 150 MP / 18%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Bomba di Magma (279 / 132 MP / —) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Lama Finale (540 / 288 MP / 12%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Scarica Statica (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+5)
Tagliavento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Uragano (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Cima del Gran Canyon (+1)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Mach Jab (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Fendente Gigante (390 / 180 MP / 16%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Percossa (170 / 0 MP / —)
Fendente Rapido (60 / 24 MP / 28%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Lancio di Lama (150 / 72 MP / 26%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Spezzacorazza (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Posa di Guerra (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Taglio a Croce (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)

Requisiti: Attacco ≥ 100, Velocità ≥ 100 · Errori di cura ≥ 3 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da Goblimon

Si evolve da: Goblimon

Si evolve in: SkullSatamon, SkullMeramon

Gargoylemon · #327

Campione · Virus · Lotta / Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tremore (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Mach Jab (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Tagliavento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra gelata
Percossa (170 / 0 MP / —)

Requisiti: Velocità ≥ 100, Intelligenza ≥ 150 · Errori di cura ≥ 3 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da Gazimon

Si evolve da: Gazimon, Gotsumon

Si evolve in: SkullSatamon, Mummymon

Garurumon · #22

Campione · Vaccino · Ghiaccio / Fuoco / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Sputafuoco (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+14)
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Bomba di Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Giga Freddo (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Ago di Ghiaccio (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Statua di Ghiaccio (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Altra dimensione (+3)
Blizzard (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Bosco nebbioso (+10)
Magia Liquida (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso
Frantumatore Urlante (183 / 0 MP / —)

Requisiti: MP ≥ 1000, Velocità ≥ 100 · Errori di cura ≤ 1 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): Disciplina ≥ 90

Si evolve da: Gabumon, Penguinmon

Si evolve in: SkullGreymon, MegaSeadramon, WereGarurumon

Gatomon · #234

Campione · Vaccino · Luce / Lotta / Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Tremore (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra gelata
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Scarica Statica (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+5)
Nube Elettrica (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+10)
Tagliavento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Artiglio Oscuro (143 / 0 MP / —)
Scintilla Sacra (60 / 30 MP / 28%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Freccia Lucente (170 / 102 MP / 26%) · Piddomon → Monte Infinito
Scudo Sacro (0 / 66 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito
Benedizione (0 / 120 MP / 20%) · Piddomon → Monte Infinito
Lampo Esplosivo (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)

Requisiti: HP ≥ 1000, Difesa ≥ 100 · Errori di cura ≤ 1 · Peso 5–15 · Bonus (basta una condizione): da Salamon

Si evolve da: Salamon, Renamon

Si evolve in: Angewomon, LadyDevimon, Silphymon, Bastemon

Gekomon · #110

Campione · Dati · Ghiaccio / Acqua

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Lacrima (60 / 42 MP / 30%) · Aruraumon → Foresta natia (+6)
Giga Freddo (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Blitz Acquatico (211 / 102 MP / 20%) · Aruraumon → Giungla tropicale (+9)
Blizzard (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Bosco nebbioso (+10)
Schianto Marino (300 / 186 MP / 10%) · Gekomon → Palude Geko (+1)
Ago di Ghiaccio (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Statua di Ghiaccio (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Altra dimensione (+3)
Aurora Gelida (430 / 258 MP / 14%) · Hyogamon → Santuario del ghiaccio (+1)
Pressione Acquatica (155 / 0 MP / —)

Colpo di Bolle (58 / 24 MP / 22%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Getto d'Acqua (160 / 78 MP / 16%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Danza della Pioggia (0 / 54 MP / 14%) · Gekomon → Palude Geko (+1)
Mulinello (180 / 174 MP / 12%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Idrocannone (360 / 165 MP / 10%) · Gekomon → Palude Geko (+1)
Maremoto (400 / 264 MP / 8%) · Gekomon → Palude Geko
Furia Oceanica (560 / 336 MP / 7%) · Gekomon → Palude Geko

Requisiti: HP ≥ 1000 · Errori di cura ≤ 3 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da Otamamon

Si evolve da: Otamamon

Si evolve in: ShogunGekomon, Scorpiomon

Geremon · #87

Campione · Virus · Sporcizia / Natura

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Calcio Orizzontale (53 / 24 MP / 25%) · Geremon → Città fabbrica (+1)
Spray di Puzzola (88 / 75 MP / 24%) · Geremon → Città fabbrica (+2)
Lanciacacca rapido (122 / 96 MP / 23%) · Geremon → Città fabbrica (+1)
Lanciacacca Casuale (75 / 120 MP / 21%) · Geremon → Città fabbrica
Lanciacacca Veloce (122 / 216 MP / 20%) · Geremon → Città fabbrica (+1)
Lanciacacca Gigante (211 / 192 MP / 15%) · Geremon → Città fabbrica (+1)
Mega-Lanciacacca (211 / 282 MP / 11%) · Geremon → Città fabbrica (+1)
Bomba di Cacca (333 / 333 MP / 9%) · Geremon → Città fabbrica (+1)
Party (100 / 0 MP / —)
Profumo Incantatore (180 / 210 MP / 12%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso (+1)
Polvere Velenosa (117 / 171 MP / 19%) · Aruraumon → Foresta natia (+7)

Requisiti: HP ≥ 1000, MP ≥ 1000 · Errori di cura ≥ 3 · Peso 5–15 · Bonus (basta una condizione): da Otamamon

Si evolve da: Otamamon

Si evolve in: Garbagemon, Etemon

Gesomon · #240

Campione · Virus · Acqua / Ghiaccio / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Giga Freddo (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Blitz Acquatico (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Giungla tropicale (+9)
Magia Liquida (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso

Lacrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Foresta natia (+6)
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosco nebbioso (+10)
Ago di Ghiaccio (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Mach Jab (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Pressione Acquatica (155 / 0 MP / —)
Colpo di Bolle (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Getto d'Acqua (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Danza della Pioggia (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Palude Geko (+1)
Mulinello (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Idrocannone (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Palude Geko (+1)

Requisiti: Attacco ≥ 100, Velocità ≥ 100 · Errori di cura ≥ 3 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da Gizamon

Si evolve da: Gomamon, Gizamon, Crabmon

Si evolve in: MarineDevimon, Dragomon, Divermon

Golemon · #108

Campione · Virus · Terra / Ghiaccio / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Mach Jab (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Ago di Ghiaccio (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Statua di Ghiaccio (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Altra dimensione (+3)
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosco nebbioso (+10)
Aurora Gelida (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuario del ghiaccio (+1)
Stalagmite (430 / 219 MP / 16%) · Golemon → Monte Infinito (+2)
Frana (450 / 285 MP / 14%) · Golemon → Monte Infinito (+2)
Sisma di Gaia (650 / 390 MP / 12%) · Golemon → Altra dimensione (+1)
Giga Freddo (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Percossa (170 / 0 MP / —)
Lancio di Roccia (64 / 30 MP / 28%) · Golemon → Villa del Signore Grigio (+11)
Raffica di Sabbia (110 / 84 MP / 26%) · Golemon → Villa del Signore Grigio (+11)
Pelle di Pietra (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → Villa del Signore Grigio (+13)
Schianto di Masso (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Monte Infinito (+8)
Fenditura (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → Altra dimensione (+7)

Requisiti: MP ≥ 1000, Intelligenza ≥ 100 · Errori di cura ≥ 3 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da Gotsumon

Si evolve da: Monmon, Bearmon, Gotsumon

Si evolve in: Mammothmon, Tekkamon

Greymon · #5

Campione · Vaccino · Fuoco / Lotta / Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Sputafuoco (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+14)
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Bomba di Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Raggio Infuocato (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+5)
Onda Termica (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+8)
Inferno Rosso (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Fusione (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra gelata
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Megafiamma (196 / 0 MP / —)

Requisiti: Attacco ≥ 100, Difesa ≥ 100, Velocità ≥ 100, Intelligenza ≥ 100 · Errori di cura ≤ 1 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): Disciplina ≥ 90

Si evolve da: Agumon

Si evolve in: MetalGreymonVirus, SkullGreymon, Kimeramon, MetalGreymonVaccine

Grizzlymon · #296

Campione · Vaccino · Lotta / Ghiaccio

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra gelata
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Mach Jab (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Tremore (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Ago di Ghiaccio (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)

Magia Liquida (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso
Lacrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Foresta natia (+6)
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosco nebbioso (+10)
Maelstrom (211 / 0 MP / —)
Giga Freddo (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)

Requisiti: HP ≥ 1000, Difesa ≥ 100, Intelligenza ≥ 100 · Errori di cura ≤ 1 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da Bearmon

Si evolve da: Gazimon, Bearmon

Si evolve in: GrapLeomon, IceLeomon

Growlmon · #320

Campione · Virus · Fuoco / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Sputafuoco (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+14)
Raggio Infuocato (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+5)
Onda Termica (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+8)
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Inferno Rosso (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Bomba di Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Vampata (174 / 0 MP / —)

Requisiti: Velocità ≥ 100, Intelligenza ≥ 100 · Errori di cura ≥ 3 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da Guilmon

Si evolve da: RedOtamamon, Guilmon

Si evolve in: MetalTyrannomon, WarGrowlmon

Guardromon · #92

Campione · Vaccino · Macchina / Lotta / Fuoco

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Raggio Infuocato (444 / 183 MP / 5%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+5)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Braccio Potente (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Città fabbrica
Raggio globale (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Città fabbrica
Piena Potenza (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Città fabbrica

Spaccametalli (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Città fabbrica
Blocca Programma (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Città fabbrica
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Sputafuoco (66 / 30 MP / 15%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+14)
Attacco Genocida (215 / 0 MP / —)

Requisiti: Attacco ≥ 100, Velocità ≥ 100 · Errori di cura ≤ 1 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da Hagurumon

Si evolve da: Hagurumon, Kokuwamon, Solarmon, Gotsumon

Si evolve in: Tekkamon, Infermon, Datamon, Assaultmon, Bulbmon

Gururumon · #105

Campione · Virus · Lotta / Ghiaccio / Oscurità

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Giga Freddo (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Statua di Ghiaccio (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Altra dimensione (+3)
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosco nebbioso (+10)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Mach Jab (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Tremore (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Magia Liquida (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso
Colpo Gelido (162 / 0 MP / —)
Artiglio Ombra (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Saetta Oscura (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Sussurro Maligno (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Incubo (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Cima del Gran Canyon (+8)
Presa Mortale (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Santuario del ghiaccio (+7)

Requisiti: Attacco ≥ 100, Difesa ≥ 100 · Errori di cura ≥ 3 · Peso 5–15 · Bonus (basta una condizione): da Gazimon

Si evolve da: Gazimon, Bearmon, SnowAgumon, Psychemon

Si evolve in: WereGarurumon, GrapLeomon

Halsemon · #196

Campione · Dati · Aria / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Tagliavento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Uragano (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Cima del Gran Canyon (+1)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Scarica Statica (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+5)
Nube Elettrica (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+10)
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Tremore (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Ago Rotante (152 / 0 MP / —)

Requisiti: Velocità ≥ 100 · Errori di cura ≤ 3 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da Hawkmon

Si evolve da: Hawkmon

Si evolve in: Silphymon, Garudamon

Hookmon · #299

Campione · Virus · Lotta / Macchina / Acqua

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Mach Jab (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Tremore (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Laser a Impulso (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Braccio Potente (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Città fabbrica
Piena Potenza (0 / 99 MP / 17%) · Guardromon → Città fabbrica
Spaccametalli (150 / 165 MP / 27%) · Guardromon → Città fabbrica
Colpo Oscuro (200 / 0 MP / —)
Colpo di Bolle (58 / 24 MP / 15%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Getto d'Acqua (160 / 78 MP / 12%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Danza della Pioggia (0 / 54 MP / 9%) · Gekomon → Palude Geko (+1)
Mulinello (180 / 174 MP / 8%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Idrocannone (360 / 165 MP / 5%) · Gekomon → Palude Geko (+1)

Requisiti: HP ≥ 1000, MP ≥ 1000 · Errori di cura ≥ 3 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): Felicità ≥ 90

Si evolve da: Hagurumon, Vemmon, Monmon

Si evolve in: Infermon, Assaultmon

Hyogamon · #72

Campione · Virus · Ghiaccio / Lotta / Oscurità

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Giga Freddo (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Ago di Ghiaccio (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Aurora Gelida (430 / 258 MP / 14%) · Hyogamon → Santuario del ghiaccio (+1)
Tremore (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Magia Liquida (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso
Pugno Sottozero (157 / 0 MP / —)
Artiglio Ombra (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Saetta Oscura (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Sussurro Maligno (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Incubo (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Cima del Gran Canyon (+8)
Presa Mortale (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Santuario del ghiaccio (+7)

Requisiti: HP ≥ 1500, Attacco ≥ 100 · Errori di cura ≥ 3 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da SnowAgumon

Si evolve da: Gizamon, SnowAgumon

Si evolve in: Zudomon, Mammothmon

IceDevimon · #100

Campione · Virus · Ghiaccio / Lotta / Oscurità

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra gelata
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Giga Freddo (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Statua di Ghiaccio (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Altra dimensione (+3)

Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Magia Liquida (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso
Lacrima (60 / 42 MP / 30%) · Aruraumon → Foresta natia (+6)
Artiglio Mortale (180 / 0 MP / —)
Artiglio Ombra (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Saetta Oscura (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Sussurro Maligno (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Incubo (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Cima del Gran Canyon (+8)
Presa Mortale (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Santuario del ghiaccio (+7)

Requisiti: HP ≥ 1000, MP ≥ 1000 · Errori di cura ≥ 3 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da DemiDevimon

Si evolve da: DemiDevimon

Si evolve in: Phantomon, MarineDevimon

Icemon · #94

Campione · Vaccino · Ghiaccio / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Giga Freddo (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Ago di Ghiaccio (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Tremore (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Statua di Ghiaccio (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Altra dimensione (+3)
Blizzard (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Bosco nebbioso (+10)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Pugno Sottozero (157 / 0 MP / —)

Requisiti: MP ≥ 1000, Velocità ≥ 100, Intelligenza ≥ 100 · Errori di cura ≤ 1 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da Syakomon

Si evolve da: Syakomon, SnowAgumon

Si evolve in: Scorpiomon, MarineDevimon

Ikkakumon · #218

Campione · Vaccino · Acqua / Ghiaccio / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Ago di Ghiaccio (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)

Giga Freddo (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosco nebbioso (+10)
Magia Liquida (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso
Lacrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Foresta natia (+6)
Blitz Acquatico (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Giungla tropicale (+9)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Mach Jab (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Boomerang d'Osso (148 / 0 MP / —)
Colpo di Bolle (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Getto d'Acqua (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Danza della Pioggia (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Palude Geko (+1)
Mulinello (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Idrocannone (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Palude Geko (+1)

Requisiti: HP ≥ 1000, Difesa ≥ 100 · Errori di cura ≤ 1 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da Gomamon

Si evolve da: Gomamon, Bearmon, SnowAgumon

Si evolve in: Zudomon, Mammothmon, Whamon

Kabuterimon · #19

Campione · Vaccino · Natura / Fuoco / Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Sputafuoco (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+14)
Raggio Infuocato (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+5)
Inferno Rosso (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Tagliavento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Uragano (366 / 255 MP / 0%) · SandYanmamon → Cima del Gran Canyon (+1)
Artiglio Velenoso (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Foresta natia (+9)
Pungiglione (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Foresta natia (+12)
Trappola verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Zona delle mangrovie (+2)
Profumo Incantatore (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso (+1)
Polvere Velenosa (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Foresta natia (+7)
Scudo di Muschio (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terra degli insetti (+4)
Elettro-Shock (170 / 0 MP / —)

Requisiti: HP ≥ 1000, MP ≥ 1000, Attacco ≥ 100, Velocità ≥ 100 · Errori di cura ≤ 1 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da Kunemon

Si evolve da: Tentomon, Biyomon

Si evolve in: MetalMamemon, MegaKabuterimon

Kiwimon · #282

Campione · Dati · Natura / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Polvere Velenosa (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Foresta natia (+7)
Trappola verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Zona delle mangrovie (+2)
Scudo di Muschio (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terra degli insetti (+4)
Piaga degli Insetti (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terra degli insetti (+1)
Artiglio Velenoso (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Foresta natia (+9)
Pungiglione (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Foresta natia (+12)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Dolce Respiro (130 / 0 MP / —)

Requisiti: HP ≥ 1000, MP ≥ 1000 · Errori di cura ≤ 3 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da Floramon

Si evolve da: Mushroomon, Floramon

Si evolve in: Cherrymon, Blossomon, Deramon

Kokatorimon · #50

Campione · Vaccino · Aria / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Tremore (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Scarica Statica (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+5)
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Nube Elettrica (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+10)
Tagliavento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Uragano (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Cima del Gran Canyon (+1)
Fuoco Gelido (159 / 0 MP / —)

Requisiti: HP ≥ 1000 · Errori di cura ≥ 3 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da Biyomon

Si evolve da: Elecmon, Biyomon

Si evolve in: Piximon, Deramon

Kurisarimon · #431

Campione · Virus · Macchina / Natura / Oscurità

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Braccio Potente (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Città fabbrica
Piena Potenza (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Città fabbrica
Spaccametalli (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Città fabbrica
Blocca Programma (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Città fabbrica
Laser a Impulso (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Cancellazione (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Artiglio Velenoso (62 / 66 MP / 22%) · Aruraumon → Foresta natia (+9)
Scudo di Muschio (0 / 30 MP / 15%) · Dokunemon → Terra degli insetti (+4)
Piaga degli Insetti (58 / 96 MP / 16%) · Tentomon → Terra degli insetti (+1)
Polvere Velenosa (117 / 171 MP / 19%) · Aruraumon → Foresta natia (+7)
Bomba Appuntita (232 / 0 MP / —)
Artiglio Ombra (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Saetta Oscura (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Sussurro Maligno (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Incubo (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Cima del Gran Canyon (+8)
Presa Mortale (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Santuario del ghiaccio (+7)

Requisiti: MP ≥ 1000, Intelligenza ≥ 100 · Errori di cura ≥ 3 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da Wormmon

Si evolve da: Wormmon, Dokunemon

Si evolve in: Infermon, Arukenimon

Kuwagamon · #51

Campione · Virus · Natura / Lotta / Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Tagliavento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Artiglio Velenoso (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Foresta natia (+9)
Pungiglione (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Foresta natia (+12)
Trappola verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Zona delle mangrovie (+2)

Profumo Incantatore (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso (+1)
Polvere Velenosa (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Foresta natia (+7)
Scudo di Muschio (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terra degli insetti (+4)
Artiglio Fendente (172 / 0 MP / —)

Requisiti: HP ≥ 1000, MP ≥ 1000, Attacco ≥ 100, Velocità ≥ 100 · Errori di cura ≥ 5 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da Kunemon

Si evolve da: Palmon

Si evolve in: Piximon, Okuwamon

Kyubimon · #409

Campione · Dati · Fuoco / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Sputafuoco (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+14)
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Onda Termica (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+8)
Inferno Rosso (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Bomba di Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Fusione (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Palla di fuoco (155 / 0 MP / —)

Requisiti: HP ≥ 1000, Intelligenza ≥ 100 · Errori di cura ≤ 3 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da Renamon

Si evolve da: Renamon

Si evolve in: Taomon, Kyukimon

Leomon · #48

Campione · Vaccino · Lotta / Luce / Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Mach Jab (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra gelata
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Tremore (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)

Grido di Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Scarica Statica (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+5)
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Pugno del Re Bestia (170 / 0 MP / —)
Scintilla Sacra (60 / 30 MP / 21%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Freccia Lucente (170 / 102 MP / 16%) · Piddomon → Monte Infinito
Scudo Sacro (0 / 66 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito
Benedizione (0 / 120 MP / 12%) · Piddomon → Monte Infinito
Lampo Esplosivo (150 / 174 MP / 12%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)

Requisiti: Attacco ≥ 100, Velocità ≥ 100, Intelligenza ≥ 100 · Errori di cura ≤ 1 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): Vittorie ≥ 10

Si evolve da: Elecmon, Patamon, Bearmon

Si evolve in: Andromon, Mamemon, GrapLeomon, IceLeomon

Lighdramon · #201

Campione · Dati · Aria / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Nube Elettrica (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+10)
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Scarica Statica (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+5)
Tagliavento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Uragano (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Cima del Gran Canyon (+1)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Raggio Solare (167 / 0 MP / —)

Requisiti: HP ≥ 1000, Intelligenza ≥ 100 · Errori di cura ≤ 3 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da Veemon

Si evolve da: Veemon, VioletElecmon, Psychemon

Si evolve in: Antylamon, Magnamon

Lynxmon · #323

Campione · Dati · Fuoco / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Sputafuoco (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+14)
Inferno Rosso (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Onda Termica (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+8)
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Bomba di Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Fusione (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Fiamma Cremisi (213 / 0 MP / —)

Requisiti: HP ≥ 1000, Attacco ≥ 100, Velocità ≥ 100 · Errori di cura ≤ 3 · Peso 35–45 · Bonus (basta una condizione): da Solarmon

Si evolve da: Candlemon, Solarmon

Si evolve in: GrapLeomon, IceLeomon

Maildramon · #324

Campione · Vaccino · Lotta / Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tremore (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Mach Jab (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Nube Elettrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+10)
Scarica Statica (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+5)
Tagliavento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Artiglio Mortale (180 / 0 MP / —)

Requisiti: MP ≥ 1000, Velocità ≥ 100, Intelligenza ≥ 100 · Errori di cura ≤ 1 · Peso 35–45 · Bonus (basta una condizione): da Veemon

Si evolve da: Veemon, RedOtamamon

Si evolve in: AeroVeedramon, Magnamon

Meramon · #9

Campione · Dati · Fuoco / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Sputafuoco (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+14)
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Bomba di Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Raggio Infuocato (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+5)
Onda Termica (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+8)
Inferno Rosso (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Fuoco Infinito (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Monte Infinito
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra gelata
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Palla di fuoco (155 / 0 MP / —)

Requisiti: Attacco ≥ 100 · Errori di cura ≥ 5 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): Vittorie ≥ 10

Si evolve da: RedOtamamon, Agumon

Si evolve in: MetalGreymonVirus, Andromon, SkullMeramon, BlueMeramon

Minotarumon · #330

Campione · Virus · Lotta / Natura / Terra

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tremore (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra gelata
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Mach Jab (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Scudo di Muschio (0 / 30 MP / 15%) · Dokunemon → Terra degli insetti (+4)
Percossa (170 / 0 MP / —)
Lancio di Roccia (64 / 30 MP / 15%) · Golemon → Villa del Signore Grigio (+11)
Raffica di Sabbia (110 / 84 MP / 12%) · Golemon → Villa del Signore Grigio (+11)
Pelle di Pietra (0 / 72 MP / 9%) · Golemon → Villa del Signore Grigio (+13)
Schianto di Masso (220 / 126 MP / 8%) · Golemon → Monte Infinito (+8)
Fenditura (270 / 186 MP / 8%) · Golemon → Altra dimensione (+7)

Requisiti: HP ≥ 1500, Attacco ≥ 150 · Errori di cura ≥ 3 · Peso 35–45 · Bonus (basta una condizione): da Gotsumon

Si evolve da: Gazimon, Gotsumon, Psychemon

Si evolve in: Triceramon, Mummymon

Mojyamon · #52

Campione · Vaccino · Ghiaccio / Lotta / Natura

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Giga Freddo (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Ago di Ghiaccio (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Blitz Acquatico (211 / 102 MP / 20%) · Aruraumon → Giungla tropicale (+9)
Blizzard (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Bosco nebbioso (+10)
Aurora Gelida (430 / 258 MP / 14%) · Hyogamon → Santuario del ghiaccio (+1)
Magia Liquida (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso
Trappola verde (310 / 147 MP / 0%) · J-Mojyamon → Zona delle mangrovie (+2)
Scudo di Muschio (0 / 30 MP / 12%) · Dokunemon → Terra degli insetti (+4)
Boomerang d'Osso (148 / 0 MP / —)

Requisiti: HP ≥ 1000 · Errori di cura ≥ 5 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): Vittorie ≤ 5

Si evolve da: Penguinmon

Si evolve in: SkullGreymon, Mamemon, Mammothmon

Monochromon · #47

Campione · Dati · Terra / Fuoco / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Sputafuoco (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+14)
Raggio Infuocato (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+5)
Onda Termica (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+8)
Inferno Rosso (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Fusione (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra gelata
Tremore (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Trappola verde (310 / 147 MP / —) · J-Mojyamon → Zona delle mangrovie (+2)
Piaga degli Insetti (58 / 96 MP / —) · Tentomon → Terra degli insetti (+1)
Scudo di Muschio (0 / 30 MP / —) · Dokunemon → Terra degli insetti (+4)
Colpo Vulcanico (160 / 0 MP / —)

Lancio di Roccia (64 / 30 MP / 28%) · Golemon → Villa del Signore Grigio (+11)
Raffica di Sabbia (110 / 84 MP / 26%) · Golemon → Villa del Signore Grigio (+11)
Pelle di Pietra (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → Villa del Signore Grigio (+13)
Schianto di Masso (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Monte Infinito (+8)

Requisiti: HP ≥ 1000, Difesa ≥ 100, Intelligenza ≥ 100 · Errori di cura ≤ 3 · Peso 35–45 · Bonus (basta una condizione): Vittorie ≤ 5

Si evolve da: Gabumon, Agumon, Gotsumon

Si evolve in: MetalGreymonVirus, MetalMamemon, Meteormon, Brachiomon, Triceramon, Vermilimon

MoriShellmon · #91

Campione · Dati · Natura / Ghiaccio

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Profumo Incantatore (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso (+1)
Polvere Velenosa (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Foresta natia (+7)
Lacrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Foresta natia (+6)
Blitz Acquatico (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Giungla tropicale (+9)
Statua di Ghiaccio (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Altra dimensione (+3)
Magia Liquida (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosco nebbioso (+10)
Ago di Ghiaccio (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Giga Freddo (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Aurora Gelida (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuario del ghiaccio (+1)
Trivella Rotante (150 / 0 MP / —)

Requisiti: HP ≥ 1000, Difesa ≥ 100 · Errori di cura ≤ 3 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da Otamamon

Si evolve da: Otamamon, Floramon

Si evolve in: Tinmon, Cherrymon

Musyamon · #325

Campione · Virus · Arma / Lotta / Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Tremore (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)

Spaccaossa (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra gelata
Tagliavento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Scarica Statica (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+5)
Nube Elettrica (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+10)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Artiglio Mortale (180 / 0 MP / —)
Fendente Rapido (60 / 24 MP / 28%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Lancio di Lama (150 / 72 MP / 26%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Spezzacorazza (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Posa di Guerra (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Taglio a Croce (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)

Requisiti: HP ≥ 1000, Attacco ≥ 100, Velocità ≥ 100 · Errori di cura ≥ 3 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da Kotemon

Si evolve da: Kotemon, Monmon

Si evolve in: Knightmon, Kyukimon

Nefertimon · #198

Campione · Vaccino · Luce / Aria / Fuoco

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Tagliavento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Scarica Statica (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+5)
Nube Elettrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+10)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Uragano (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Cima del Gran Canyon (+1)
Onda Termica (84 / 105 MP / 13%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+8)
Sputafuoco (66 / 30 MP / 15%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+14)
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / 11%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Inferno Rosso (210 / 171 MP / 7%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Raggio Solare (167 / 0 MP / —)
Scintilla Sacra (60 / 30 MP / 28%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Freccia Lucente (170 / 102 MP / 26%) · Piddomon → Monte Infinito
Scudo Sacro (0 / 66 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito
Benedizione (0 / 120 MP / 20%) · Piddomon → Monte Infinito
Lampo Esplosivo (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)

Requisiti: HP ≥ 1000, Difesa ≥ 100 · Errori di cura ≤ 1 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da Salamon

Si evolve da: Salamon

Si evolve in: Angewomon, Silphymon

Ninjamon · #58

Campione · Dati · Arma / Natura / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / —) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Bomba di Magma (279 / 132 MP / —) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Mach Jab (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra gelata
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Pungiglione (157 / 102 MP / 20%) · Dokunemon → Foresta natia (+12)
Profumo Incantatore (180 / 210 MP / 12%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso (+1)
Polvere Velenosa (117 / 171 MP / 19%) · Aruraumon → Foresta natia (+7)
Scudo di Muschio (0 / 30 MP / 15%) · Dokunemon → Terra degli insetti (+4)
Scuola Iga (150 / 0 MP / —)
Fendente Rapido (60 / 24 MP / 28%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Lancio di Lama (150 / 72 MP / 26%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Spezzacorazza (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Posa di Guerra (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Taglio a Croce (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)

Requisiti: MP ≥ 1000, Attacco ≥ 100, Velocità ≥ 100 · Errori di cura ≤ 1 · Peso 5–15 · Bonus (basta una condizione): Vittorie ≥ 15

Si evolve da: Monmon, Palmon

Si evolve in: Piximon, MetalMamemon, Mamemon

Octomon · #278

Campione · Virus · Acqua / Ghiaccio / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Blitz Acquatico (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Giungla tropicale (+9)
Lacrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Foresta natia (+6)
Magia Liquida (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosco nebbioso (+10)
Ago di Ghiaccio (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Giga Freddo (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Mach Jab (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)

Tremore (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Pressione Acquatica (155 / 0 MP / —)
Colpo di Bolle (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Getto d'Acqua (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Danza della Pioggia (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Palude Geko (+1)
Mulinello (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Idrocannone (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Palude Geko (+1)

Requisiti: MP ≥ 1500, Intelligenza ≥ 100 · Errori di cura ≥ 3 · Peso 35–45 · Bonus (basta una condizione): da Gizamon

Si evolve da: Gomamon, Gizamon, Syakomon

Si evolve in: MarineDevimon, Dragomon, Divermon

Ogremon · #34

Campione · Virus · Lotta / Fuoco / Oscurità

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Sputafuoco (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+14)
Bomba di Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Inferno Rosso (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Mach Jab (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Tremore (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Artiglio Velenoso (62 / 66 MP / —) · Aruraumon → Foresta natia (+9)
Piaga degli Insetti (58 / 96 MP / —) · Tentomon → Terra degli insetti (+1)
Percossa (170 / 0 MP / —)
Artiglio Ombra (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Saetta Oscura (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Sussurro Maligno (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Incubo (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Cima del Gran Canyon (+8)

Requisiti: HP ≥ 1000, Attacco ≥ 100 · Errori di cura ≥ 5 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): Vittorie ≥ 15

Si evolve da: Gabumon, Patamon, Goblimon

Si evolve in: Andromon, Giromon

Pegasusmon · #200

Campione · Vaccino · Luce / Aria / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Tagliavento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Scarica Statica (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+5)
Nube Elettrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+10)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Uragano (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Cima del Gran Canyon (+1)
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Mach Jab (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Attacco Aereo (153 / 0 MP / —)
Scintilla Sacra (60 / 30 MP / 28%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Freccia Lucente (170 / 102 MP / 26%) · Piddomon → Monte Infinito
Scudo Sacro (0 / 66 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito
Benedizione (0 / 120 MP / 20%) · Piddomon → Monte Infinito
Lampo Esplosivo (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)

Requisiti: MP ≥ 1000, Intelligenza ≥ 100 · Errori di cura ≤ 1 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da Salamon

Si evolve da: Salamon, VioletElecmon

Si evolve in: MagnaAngemon, Silphymon

Piddomon · #85

Campione · Vaccino · Luce / Aria / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra gelata
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Uragano (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Cima del Gran Canyon (+1)
Grande Croce (600 / 360 MP / 12%) · Piddomon → Altra dimensione (+1)
Raggio del Giudizio (410 / 210 MP / 16%) · Piddomon → Monte Infinito
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Anello Celeste (380 / 276 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito
Pugno del Destino (166 / 0 MP / —)

Scintilla Sacra (60 / 30 MP / 28%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Freccia Lucente (170 / 102 MP / 26%) · Piddomon → Monte Infinito
Scudo Sacro (0 / 66 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito
Benedizione (0 / 120 MP / 20%) · Piddomon → Monte Infinito
Lampo Esplosivo (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)

Requisiti: MP ≥ 1000 · Errori di cura ≤ 1 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da Tsukaimon

Si evolve da: Salamon, Tsukaimon

Si evolve in: Angewomon, MagnaAngemon

Quetzalmon · #249

Campione · Vaccino · Aria / Ghiaccio

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Uragano (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Cima del Gran Canyon (+1)
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Scarica Statica (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+5)
Nube Elettrica (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+10)
Tagliavento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Giga Freddo (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Magia Liquida (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso
Lacrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Foresta natia (+6)
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosco nebbioso (+10)
Ago Rotante (152 / 0 MP / —)

Requisiti: MP ≥ 1000, Intelligenza ≥ 100 · Errori di cura ≤ 1 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da Muchomon

Si evolve da: Hawkmon, Muchomon

Si evolve in: Megadramon, Garudamon

Raremon · #264

Campione · Virus · Sporcizia / Lotta / Macchina

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Spray di Puzzola (88 / 75 MP / 24%) · Geremon → Città fabbrica (+2)
Lanciacacca Casuale (75 / 120 MP / 21%) · Geremon → Città fabbrica
Calcio Orizzontale (53 / 24 MP / 25%) · Geremon → Città fabbrica (+1)
Lanciacacca rapido (122 / 96 MP / 23%) · Geremon → Città fabbrica (+1)
Lanciacacca Veloce (122 / 216 MP / 20%) · Geremon → Città fabbrica (+1)

Lanciacacca Gigante (211 / 192 MP / 15%) · Geremon → Città fabbrica (+1)
Spaccametalli (150 / 165 MP / 18%) · Guardromon → Città fabbrica
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Artiglio Mortale (180 / 0 MP / —)
Braccio Potente (226 / 126 MP / 22%) · Guardromon → Città fabbrica

Requisiti: HP ≥ 1000, Attacco ≥ 100, Velocità ≥ 100 · Errori di cura ≥ 3 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da Goblimon

Si evolve da: Monmon, Goblimon

Si evolve in: Garbagemon, WaruMonzaemon

Roachmon · #332

Campione · Virus · Natura / Sporcizia / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Piaga degli Insetti (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terra degli insetti (+1)
Scudo di Muschio (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terra degli insetti (+4)
Artiglio Velenoso (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Foresta natia (+9)
Polvere Velenosa (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Foresta natia (+7)
Pungiglione (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Foresta natia (+12)
Spray di Puzzola (88 / 75 MP / 14%) · Geremon → Città fabbrica (+2)
Calcio Orizzontale (53 / 24 MP / 16%) · Geremon → Città fabbrica (+1)
Lanciacacca Casuale (75 / 120 MP / 12%) · Geremon → Città fabbrica
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Elettro-Shock (170 / 0 MP / —)
Insetto (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Terra degli insetti
Lanciacacca Gigante (211 / 192 MP / 10%) · Geremon → Città fabbrica (+1)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)

Requisiti: Difesa ≥ 100, Intelligenza ≥ 100 · Errori di cura ≥ 3 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da Tentomon

Si evolve da: Tentomon, Dokunemon

Si evolve in: Garbagemon, Arukenimon

Saberdramon · #106

Campione · Virus · Fuoco / Aria / Oscurità

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Sputafuoco (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+14)
Raggio Infuocato (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+5)
Inferno Rosso (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Tagliavento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Uragano (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Cima del Gran Canyon (+1)
Onda Termica (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+8)
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Bomba di Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Scarica Statica (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+5)
Meteora Volante (158 / 0 MP / —)
Artiglio Ombra (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Saetta Oscura (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Sussurro Maligno (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Incubo (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Cima del Gran Canyon (+8)
Presa Mortale (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Santuario del ghiaccio (+7)

Requisiti: Attacco ≥ 100, Velocità ≥ 100 · Errori di cura ≥ 3 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da Hawkmon

Si evolve da: Hawkmon, Biyomon

Si evolve in: Myotismon, Garudamon

Seadramon · #10

Campione · Dati · Acqua / Ghiaccio / Natura

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Sputafuoco (66 / 30 MP / —) · Agumon → Fortezza degli orchi (+14)
Bomba di Magma (279 / 132 MP / —) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Pungiglione (157 / 102 MP / 15%) · Dokunemon → Foresta natia (+12)
Profumo Incantatore (180 / 210 MP / 9%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso (+1)
Polvere Velenosa (117 / 171 MP / 14%) · Aruraumon → Foresta natia (+7)
Lacrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Foresta natia (+6)
Giga Freddo (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Ago di Ghiaccio (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Blitz Acquatico (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Giungla tropicale (+9)
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosco nebbioso (+10)
Magia Liquida (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso

Colpo Gelido (162 / 0 MP / —)
Colpo di Bolle (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Getto d'Acqua (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Danza della Pioggia (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Palude Geko (+1)
Mulinello (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Palude Geko (+2)

Requisiti: HP ≥ 1000, MP ≥ 1000 · Errori di cura ≥ 3 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): Vittorie ≤ 5

Si evolve da: Betamon

Si evolve in: Megadramon, MegaSeadramon, Gigadramon, WaruSeadramon, Whamon

Shadramon · #250

Campione · Virus · Fuoco / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Sputafuoco (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+14)
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Onda Termica (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+8)
Inferno Rosso (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Bomba di Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Fusione (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Palla di fuoco (155 / 0 MP / —)

Requisiti: Attacco ≥ 100, Velocità ≥ 100 · Errori di cura ≥ 3 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da Candlemon

Si evolve da: RedOtamamon, Candlemon

Si evolve in: SkullMeramon, BlueMeramon

Shellmon · #35

Campione · Dati · Acqua / Ghiaccio / Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Profumo Incantatore (180 / 210 MP / —) · MoriShellmon → Bosco nebbioso (+1)
Polvere Velenosa (117 / 171 MP / —) · Aruraumon → Foresta natia (+7)
Lacrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Foresta natia (+6)
Giga Freddo (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)

Ago di Ghiaccio (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Blitz Acquatico (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Giungla tropicale (+9)
Statua di Ghiaccio (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Altra dimensione (+3)
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosco nebbioso (+10)
Aurora Gelida (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuario del ghiaccio (+1)
Magia Liquida (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso
Pressione Acquatica (155 / 0 MP / —)
Colpo di Bolle (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Getto d'Acqua (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Danza della Pioggia (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Palude Geko (+1)
Mulinello (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Idrocannone (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Palude Geko (+1)

Requisiti: HP ≥ 1000, Difesa ≥ 100 · Errori di cura ≥ 5 · Peso 35–45 · Bonus (basta una condizione): da Betamon

Si evolve da: Syakomon, Crabmon, Betamon, Penguinmon

Si evolve in: MegaSeadramon, Scorpiomon, Whamon

ShellNumemon · #231

Campione · Virus · Sporcizia / Ghiaccio / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Spray di Puzzola (88 / 75 MP / 24%) · Geremon → Città fabbrica (+2)
Lanciacacca Gigante (211 / 192 MP / 15%) · Geremon → Città fabbrica (+1)
Calcio Orizzontale (53 / 24 MP / 25%) · Geremon → Città fabbrica (+1)
Lanciacacca Casuale (75 / 120 MP / 21%) · Geremon → Città fabbrica
Lanciacacca rapido (122 / 96 MP / 23%) · Geremon → Città fabbrica (+1)
Lanciacacca Veloce (122 / 216 MP / 20%) · Geremon → Città fabbrica (+1)
Blitz Acquatico (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Giungla tropicale (+9)
Magia Liquida (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso
Lacrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Foresta natia (+6)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra gelata
Scuola Iga (150 / 0 MP / —)

Requisiti: MP ≥ 1000, Intelligenza ≥ 100 · Errori di cura ≥ 3 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da ToyAgumon

Si evolve da: Gizamon, ToyAgumon

Si evolve in: Garbagemon, Etemon

Shurimon · #225

Campione · Dati · Arma / Lotta / Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Tremore (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Tagliavento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Scarica Statica (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+5)
Nube Elettrica (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+10)
Artiglio Velenoso (62 / 66 MP / —) · Aruraumon → Foresta natia (+9)
Scudo di Muschio (0 / 30 MP / —) · Dokunemon → Terra degli insetti (+4)
Scuola Iga (150 / 0 MP / —)
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Calcio Dinamite (255 / 99 MP / 17%) · ShimaUnimon → Savana ingranaggi (+15)
Fendente Rapido (60 / 24 MP / 28%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Lancio di Lama (150 / 72 MP / 26%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Spezzacorazza (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)

Requisiti: HP ≥ 1000, Difesa ≥ 100 · Errori di cura ≤ 3 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da Hawkmon

Si evolve da: Wormmon, Hawkmon

Si evolve in: Kyukimon, Knightmon

Snimon · #328

Campione · Vaccino · Arma / Natura / Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Mach Jab (52 / 18 MP / —) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / —) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / —) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Tremore (178 / 168 MP / —) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / —) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Tagliavento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Scarica Statica (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+5)
Nube Elettrica (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+10)
Artiglio Velenoso (62 / 66 MP / 22%) · Aruraumon → Foresta natia (+9)
Scudo di Muschio (0 / 30 MP / 15%) · Dokunemon → Terra degli insetti (+4)
Bomba Appuntita (232 / 0 MP / —)

Colpo Rotante (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Spaccaossa (285 / 165 MP / —) · IceDevimon → Terra gelata
Fendente Rapido (60 / 24 MP / 28%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Lancio di Lama (150 / 72 MP / 26%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Spezzacorazza (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)

Requisiti: HP ≥ 1000, Attacco ≥ 100, Velocità ≥ 100 · Errori di cura ≤ 1 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da Mushroomon

Si evolve da: Tentomon, Wormmon, Mushroomon, Floramon

Si evolve in: Arukenimon, Kyukimon

Sorcermon · #242

Campione · Vaccino · Ghiaccio / Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Giga Freddo (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Statua di Ghiaccio (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Altra dimensione (+3)
Magia Liquida (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso
Lacrima (60 / 42 MP / 30%) · Aruraumon → Foresta natia (+6)
Blizzard (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Bosco nebbioso (+10)
Ago di Ghiaccio (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Nube Elettrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+10)
Scarica Statica (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+5)
Tagliavento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Colpo Gelido (162 / 0 MP / —)

Requisiti: Attacco ≥ 100, Difesa ≥ 100 · Errori di cura ≤ 1 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da Muchomon

Si evolve da: Penguinmon, Muchomon

Si evolve in: Phantomon, Taomon

Soulmon · #107

Campione · Virus · Oscurità / Aria / Ghiaccio

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Scarica Statica (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+5)
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Nube Elettrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+10)
Tuono (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Villa del Signore Grigio
Giga Freddo (264 / 120 MP / 5%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)

Tagliavento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Nebbia Velenosa (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+2)
Portale Nero (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+2)
Requiem Abissale (620 / 375 MP / 12%) · Soulmon → Villa del Signore Grigio
Artiglio Oscuro (143 / 0 MP / —)
Artiglio Ombra (60 / 27 MP / 28%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Saetta Oscura (170 / 90 MP / 26%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Sussurro Maligno (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Incubo (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Cima del Gran Canyon (+8)
Presa Mortale (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuario del ghiaccio (+7)

Requisiti: MP ≥ 1000, Intelligenza ≥ 100 · Errori di cura ≥ 3 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da Tsukaimon

Si evolve da: Muchomon, Tsukaimon

Si evolve in: Myotismon, Phantomon

Starmon · #243

Campione · Dati · Fuoco / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Sputafuoco (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+14)
Bomba di Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Onda Termica (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+8)
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Inferno Rosso (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Fusione (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Meteora Volante (158 / 0 MP / —)

Requisiti: MP ≥ 1000, Velocità ≥ 100 · Errori di cura ≤ 3 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da ToyAgumon

Si evolve da: Solarmon, ToyAgumon

Si evolve in: Meteormon, SuperStarmon

Stingmon · #187

Campione · Virus · Natura / Lotta / Arma

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Pungiglione (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Foresta natia (+12)
Artiglio Velenoso (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Foresta natia (+9)
Scudo di Muschio (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terra degli insetti (+4)
Piaga degli Insetti (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terra degli insetti (+1)
Polvere Velenosa (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Foresta natia (+7)
Profumo Incantatore (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso (+1)
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Artiglio Mortale (180 / 0 MP / —)
Insetto (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Terra degli insetti
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Fendente Rapido (60 / 24 MP / 15%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Lancio di Lama (150 / 72 MP / 12%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Spezzacorazza (0 / 60 MP / 9%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)

Requisiti: Attacco ≥ 100, Velocità ≥ 100 · Errori di cura ≥ 3 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da Wormmon

Si evolve da: Tentomon, Wormmon

Si evolve in: Paildramon, Okuwamon

Submarimon · #202

Campione · Vaccino · Acqua / Ghiaccio / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Blitz Acquatico (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Giungla tropicale (+9)
Lacrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Foresta natia (+6)
Giga Freddo (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Magia Liquida (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosco nebbioso (+10)
Ago di Ghiaccio (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Mach Jab (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Colonna Devastante (150 / 0 MP / —)

Colpo di Bolle (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Getto d'Acqua (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Danza della Pioggia (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Palude Geko (+1)
Mulinello (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Idrocannone (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Palude Geko (+1)

Requisiti: HP ≥ 1000 · Errori di cura ≤ 1 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da Armadillomon

Si evolve da: Armadillomon, Gomamon

Si evolve in: WaruSeadramon, Zudomon

Tankmon · #76

Campione · Dati · Fuoco / Macchina

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Sputafuoco (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+14)
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Bomba di Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Onda Termica (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+8)
Inferno Rosso (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Raggio Infuocato (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+5)
Laser a Impulso (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Cancellazione (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Palla di fuoco (155 / 0 MP / —)

Requisiti: MP ≥ 1000, Attacco ≥ 100 · Errori di cura ≤ 3 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): Disciplina ≥ 90

Si evolve da: Hagurumon, Vemmon, ToyAgumon

Si evolve in: Datamon, Assaultmon

Thundermon · #252

Campione · Dati · Aria / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Scarica Statica (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+5)
Nube Elettrica (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+10)
Tagliavento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Uragano (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Cima del Gran Canyon (+1)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)

Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Raggio Solare (167 / 0 MP / —)

Requisiti: HP ≥ 1000, Difesa ≥ 100 · Errori di cura ≤ 3 · Peso 5–15 · Bonus (basta una condizione): da VioletElecmon

Si evolve da: Elecmon, Kokuwamon, VioletElecmon

Si evolve in: Giromon, Kyukimon

Togemon · #208

Campione · Dati · Natura / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Artiglio Velenoso (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Foresta natia (+9)
Pungiglione (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Foresta natia (+12)
Scudo di Muschio (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terra degli insetti (+4)
Piaga degli Insetti (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terra degli insetti (+1)
Polvere Velenosa (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Foresta natia (+7)
Profumo Incantatore (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso (+1)
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Pugno del Re Bestia (170 / 0 MP / —)
Trappola verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Zona delle mangrovie (+2)

Requisiti: MP ≥ 1000, Intelligenza ≥ 100 · Errori di cura ≤ 3 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da Palmon

Si evolve da: Palmon

Si evolve in: Lillymon, Blossomon

Tortomon · #261

Campione · Vaccino · Terra / Lotta / Natura

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Tremore (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)

Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Trappola verde (310 / 147 MP / 0%) · J-Mojyamon → Zona delle mangrovie (+2)
Scudo di Muschio (0 / 30 MP / 12%) · Dokunemon → Terra degli insetti (+4)
Piaga degli Insetti (58 / 96 MP / 13%) · Tentomon → Terra degli insetti (+1)
Artiglio Velenoso (62 / 66 MP / 16%) · Aruraumon → Foresta natia (+9)
Scuola Iga (150 / 0 MP / —)
Lancio di Roccia (64 / 30 MP / 28%) · Golemon → Villa del Signore Grigio (+11)
Raffica di Sabbia (110 / 84 MP / 26%) · Golemon → Villa del Signore Grigio (+11)
Pelle di Pietra (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → Villa del Signore Grigio (+13)
Schianto di Masso (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Monte Infinito (+8)
Fenditura (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → Altra dimensione (+7)

Requisiti: HP ≥ 1000, Difesa ≥ 100 · Errori di cura ≤ 1 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da Armadillomon

Si evolve da: Armadillomon, Gotsumon

Si evolve in: Zudomon, Triceramon

Tuskmon · #253

Campione · Virus · Lotta / Fuoco / Terra

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tremore (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Mach Jab (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Sputafuoco (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+14)
Onda Termica (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+8)
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Inferno Rosso (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Trivella Rotante (150 / 0 MP / —)
Lancio di Roccia (64 / 30 MP / 15%) · Golemon → Villa del Signore Grigio (+11)
Raffica di Sabbia (110 / 84 MP / 12%) · Golemon → Villa del Signore Grigio (+11)
Pelle di Pietra (0 / 72 MP / 9%) · Golemon → Villa del Signore Grigio (+13)
Schianto di Masso (220 / 126 MP / 8%) · Golemon → Monte Infinito (+8)
Fenditura (270 / 186 MP / 8%) · Golemon → Altra dimensione (+7)

Requisiti: HP ≥ 1000, Difesa ≥ 100 · Errori di cura ≥ 3 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da Goblimon

Si evolve da: Kotemon, Guilmon, Goblimon

Si evolve in: ExTyrannomon, Kimeramon

Tylomon · #254

Campione · Vaccino · Acqua / Ghiaccio / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Blitz Acquatico (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Giungla tropicale (+9)
Lacrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Foresta natia (+6)
Giga Freddo (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Magia Liquida (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosco nebbioso (+10)
Ago di Ghiaccio (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Mach Jab (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Tremore (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Pressione Acquatica (155 / 0 MP / —)
Colpo di Bolle (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Getto d'Acqua (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Danza della Pioggia (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Palude Geko (+1)
Mulinello (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Idrocannone (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Palude Geko (+1)

Requisiti: Difesa ≥ 100, Velocità ≥ 100 · Errori di cura ≤ 1 · Peso 5–15 · Bonus (basta una condizione): da Gizamon

Si evolve da: Gomamon, Gizamon, Crabmon

Si evolve in: Gigadramon, WaruSeadramon

Tyrannomon · #8

Campione · Dati · Lotta / Terra / Fuoco

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Sputafuoco (66 / 30 MP / 15%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+14)
Raggio Infuocato (444 / 183 MP / 5%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+5)
Inferno Rosso (210 / 171 MP / 7%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Mach Jab (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Tremore (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)

Carica Muscolare (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Vampata (174 / 0 MP / —)
Lancio di Roccia (64 / 30 MP / 21%) · Golemon → Villa del Signore Grigio (+11)
Raffica di Sabbia (110 / 84 MP / 16%) · Golemon → Villa del Signore Grigio (+11)
Pelle di Pietra (0 / 72 MP / 14%) · Golemon → Villa del Signore Grigio (+13)
Schianto di Masso (220 / 126 MP / 12%) · Golemon → Monte Infinito (+8)
Fenditura (270 / 186 MP / 12%) · Golemon → Altra dimensione (+7)

Requisiti: HP ≥ 1000, Difesa ≥ 100 · Errori di cura ≤ 5 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): Vittorie ≤ 5

Si evolve da: Gabumon, Agumon, Patamon, Vemmon

Si evolve in: MetalGreymonVirus, Megadramon, MasterTyrannomon, MetalTyrannomon, ExTyrannomon

Unimon · #33

Campione · Vaccino · Aria / Lotta / Luce

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Calcio Dinamite (255 / 99 MP / 17%) · ShimaUnimon → Savana ingranaggi (+15)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra gelata
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Scarica Statica (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+5)
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Nube Elettrica (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+10)
Tagliavento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Uragano (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Cima del Gran Canyon (+1)
Attacco Aereo (153 / 0 MP / —)
Scintilla Sacra (60 / 30 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Freccia Lucente (170 / 102 MP / 12%) · Piddomon → Monte Infinito
Scudo Sacro (0 / 66 MP / 9%) · Piddomon → Monte Infinito
Benedizione (0 / 120 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito
Lampo Esplosivo (150 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)

Requisiti: HP ≥ 1000, Velocità ≥ 100 · Errori di cura ≤ 3 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): Vittorie ≥ 10

Si evolve da: Patamon, Biyomon

Si evolve in: Giromon, Tekkamon, Antylamon

Veedramon · #203

Campione · Vaccino · Fuoco / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Onda Termica (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+8)
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Sputafuoco (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+14)
Inferno Rosso (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Bomba di Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Fusione (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Megafiamma (196 / 0 MP / —)

Requisiti: MP ≥ 1000, Velocità ≥ 100 · Errori di cura ≤ 1 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da Veemon

Si evolve da: Veemon, Guilmon

Si evolve in: AeroVeedramon, MetalGreymonVaccine

Vegiemon · #25

Campione · Virus · Natura / Ghiaccio

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Artiglio Velenoso (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Foresta natia (+9)
Pungiglione (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Foresta natia (+12)
Trappola verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Zona delle mangrovie (+2)
Profumo Incantatore (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso (+1)
Polvere Velenosa (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Foresta natia (+7)
Scudo di Muschio (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terra degli insetti (+4)
Blitz Acquatico (211 / 102 MP / 5%) · Aruraumon → Giungla tropicale (+9)
Magia Liquida (0 / 36 MP / 9%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso
Dolce Respiro (130 / 0 MP / —)

Requisiti: MP ≥ 1000 · Errori di cura ≥ 5 · Peso 5–15 · Bonus (basta una condizione): Felicità ≥ 75

Si evolve da: Mushroomon, Floramon, Palmon

Si evolve in: Piximon, Cherrymon, Tinmon, Lillymon

Vilemon · #295

Campione · Virus · Oscurità / Lotta / Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Tremore (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra gelata
Nube Elettrica (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+10)
Scarica Statica (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+5)
Tagliavento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Artiglio Mortale (180 / 0 MP / —)
Artiglio Ombra (60 / 27 MP / 28%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Saetta Oscura (170 / 90 MP / 26%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Sussurro Maligno (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Incubo (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Cima del Gran Canyon (+8)
Presa Mortale (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuario del ghiaccio (+7)

Requisiti: Difesa ≥ 100, Velocità ≥ 100 · Errori di cura ≥ 3 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da DemiDevimon

Si evolve da: DemiDevimon

Si evolve in: LadyDevimon, SkullSatamon

Wizardmon · #241

Campione · Dati · Aria / Lotta / Oscurità

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Nube Elettrica (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+10)
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Tagliavento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Scarica Statica (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+5)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Uragano (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Cima del Gran Canyon (+1)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Tremore (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Raggio Solare (167 / 0 MP / —)

Artiglio Ombra (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Saetta Oscura (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Sussurro Maligno (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Incubo (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Cima del Gran Canyon (+8)
Presa Mortale (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Santuario del ghiaccio (+7)

Requisiti: Attacco ≥ 100, Velocità ≥ 100 · Errori di cura ≤ 3 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da Candlemon

Si evolve da: Candlemon, Tapirmon, Renamon, Tsukaimon

Si evolve in: Pumpkinmon, Mummymon

Woodmon · #272

Campione · Virus · Natura / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Trappola verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Zona delle mangrovie (+2)
Artiglio Velenoso (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Foresta natia (+9)
Scudo di Muschio (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terra degli insetti (+4)
Piaga degli Insetti (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terra degli insetti (+1)
Polvere Velenosa (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Foresta natia (+7)
Pungiglione (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Foresta natia (+12)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Dolce Respiro (130 / 0 MP / —)

Requisiti: Attacco ≥ 100, Velocità ≥ 100 · Errori di cura ≥ 3 · Peso 5–15 · Bonus (basta una condizione): da Floramon

Si evolve da: Tentomon, Mushroomon, Floramon

Si evolve in: Cherrymon, Pumpkinmon, Deramon

Yanmamon · #67

Campione · Virus · Aria / Natura

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Nube Elettrica (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+10)
Tagliavento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Pungiglione (157 / 102 MP / 20%) · Dokunemon → Foresta natia (+12)
Piaga degli Insetti (58 / 96 MP / 16%) · Tentomon → Terra degli insetti (+1)

Scarica Statica (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+5)
Scudo di Muschio (0 / 30 MP / 15%) · Dokunemon → Terra degli insetti (+4)
Raggio Solare (167 / 0 MP / —)

Requisiti: HP ≥ 1000, Difesa ≥ 100, Intelligenza ≥ 100 · Errori di cura ≥ 3 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da Tentomon

Si evolve da: Tentomon, Wormmon

Si evolve in: Okuwamon, Arukenimon

Evoluto

AeroVeedramon · #213

Evoluto · Vaccino · Aria / Lotta / Fuoco

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Tagliavento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Tuono (586 / 330 MP / 13%) · Soulmon → Villa del Signore Grigio
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Uragano (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Cima del Gran Canyon (+1)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Onda Termica (84 / 105 MP / 13%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+8)
Raggio Infuocato (444 / 183 MP / 5%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+5)
Bomba di Magma (279 / 132 MP / 9%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Incubo Notturno (222 / 0 MP / —)

Requisiti: Attacco ≥ 400, Difesa ≥ 400 · Errori di cura ≤ 5 · Peso 35–45 · Bonus (basta una condizione): da Veedramon

Si evolve da: ExVeemon, Flamedramon, Veedramon, Maildramon, Airdramon

Si evolve in: Imperialdramon, Phoenixmon

Andromon · #40

Evoluto · Vaccino · Macchina / Lotta / Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)

Spaccaossa (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra gelata
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Tremore (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Scarica Statica (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+5)
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Braccio Potente (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Città fabbrica
Cancellazione (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Laser a Impulso (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Blocca Programma (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Città fabbrica
Spaccametalli (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Città fabbrica
Raggio globale (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Città fabbrica
Dimensione DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Altra dimensione
Piena Potenza (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Città fabbrica
Spada a Spirale (210 / 0 MP / —)

Requisiti: HP ≥ 2000, MP ≥ 4000, Attacco ≥ 200, Difesa ≥ 400, Velocità ≥ 200, Intelligenza ≥ 400 · Errori di cura ≤ 5 · Peso 35–45 · Bonus (basta una condizione): Disciplina ≥ 95; Vittorie ≥ 30

Si evolve da: Angemon, Ogremon, Centarumon, Leomon, Meramon

Si evolve in: HiAndromon, MegaGargomon, Raidenmon

Angewomon · #190

Evoluto · Vaccino · Luce / Aria / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Tuono (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Villa del Signore Grigio
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Uragano (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Cima del Gran Canyon (+1)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Tagliavento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Scudo Sacro (0 / 66 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito
Scarica Statica (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+5)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra gelata
Lampo Esplosivo (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Artiglio Mortale (180 / 0 MP / —)
Benedizione (0 / 120 MP / 20%) · Piddomon → Monte Infinito

Raggio del Giudizio (410 / 210 MP / 16%) · Piddomon → Monte Infinito

Requisiti: MP ≥ 4000, Intelligenza ≥ 400 · Errori di cura ≤ 5 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da Gatomon

Si evolve da: Nefertimon, Gatomon, Piddomon

Si evolve in: Magnadramon, MarineAngemon, Valkyrimon

Antylamon · #309

Evoluto · Virus · Lotta / Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Pugno Megatone (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra gelata
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Tremore (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Mach Jab (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Tagliavento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Tuono (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Villa del Signore Grigio
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Uragano (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Cima del Gran Canyon (+1)
Artiglio Mortale (180 / 0 MP / —)

Requisiti: Attacco ≥ 400, Velocità ≥ 400 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 35–45 · Bonus (basta una condizione): da Unimon

Si evolve da: Lighdramon, Unimon

Si evolve in: Baihumon, Sakuyamon

Arukenimon · #311

Evoluto · Virus · Natura / Lotta / Oscurità

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Artiglio Velenoso (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Foresta natia (+9)
Pungiglione (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Foresta natia (+12)
Trappola verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Zona delle mangrovie (+2)
Insetto (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Terra degli insetti
Profumo Incantatore (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso (+1)
Polvere Velenosa (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Foresta natia (+7)

Presa Mortale (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Santuario del ghiaccio (+7)
Scudo di Muschio (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terra degli insetti (+4)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Tremore (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Bomba Appuntita (232 / 0 MP / —)
Incubo (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Cima del Gran Canyon (+8)
Nebbia Velenosa (130 / 186 MP / 6%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+2)

Requisiti: MP ≥ 4000 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da Dokugumon

Si evolve da: Dokugumon, Snimon, Roachmon, Kurisarimon, Yanmamon

Si evolve in: MaloMyotismon, GranKuwagamon

Assaultmon · #310

Evoluto · Virus · Macchina / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Laser a Impulso (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Raggio globale (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Città fabbrica
Dimensione DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Altra dimensione
Cancellazione (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Blocca Programma (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Città fabbrica
Braccio Potente (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Città fabbrica
Spaccametalli (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Città fabbrica
Piena Potenza (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Città fabbrica
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Tremore (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Attacco Genocida (215 / 0 MP / —)

Requisiti: MP ≥ 4000, Intelligenza ≥ 400 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da Tankmon

Si evolve da: Hookmon, Tankmon, Guardromon

Si evolve in: ChaosLord, MegaGargomon, Cannondramon

Bastemon · #432

Evoluto · Virus · Lotta / Natura / Oscurità

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra gelata
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tremore (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Presa Mortale (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Santuario del ghiaccio (+7)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Profumo Incantatore (180 / 210 MP / 12%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso (+1)
Insetto (500 / 354 MP / 8%) · Tentomon → Terra degli insetti
Trappola verde (310 / 147 MP / 10%) · J-Mojyamon → Zona delle mangrovie (+2)
Pungiglione (157 / 102 MP / 20%) · Dokunemon → Foresta natia (+12)
Polvere Velenosa (117 / 171 MP / 19%) · Aruraumon → Foresta natia (+7)
Artiglio Mortale (180 / 0 MP / —)
Incubo (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Cima del Gran Canyon (+8)
Nebbia Velenosa (130 / 186 MP / 6%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+2)

Requisiti: MP ≥ 4000, Attacco ≥ 400 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da Gatomon

Si evolve da: BlackGatomon, Gatomon

Si evolve in: Pharaohmon, Sakuyamon

Blossomon · #274

Evoluto · Dati · Natura / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Polvere Velenosa (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Foresta natia (+7)
Trappola verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Zona delle mangrovie (+2)
Pungiglione (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Foresta natia (+12)
Insetto (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Terra degli insetti
Profumo Incantatore (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso (+1)
Artiglio Velenoso (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Foresta natia (+9)
Piaga degli Insetti (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terra degli insetti (+1)
Scudo di Muschio (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terra degli insetti (+4)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra gelata

Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Tremore (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Dolce Respiro (130 / 0 MP / —)

Requisiti: Attacco ≥ 400, Velocità ≥ 400 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da Togemon

Si evolve da: Togemon, Kiwimon

Si evolve in: Rosemon, GranKuwagamon

BlueMeramon · #104

Evoluto · Vaccino · Ghiaccio / Fuoco / Oscurità

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Raggio Infuocato (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+5)
Inferno Rosso (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Lacrima (60 / 42 MP / 30%) · Aruraumon → Foresta natia (+6)
Sputafuoco (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+14)
Giga Freddo (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Ago di Ghiaccio (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Statua di Ghiaccio (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Altra dimensione (+3)
Onda Termica (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+8)
Bomba di Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Colpo Gelido (220 / 0 MP / —)
Nebbia Velenosa (130 / 186 MP / 6%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+2)
Portale Nero (440 / 234 MP / 0%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+2)

Requisiti: Attacco ≥ 400 · Errori di cura ≤ 5 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da Flarerizamon

Si evolve da: Birdramon, Shadramon, Flarerizamon, Meramon

Si evolve in: Creepymon, Phoenixmon

Brachiomon · #126

Evoluto · Dati · Terra / Fuoco / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Sputafuoco (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+14)
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Bomba di Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Onda Termica (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+8)
Fenditura (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → Altra dimensione (+7)

Fusione (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Fuoco Infinito (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Stalagmite (430 / 219 MP / 16%) · Golemon → Monte Infinito (+2)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Sisma di Gaia (650 / 390 MP / 12%) · Golemon → Altra dimensione (+1)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Tremore (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Megafiamma (196 / 0 MP / —)
Schianto di Masso (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Monte Infinito (+8)
Frana (450 / 285 MP / 14%) · Golemon → Monte Infinito (+2)

Requisiti: MP ≥ 4000, Intelligenza ≥ 400 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 35–45 · Bonus (basta una condizione): da Monochromon

Si evolve da: Ankylomon, Drimogemon, Monochromon

Si evolve in: Cannondramon, NeoCrimson

Bulbmon · #313

Evoluto · Dati · Macchina / Ghiaccio

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Laser a Impulso (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Raggio globale (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Città fabbrica
Dimensione DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Altra dimensione
Cancellazione (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Blocca Programma (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Città fabbrica
Braccio Potente (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Città fabbrica
Spaccametalli (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Città fabbrica
Piena Potenza (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Città fabbrica
Blitz Acquatico (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Giungla tropicale (+9)
Aurora Gelida (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuario del ghiaccio (+1)
Statua di Ghiaccio (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Altra dimensione (+3)
Giga Freddo (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Ago di Ghiaccio (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Colpo Oscuro (200 / 0 MP / —)

Requisiti: MP ≥ 4000 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da Clockmon

Si evolve da: Clockmon, Guardromon

Si evolve in: Cannondramon, Raidenmon

Cherrymon · #121

Evoluto · Vaccino · Natura

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Artiglio Velenoso (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Foresta natia (+9)
Pungiglione (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Foresta natia (+12)
Trappola verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Zona delle mangrovie (+2)
Piaga degli Insetti (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terra degli insetti (+1)
Insetto (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Terra degli insetti
Profumo Incantatore (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso (+1)
Polvere Velenosa (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Foresta natia (+7)
Scudo di Muschio (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terra degli insetti (+4)
Bomba Appuntita (232 / 0 MP / —)

Requisiti: HP ≥ 4000, MP ≥ 4000, Difesa ≥ 400, Intelligenza ≥ 400 · Errori di cura ≤ 5 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): Disciplina ≥ 90

Si evolve da: Vegiemon, Woodmon, Kiwimon, MoriShellmon

Si evolve in: Puppetmon, Rosemon

Datamon · #294

Evoluto · Virus · Macchina / Aria / Fuoco

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Laser a Impulso (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Spaccametalli (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Città fabbrica
Dimensione DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Altra dimensione
Raggio globale (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Città fabbrica
Cancellazione (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Blocca Programma (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Città fabbrica
Braccio Potente (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Città fabbrica
Piena Potenza (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Città fabbrica
Nube Elettrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+10)
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Scarica Statica (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+5)
Raggio Infuocato (444 / 183 MP / 5%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+5)
Onda Termica (84 / 105 MP / 13%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+8)
Bomba Sorridente (225 / 0 MP / —)

Requisiti: Attacco ≥ 400, Velocità ≥ 400 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da Guardromon

Si evolve da: BomberNanimon, Clockmon, Tankmon, Guardromon

Si evolve in: ChaosLord, Apocalymon, Armageddemon, Analogman

Deramon · #286

Evoluto · Dati · Natura / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Trappola verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Zona delle mangrovie (+2)
Polvere Velenosa (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Foresta natia (+7)
Insetto (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Terra degli insetti
Profumo Incantatore (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso (+1)
Pungiglione (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Foresta natia (+12)
Artiglio Velenoso (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Foresta natia (+9)
Piaga degli Insetti (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terra degli insetti (+1)
Scudo di Muschio (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terra degli insetti (+4)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra gelata
Tremore (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Pugno del Re Bestia (170 / 0 MP / —)

Requisiti: Attacco ≥ 400 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da Kiwimon

Si evolve da: Woodmon, Kiwimon, Kokatorimon

Si evolve in: Gryphonmon, Valkyrimon

Digitamamon · #56

Evoluto · Dati · Fuoco / Aria / Ghiaccio

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Sputafuoco (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+14)
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Bomba di Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Raggio Infuocato (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+5)
Onda Termica (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+8)
Inferno Rosso (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Fuoco Infinito (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Monte Infinito
Fusione (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Tuono (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Villa del Signore Grigio

Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Uragano (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Cima del Gran Canyon (+1)
Lacrima (60 / 42 MP / 15%) · Aruraumon → Foresta natia (+6)
Magia Liquida (0 / 36 MP / 9%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso
Incubo Notturno (222 / 0 MP / —)

Requisiti: HP ≥ 3000, MP ≥ 3000, Attacco ≥ 400, Difesa ≥ 400, Velocità ≥ 400, Intelligenza ≥ 300 · Errori di cura ≤ 0 · Peso 5–15 · Bonus (basta una condizione): Vittorie ≥ 100

Si evolve in: Plesiomon

Divermon · #304

Evoluto · Dati · Acqua / Ghiaccio / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Ago di Ghiaccio (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Blitz Acquatico (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Giungla tropicale (+9)
Aurora Gelida (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuario del ghiaccio (+1)
Statua di Ghiaccio (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Altra dimensione (+3)
Giga Freddo (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosco nebbioso (+10)
Idrocannone (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Palude Geko (+1)
Magia Liquida (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra gelata
Schianto Marino (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Palude Geko (+1)
Tremore (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Boomerang d'Osso (148 / 0 MP / —)
Mulinello (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Maremoto (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Palude Geko

Requisiti: MP ≥ 4000, Intelligenza ≥ 400 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da Octomon

Si evolve da: Gesomon, Octomon

Si evolve in: Pukumon, Plesiomon

Dragomon · #291

Evoluto · Virus · Acqua / Ghiaccio / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Aurora Gelida (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuario del ghiaccio (+1)
Giga Freddo (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Statua di Ghiaccio (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Altra dimensione (+3)
Blitz Acquatico (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Giungla tropicale (+9)
Ago di Ghiaccio (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosco nebbioso (+10)
Idrocannone (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Palude Geko (+1)
Magia Liquida (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra gelata
Schianto Marino (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Palude Geko (+1)
Tremore (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Maelstrom (211 / 0 MP / —)
Mulinello (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Maremoto (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Palude Geko

Requisiti: HP ≥ 4000, Attacco ≥ 400 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 35–45 · Bonus (basta una condizione): da Octomon

Si evolve da: Gesomon, Octomon, Coelamon

Si evolve in: Pukumon, Creepymon

Etemon · #42

Evoluto · Virus · Lotta / Aria / Sporcizia

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Mach Jab (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra gelata
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Tremore (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Calcio Orizzontale (53 / 24 MP / 10%) · Geremon → Città fabbrica (+1)

Bomba di Cacca (333 / 333 MP / 0%) · Geremon → Città fabbrica (+1)
Serenata d'amore (202 / 0 MP / —)

Requisiti: HP ≥ 2000, MP ≥ 3000, Attacco ≥ 400, Difesa ≥ 200, Velocità ≥ 400, Intelligenza ≥ 300 · Errori di cura ≤ 0 · Peso 10–20 · Bonus (basta una condizione): Vittorie ≥ 50

Si evolve da: Apemon, ShellNumemon, Geremon

Si evolve in: MetalEtemon, KingEtemon, BlackKingNumemon

ExTyrannomon · #266

Evoluto · Vaccino · Lotta / Fuoco / Terra

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Fenditura (270 / 186 MP / 8%) · Golemon → Altra dimensione (+7)
Mach Jab (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Raggio Infuocato (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+5)
Fuoco Infinito (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Fusione (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba di Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Inferno Rosso (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Attacco Amabile (230 / 0 MP / —)
Schianto di Masso (220 / 126 MP / 8%) · Golemon → Monte Infinito (+8)
Pelle di Pietra (0 / 72 MP / 9%) · Golemon → Villa del Signore Grigio (+13)

Requisiti: Intelligenza ≥ 400 · Errori di cura ≤ 5 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da Tyrannomon

Si evolve da: Tuskmon, DarkTyrannomon, Deltamon, Tyrannomon

Si evolve in: WarGreymon, Puppetmon

Garbagemon · #269

Evoluto · Virus · Sporcizia / Macchina

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Lanciacacca Gigante (211 / 192 MP / 15%) · Geremon → Città fabbrica (+1)
Bomba di Cacca (333 / 333 MP / 9%) · Geremon → Città fabbrica (+1)

Mega-Lanciacacca (211 / 282 MP / 11%) · Geremon → Città fabbrica (+1)
Lanciacacca rapido (122 / 96 MP / 23%) · Geremon → Città fabbrica (+1)
Lanciacacca Veloce (122 / 216 MP / 20%) · Geremon → Città fabbrica (+1)
Spray di Puzzola (88 / 75 MP / 24%) · Geremon → Città fabbrica (+2)
Lanciacacca Casuale (75 / 120 MP / 21%) · Geremon → Città fabbrica
Calcio Orizzontale (53 / 24 MP / 25%) · Geremon → Città fabbrica (+1)
Braccio Potente (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Città fabbrica
Dimensione DG (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Altra dimensione
Raggio globale (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Città fabbrica
Cancellazione (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Laser a Impulso (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Bomba a Energia (214 / 0 MP / —)
Spaccametalli (150 / 165 MP / 27%) · Guardromon → Città fabbrica

Requisiti: Intelligenza ≥ 400 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da Sukamon

Si evolve da: ShellNumemon, Raremon, Roachmon, Geremon

Si evolve in: BlackKingNumemon, MetalEtemon

Garudamon · #460

Evoluto · Vaccino · Fuoco / Aria / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Raggio Infuocato (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+5)
Fuoco Infinito (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Monte Infinito
Fusione (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba di Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Inferno Rosso (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Uragano (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Cima del Gran Canyon (+1)
Tuono (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Villa del Signore Grigio
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Megafiamma (196 / 0 MP / —)

Requisiti: Attacco ≥ 400, Velocità ≥ 400 · Errori di cura ≤ 5 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da Birdramon

Si evolve da: Saberdramon, Aquilamon, Halsemon, Birdramon, Quetzalmon

Si evolve in: Gryphonmon, Phoenixmon

Gigadramon · #64

Evoluto · Dati · Macchina / Ghiaccio / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Giga Freddo (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosco nebbioso (+10)
Statua di Ghiaccio (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Altra dimensione (+3)
Braccio Potente (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Città fabbrica
Cancellazione (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Laser a Impulso (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Blocca Programma (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Città fabbrica
Spaccametalli (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Città fabbrica
Raggio globale (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Città fabbrica
Dimensione DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Altra dimensione
Piena Potenza (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Città fabbrica
Attacco Genocida (215 / 0 MP / —)

Requisiti: MP ≥ 5000, Attacco ≥ 500, Difesa ≥ 400, Intelligenza ≥ 500 · Errori di cura ≤ 5 · Peso 65–75 · Bonus (basta una condizione): Vittorie ≥ 100

Si evolve da: Seadramon, Tylomon, Ebidramon

Si evolve in: Raidenmon · Questa via si apre dopo 120 ore di gioco nella forma precedente.

Giromon · #41

Evoluto · Vaccino · Macchina / Aria / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Nube Elettrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+10)
Tuono (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Villa del Signore Grigio
Braccio Potente (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Città fabbrica
Cancellazione (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Laser a Impulso (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Blocca Programma (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Città fabbrica
Spaccametalli (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Città fabbrica

Raggio globale (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Città fabbrica
Dimensione DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Altra dimensione
Piena Potenza (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Città fabbrica
Bomba Mortale (260 / 0 MP / —)

Requisiti: Attacco ≥ 400, Velocità ≥ 300, Intelligenza ≥ 400 · Errori di cura ≥ 15 · Peso 0–10 · Bonus (basta una condizione): Felicità ≥ 97 (limite arrotondato; 98 lo garantisce); Vittorie ≥ 100

Si evolve da: Thundermon, Unimon, Ogremon, Centarumon, Bakemon

Si evolve in: Ghoulmon, Raidenmon

GrapLeomon · #306

Evoluto · Vaccino · Lotta / Aria / Arma

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Pugno Megatone (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Tremore (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Taglio a Croce (230 / 108 MP / 8%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Uragano (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Cima del Gran Canyon (+1)
Tuono (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Villa del Signore Grigio
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Artiglio Mortale (180 / 0 MP / —)
Posa di Guerra (0 / 60 MP / 9%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Lama Rotante (210 / 150 MP / 8%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)

Requisiti: MP ≥ 4000, Velocità ≥ 400 · Errori di cura ≤ 5 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da Leomon

Si evolve da: Gururumon, Grizzlymon, Dinohyumon, Lynxmon, Leomon

Si evolve in: SaberLeomon, Baihumon, Marsmon, Zanbamon

IceLeomon · #63

Evoluto · Dati · Lotta / Ghiaccio / Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Mach Jab (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra gelata
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Tremore (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Scarica Statica (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+5)
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Pugno del Re Bestia (230 / 0 MP / —)
Ago di Ghiaccio (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosco nebbioso (+10)
Statua di Ghiaccio (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Altra dimensione (+3)

Requisiti: HP ≥ 4000, Attacco ≥ 400 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da Lynxmon

Si evolve da: Grizzlymon, Lynxmon, Leomon

Si evolve in: SaberLeomon, Baihumon

Infermon · #246

Evoluto · Virus · Macchina / Natura / Oscurità

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Laser a Impulso (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Spaccametalli (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Città fabbrica
Dimensione DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Altra dimensione
Raggio globale (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Città fabbrica
Cancellazione (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Blocca Programma (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Città fabbrica
Braccio Potente (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Città fabbrica
Piena Potenza (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Città fabbrica
Presa Mortale (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Santuario del ghiaccio (+7)
Polvere Velenosa (117 / 171 MP / 19%) · Aruraumon → Foresta natia (+7)
Insetto (500 / 354 MP / 8%) · Tentomon → Terra degli insetti
Piaga degli Insetti (58 / 96 MP / 16%) · Tentomon → Terra degli insetti (+1)
Scudo di Muschio (0 / 30 MP / 15%) · Dokunemon → Terra degli insetti (+4)

Attacco Genocida (215 / 0 MP / —)
Incubo (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Cima del Gran Canyon (+8)
Nebbia Velenosa (130 / 186 MP / 6%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+2)

Requisiti: HP ≥ 4000, Difesa ≥ 400 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da Guardromon

Si evolve da: Hookmon, Kurisarimon, Guardromon

Si evolve in: Diaboromon, Armageddemon

Kimeramon · #182

Evoluto · Dati · Fuoco / Lotta / Oscurità

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Onda Termica (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+8)
Raggio Infuocato (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+5)
Fuoco Infinito (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Monte Infinito
Fusione (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba di Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Inferno Rosso (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Sputafuoco (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+14)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra gelata
Presa Mortale (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Santuario del ghiaccio (+7)
Tremore (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Megafiamma (196 / 0 MP / —)
Incubo (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Cima del Gran Canyon (+8)
Nebbia Velenosa (130 / 186 MP / 6%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+2)

Requisiti: Difesa ≥ 400, Velocità ≥ 400 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da Greymon

Si evolve da: Tuskmon, Deltamon, Greymon

Si evolve in: Ghoulmon, VenomMyotismon

KingSukamon · #120

Evoluto · Virus · Sporcizia / Ghiaccio / Natura

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Calcio Orizzontale (53 / 24 MP / 25%) · Geremon → Città fabbrica (+1)
Spray di Puzzola (88 / 75 MP / 24%) · Geremon → Città fabbrica (+2)

Lanciacacca rapido (122 / 96 MP / 23%) · Geremon → Città fabbrica (+1)
Lanciacacca Gigante (211 / 192 MP / 15%) · Geremon → Città fabbrica (+1)
Lanciacacca Casuale (75 / 120 MP / 21%) · Geremon → Città fabbrica
Lanciacacca Veloce (122 / 216 MP / 20%) · Geremon → Città fabbrica (+1)
Mega-Lanciacacca (211 / 282 MP / 11%) · Geremon → Città fabbrica (+1)
Bomba di Cacca (333 / 333 MP / 9%) · Geremon → Città fabbrica (+1)
Party (200 / 0 MP / —)
Blitz Acquatico (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Giungla tropicale (+9)
Polvere Velenosa (117 / 171 MP / 14%) · Aruraumon → Foresta natia (+7)

Requisiti: HP ≥ 3000, MP ≥ 2000, Attacco ≥ 300, Difesa ≥ 300, Intelligenza ≥ 200 · Errori di cura ≥ 10 · Peso 35–45 · Bonus (basta una condizione): Vittorie ≥ 30

Si evolve in: BlackKingNumemon · Questa via si apre dopo 120 ore di gioco nella forma precedente., KingEtemon · Questa via si apre dopo 120 ore di gioco nella forma precedente.

Knightmon · #321

Evoluto · Dati · Arma / Lotta / Macchina

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra gelata
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Lama Rotante (210 / 150 MP / 18%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Taglio a Croce (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Braccio Potente (226 / 126 MP / 22%) · Guardromon → Città fabbrica
Dimensione DG (722 / 420 MP / 0%) · Tekkamon → Altra dimensione
Raggio globale (573 / 330 MP / 0%) · Guardromon → Città fabbrica
Cancellazione (430 / 219 MP / 10%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Laser a Impulso (389 / 168 MP / 13%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Spada a Spirale (210 / 0 MP / —)
Posa di Guerra (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Fendente Gigante (390 / 180 MP / 16%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)

Requisiti: MP ≥ 4000 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 35–45 · Bonus (basta una condizione): da Dinohyumon

Si evolve da: Shurimon, Dinohyumon, Musyamon

Si evolve in: SlashAngemon, Zanbamon

Kyukimon · #322

Evoluto · Virus · Arma / Aria / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Uragano (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Cima del Gran Canyon (+1)
Tagliavento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Tuono (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Villa del Signore Grigio
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Nube Elettrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+10)
Scarica Statica (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+5)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra gelata
Taglio a Croce (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Lama Rotante (210 / 150 MP / 18%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Artiglio Mortale (180 / 0 MP / —)
Posa di Guerra (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Fendente Gigante (390 / 180 MP / 16%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)

Requisiti: MP ≥ 4000, Intelligenza ≥ 400 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da Shurimon

Si evolve da: Shurimon, Thundermon, Musyamon, Snimon, Kyubimon

Si evolve in: Fujinmon, Raijinmon

LadyDevimon · #223

Evoluto · Virus · Oscurità / Lotta / Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Nebbia Velenosa (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+2)
Presa Mortale (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuario del ghiaccio (+7)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)

Uragano (366 / 255 MP / 0%) · SandYanmamon → Cima del Gran Canyon (+1)
Tuono (586 / 330 MP / 0%) · Soulmon → Villa del Signore Grigio
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Trivella Rotante (150 / 0 MP / —)
Incubo (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Cima del Gran Canyon (+8)
Portale Nero (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+2)

Requisiti: Velocità ≥ 400, Intelligenza ≥ 400 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 35–45 · Bonus (basta una condizione): da Gatomon

Si evolve da: Devidramon, BlackGatomon, Gatomon, Vilemon

Si evolve in: Piedmon, Beelzemon

Lillymon · #209

Evoluto · Dati · Natura / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Trappola verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Zona delle mangrovie (+2)
Profumo Incantatore (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso (+1)
Polvere Velenosa (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Foresta natia (+7)
Insetto (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Terra degli insetti
Pungiglione (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Foresta natia (+12)
Artiglio Velenoso (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Foresta natia (+9)
Piaga degli Insetti (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terra degli insetti (+1)
Scudo di Muschio (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terra degli insetti (+4)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra gelata
Tremore (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Bomba Appuntita (232 / 0 MP / —)

Requisiti: MP ≥ 4000, Intelligenza ≥ 400 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 35–45 · Bonus (basta una condizione): da Togemon

Si evolve da: Togemon, Vegiemon

Si evolve in: Rosemon, HerculesKabuterimon

MagnaAngemon · #206

Evoluto · Vaccino · Luce / Aria / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Tuono (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Villa del Signore Grigio
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Uragano (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Cima del Gran Canyon (+1)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Tagliavento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Nube Elettrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+10)
Scudo Sacro (0 / 66 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Lampo Esplosivo (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Artiglio Mortale (180 / 0 MP / —)
Benedizione (0 / 120 MP / 20%) · Piddomon → Monte Infinito
Raggio del Giudizio (410 / 210 MP / 16%) · Piddomon → Monte Infinito

Requisiti: HP ≥ 4000, Difesa ≥ 400 · Errori di cura ≤ 5 · Peso 35–45 · Bonus (basta una condizione): da Angemon

Si evolve da: Angemon, Pegasusmon, Piddomon

Si evolve in: Seraphimon, SlashAngemon

Magnamon · #197

Evoluto · Vaccino · Luce / Lotta / Macchina

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra gelata
Lampo Esplosivo (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Scudo Sacro (0 / 66 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Laser a Impulso (389 / 168 MP / 13%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Dimensione DG (722 / 420 MP / 0%) · Tekkamon → Altra dimensione
Raggio globale (573 / 330 MP / 0%) · Guardromon → Città fabbrica

Cancellazione (430 / 219 MP / 10%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Blocca Programma (256 / 297 MP / 15%) · Guardromon → Città fabbrica
Bomba a Energia (214 / 0 MP / —)
Benedizione (0 / 120 MP / 20%) · Piddomon → Monte Infinito
Raggio del Giudizio (410 / 210 MP / 16%) · Piddomon → Monte Infinito

Requisiti: Attacco ≥ 400, Intelligenza ≥ 400 · Errori di cura ≤ 5 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da Maildramon

Si evolve da: Flamedramon, Lighdramon, Maildramon

Si evolve in: MegaGargomon, Gallantmon

Mamemon · #13

Evoluto · Dati · Lotta / Macchina

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Mach Jab (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra gelata
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Tremore (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Braccio Potente (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Città fabbrica
Laser a Impulso (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Blocca Programma (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Città fabbrica
Spaccametalli (150 / 165 MP / 27%) · Guardromon → Città fabbrica
Piena Potenza (0 / 99 MP / 17%) · Guardromon → Città fabbrica
Bomba Sorridente (225 / 0 MP / —)

Requisiti: Attacco ≥ 400, Difesa ≥ 300, Velocità ≥ 300, Intelligenza ≥ 400 · Errori di cura ≥ 15 · Peso 0–10 · Bonus (basta una condizione): Felicità ≥ 95

Si evolve da: Frigimon, Leomon, Mojyamon, Ninjamon

Si evolve in: PrinceMamemon, HiAndromon, Jijimon

Mammothmon · #267

Evoluto · Vaccino · Ghiaccio / Lotta / Terra

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Giga Freddo (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Statua di Ghiaccio (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Altra dimensione (+3)

Aurora Gelida (430 / 258 MP / 14%) · Hyogamon → Santuario del ghiaccio (+1)
Blitz Acquatico (211 / 102 MP / 20%) · Aruraumon → Giungla tropicale (+9)
Ago di Ghiaccio (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Fenditura (270 / 186 MP / 8%) · Golemon → Altra dimensione (+7)
Lacrima (60 / 42 MP / 30%) · Aruraumon → Foresta natia (+6)
Magia Liquida (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Tremore (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Maelstrom (211 / 0 MP / —)
Schianto di Masso (220 / 126 MP / 8%) · Golemon → Monte Infinito (+8)
Pelle di Pietra (0 / 72 MP / 9%) · Golemon → Villa del Signore Grigio (+13)

Requisiti: MP ≥ 4000, Difesa ≥ 400 · Errori di cura ≤ 5 · Peso 35–45 · Bonus (basta una condizione): da Mojyamon

Si evolve da: Golemon, Ikkakumon, Frigimon, Mojyamon, Hyogamon

Si evolve in: SkullMammothmon, MetalGarurumon

MarineDevimon · #279

Evoluto · Virus · Oscurità / Ghiaccio / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Giga Freddo (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Aurora Gelida (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuario del ghiaccio (+1)
Statua di Ghiaccio (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Altra dimensione (+3)
Blitz Acquatico (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Giungla tropicale (+9)
Ago di Ghiaccio (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Nebbia Velenosa (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+2)
Sussurro Maligno (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Magia Liquida (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra gelata
Presa Mortale (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuario del ghiaccio (+7)
Tremore (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Artiglio Mortale (180 / 0 MP / —)
Incubo (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Cima del Gran Canyon (+8)

Requisiti: Attacco ≥ 400, Velocità ≥ 400 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da Gesomon

Si evolve da: IceDevimon, Gesomon, Octomon, Icemon

Si evolve in: Pukumon, VenomMyotismon

MasterTyrannomon · #124

Evoluto · Dati · Lotta / Terra / Fuoco

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Sputafuoco (66 / 30 MP / 15%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+14)
Raggio Infuocato (444 / 183 MP / 5%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+5)
Inferno Rosso (210 / 171 MP / 7%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Mach Jab (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Tremore (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Vampata (174 / 0 MP / —)
Pelle di Pietra (0 / 72 MP / 14%) · Golemon → Villa del Signore Grigio (+13)
Schianto di Masso (220 / 126 MP / 12%) · Golemon → Monte Infinito (+8)
Fenditura (270 / 186 MP / 12%) · Golemon → Altra dimensione (+7)
Stalagmite (430 / 219 MP / 9%) · Golemon → Monte Infinito (+2)
Frana (450 / 285 MP / 8%) · Golemon → Monte Infinito (+2)

Requisiti: HP ≥ 5000, Attacco ≥ 450, Difesa ≥ 450, Intelligenza ≥ 300 · Errori di cura ≤ 5 · Peso 75–85 · Bonus (basta una condizione): Disciplina ≥ 90; Vittorie ≥ 50

Si evolve da: Cyclonemon, Tyrannomon

Si evolve in: Marsmon, WarGreymon

Megadramon · #54

Evoluto · Virus · Macchina / Ghiaccio / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Giga Freddo (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosco nebbioso (+10)

Statua di Ghiaccio (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Altra dimensione (+3)
Braccio Potente (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Città fabbrica
Cancellazione (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Laser a Impulso (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Blocca Programma (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Città fabbrica
Spaccametalli (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Città fabbrica
Raggio globale (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Città fabbrica
Dimensione DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Altra dimensione
Piena Potenza (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Città fabbrica
Attacco Genocida (215 / 0 MP / —)

Requisiti: HP ≥ 3000, MP ≥ 5000, Attacco ≥ 500, Difesa ≥ 300, Velocità ≥ 400, Intelligenza ≥ 400 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 50–60 · Bonus (basta una condizione): Vittorie ≥ 30

Si evolve da: Seadramon, Quetzalmon, Airdramon, Tyrannomon

Si evolve in: Ghoulmon

MegaKabuterimon · #205

Evoluto · Dati · Natura / Fuoco / Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Pungiglione (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Foresta natia (+12)
Piaga degli Insetti (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terra degli insetti (+1)
Insetto (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Terra degli insetti
Trappola verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Zona delle mangrovie (+2)
Profumo Incantatore (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso (+1)
Polvere Velenosa (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Foresta natia (+7)
Fuoco Infinito (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Raggio Infuocato (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+5)
Fusione (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba di Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Bomba Appuntita (232 / 0 MP / —)

Requisiti: HP ≥ 4000, Difesa ≥ 400, Intelligenza ≥ 300 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da Kabuterimon

Si evolve da: Kabuterimon

Si evolve in: HerculesKabuterimon, GranKuwagamon

MegaSeadramon · #61

Evoluto · Dati · Acqua / Ghiaccio / Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Lacrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Foresta natia (+6)
Giga Freddo (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Ago di Ghiaccio (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Blitz Acquatico (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Giungla tropicale (+9)
Statua di Ghiaccio (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Altra dimensione (+3)
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosco nebbioso (+10)
Aurora Gelida (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuario del ghiaccio (+1)
Magia Liquida (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso
Tagliavento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Uragano (366 / 255 MP / 0%) · SandYanmamon → Cima del Gran Canyon (+1)
Maelstrom (211 / 0 MP / —)
Mulinello (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Idrocannone (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Palude Geko (+1)
Schianto Marino (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Palude Geko (+1)
Maremoto (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Palude Geko

Requisiti: MP ≥ 4000, Attacco ≥ 500, Difesa ≥ 400, Intelligenza ≥ 400 · Errori di cura ≤ 5 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): Vittorie ≤ 0

Si evolve da: Seadramon, Garurumon, Shellmon, Coelamon

Si evolve in: MetalSeadramon, Plesiomon, Suijinmon

MetalGreymonVaccine · #224

Evoluto · Vaccino · Macchina / Fuoco / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Laser a Impulso (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Cancellazione (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Dimensione DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Altra dimensione
Raggio globale (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Città fabbrica
Blocca Programma (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Città fabbrica
Braccio Potente (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Città fabbrica
Fuoco Infinito (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Raggio Infuocato (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+5)
Fusione (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba di Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)

Spaccaossa (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Mega Artiglio (215 / 0 MP / —)

Requisiti: Attacco ≥ 400, Velocità ≥ 400 · Errori di cura ≤ 5 · Peso 35–45 · Bonus (basta una condizione): da Greymon

Si evolve da: Veedramon, Greymon

Si evolve in: WarGreymon, MetalGarurumon

MetalGreymonVirus · #12

Evoluto · Virus · Macchina / Fuoco / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Onda Termica (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+8)
Fuoco Infinito (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Fusione (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Tremore (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Braccio Potente (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Città fabbrica
Cancellazione (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Laser a Impulso (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Blocca Programma (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Città fabbrica
Spaccametalli (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Città fabbrica
Raggio globale (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Città fabbrica
Dimensione DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Altra dimensione
Piena Potenza (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Città fabbrica
Mega Artiglio (215 / 0 MP / —)

Requisiti: HP ≥ 4000, MP ≥ 3000, Attacco ≥ 500, Difesa ≥ 500, Velocità ≥ 300, Intelligenza ≥ 300 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 60–70 · Bonus (basta una condizione): Disciplina ≥ 95; Vittorie ≥ 30

Si evolve da: Drimogemon, Monochromon, Greymon, Tyrannomon, Meramon

Si evolve in: WarGreymon, BlackWarGreymon, Omnimon

MetalMamemon · #27

Evoluto · Dati · Lotta / Macchina

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Mach Jab (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)

Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra gelata
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Tremore (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Cancellazione (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Laser a Impulso (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Blocca Programma (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Città fabbrica
Spaccametalli (150 / 165 MP / 27%) · Guardromon → Città fabbrica
Raggio globale (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Città fabbrica
Bomba a Energia (214 / 0 MP / —)

Requisiti: Attacco ≥ 500, Difesa ≥ 400, Velocità ≥ 400, Intelligenza ≥ 400 · Errori di cura ≤ 15 · Peso 5–15 · Bonus (basta una condizione): Felicità ≥ 97 (limite arrotondato; 98 lo garantisce)

Si evolve da: Kabuterimon, Frigimon, Monochromon, Ninjamon

Si evolve in: PrinceMamemon, MetalGarurumon

MetalTyrannomon · #260

Evoluto · Virus · Macchina / Fuoco / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Laser a Impulso (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Braccio Potente (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Città fabbrica
Dimensione DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Altra dimensione
Raggio globale (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Città fabbrica
Cancellazione (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Blocca Programma (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Città fabbrica
Fusione (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Fuoco Infinito (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Raggio Infuocato (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+5)
Bomba di Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Bomba Mortale (260 / 0 MP / —)

Requisiti: Attacco ≥ 400, Velocità ≥ 400 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da DarkTyrannomon

Si evolve da: DarkTyrannomon, Growlmon, Flarerizamon, Tyrannomon

Si evolve in: Cannondramon

Meteormon · #113

Evoluto · Dati · Terra / Fuoco / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Bomba di Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Fusione (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tremore (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Sputafuoco (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+14)
Onda Termica (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+8)
Inferno Rosso (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Raggio Infuocato (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+5)
Palla di fuoco (230 / 0 MP / —)
Raffica di Sabbia (110 / 84 MP / 26%) · Golemon → Villa del Signore Grigio (+11)
Pelle di Pietra (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → Villa del Signore Grigio (+13)
Schianto di Masso (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Monte Infinito (+8)
Fenditura (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → Altra dimensione (+7)
Stalagmite (430 / 219 MP / 16%) · Golemon → Monte Infinito (+2)
Frana (450 / 285 MP / 14%) · Golemon → Monte Infinito (+2)

Requisiti: HP ≥ 4000, MP ≥ 3000, Attacco ≥ 450, Difesa ≥ 450 · Errori di cura ≤ 5 · Peso 45–55 · Bonus (basta una condizione): Vittorie ≥ 50

Si evolve da: BomberNanimon, Starmon, Monochromon

Si evolve in: Boltmon · Questa via si apre dopo 120 ore di gioco nella forma precedente., Marsmon · Questa via si apre dopo 120 ore di gioco nella forma precedente.

Monzaemon · #14

Evoluto · Vaccino · Lotta / Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Mach Jab (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra gelata
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)

Tremore (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Scarica Statica (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+5)
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Nube Elettrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+10)
Tuono (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Villa del Signore Grigio
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Attacco Amabile (230 / 0 MP / —)

Requisiti: HP ≥ 3000, MP ≥ 3000, Attacco ≥ 300, Difesa ≥ 300, Velocità ≥ 300, Intelligenza ≥ 300 · Errori di cura ≤ 0 · Peso 35–45 · Bonus (basta una condizione): Vittorie ≥ 50

Si evolve in: Puppetmon, Jijimon

Mummymon · #334

Evoluto · Virus · Oscurità / Lotta / Macchina

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Nebbia Velenosa (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+2)
Presa Mortale (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuario del ghiaccio (+7)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Laser a Impulso (389 / 168 MP / 13%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Raggio globale (573 / 330 MP / 0%) · Guardromon → Città fabbrica
Cancellazione (430 / 219 MP / 10%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Dimensione DG (722 / 420 MP / 0%) · Tekkamon → Altra dimensione
Braccio Potente (226 / 126 MP / 22%) · Guardromon → Città fabbrica
Colpo Oscuro (200 / 0 MP / —)
Incubo (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Cima del Gran Canyon (+8)
Portale Nero (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+2)

Requisiti: Attacco ≥ 400, Velocità ≥ 400 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da Wizardmon

Si evolve da: Wizardmon, Dokugumon, Gargoylemon, Minotarumon, Bakemon

Si evolve in: Boltmon, Pharaohmon, Ghoulmon

Myotismon · #66

Evoluto · Virus · Oscurità / Aria / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuono (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Villa del Signore Grigio
Uragano (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Cima del Gran Canyon (+1)
Giga Freddo (264 / 120 MP / —) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Aurora Gelida (430 / 258 MP / —) · Hyogamon → Santuario del ghiaccio (+1)
Mach Jab (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Artiglio Mortale (180 / 0 MP / —)
Saetta Oscura (170 / 90 MP / 26%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Sussurro Maligno (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Incubo (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Cima del Gran Canyon (+8)
Presa Mortale (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuario del ghiaccio (+7)
Nebbia Velenosa (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+2)
Portale Nero (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+2)

Requisiti: HP ≥ 4000, MP ≥ 6000, Velocità ≥ 400, Intelligenza ≥ 500 · Errori di cura ≤ 5 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): Vittorie ≥ 40

Si evolve da: Saberdramon, Soulmon, Devidramon, BlackGatomon

Si evolve in: VenomMyotismon, MaloMyotismon

Okuwamon · #259

Evoluto · Virus · Natura / Lotta / Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Pungiglione (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Foresta natia (+12)
Trappola verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Zona delle mangrovie (+2)
Insetto (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Terra degli insetti
Profumo Incantatore (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso (+1)
Polvere Velenosa (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Foresta natia (+7)
Artiglio Velenoso (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Foresta natia (+9)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Bomba Appuntita (232 / 0 MP / —)

Requisiti: HP ≥ 4000, Intelligenza ≥ 400 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da Kuwagamon

Si evolve da: Stingmon, Digmon, Flymon, Kuwagamon, Yanmamon

Si evolve in: GranKuwagamon, HerculesKabuterimon

Paildramon · #199

Evoluto · Dati · Lotta / Macchina

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Pugno Megatone (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Tremore (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Mach Jab (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Laser a Impulso (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Dimensione DG (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Altra dimensione
Raggio globale (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Città fabbrica
Cancellazione (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Blocca Programma (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Città fabbrica
Attacco Genocida (215 / 0 MP / —)

Requisiti: HP ≥ 4000, Difesa ≥ 400 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da ExVeemon

Si evolve da: Stingmon, ExVeemon

Si evolve in: Imperialdramon, MegaGargomon

Phantomon · #229

Evoluto · Virus · Oscurità / Aria / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Mega Scintilla (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Uragano (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Cima del Gran Canyon (+1)
Tuono (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Villa del Signore Grigio
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Tagliavento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Giga Freddo (264 / 120 MP / —) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)

Nebbia Velenosa (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+2)
Statua di Ghiaccio (424 / 186 MP / —) · BlueMeramon → Altra dimensione (+3)
Presa Mortale (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuario del ghiaccio (+7)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Maelstrom (211 / 0 MP / —)
Incubo (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Cima del Gran Canyon (+8)
Portale Nero (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+2)

Requisiti: Difesa ≥ 400 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 35–45 · Bonus (basta una condizione): da Bakemon

Si evolve da: IceDevimon, Soulmon, Sorcermon, Bakemon

Si evolve in: Apocalymon, MaloMyotismon

Piximon · #55

Evoluto · Dati · Natura / Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Artiglio Velenoso (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Foresta natia (+9)
Pungiglione (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Foresta natia (+12)
Trappola verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Zona delle mangrovie (+2)
Piaga degli Insetti (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terra degli insetti (+1)
Insetto (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Terra degli insetti
Profumo Incantatore (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso (+1)
Polvere Velenosa (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Foresta natia (+7)
Scudo di Muschio (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terra degli insetti (+4)
Tagliavento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Uragano (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Cima del Gran Canyon (+1)
Bomba Appuntita (232 / 0 MP / —)

Requisiti: Attacco ≥ 300, Difesa ≥ 300, Velocità ≥ 400, Intelligenza ≥ 400 · Errori di cura ≥ 15 · Peso 0–10 · Bonus (basta una condizione): Felicità ≥ 97 (limite arrotondato; 98 lo garantisce)

Si evolve da: Vegiemon, Flymon, Kokatorimon, Kuwagamon, Ninjamon

Si evolve in: Rosemon, Seraphimon

Pumpkinmon · #280

Evoluto · Dati · Lotta / Fuoco

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Tremore (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Mach Jab (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Fuoco Infinito (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Raggio Infuocato (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+5)
Fusione (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba di Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Palla di fuoco (155 / 0 MP / —)

Requisiti: MP ≥ 4000, Intelligenza ≥ 400 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da Wizardmon

Si evolve da: Wizardmon, Woodmon

Si evolve in: Puppetmon, Piedmon, Boltmon

Scorpiomon · #275

Evoluto · Dati · Terra / Ghiaccio / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Blitz Acquatico (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Giungla tropicale (+9)
Aurora Gelida (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuario del ghiaccio (+1)
Statua di Ghiaccio (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Altra dimensione (+3)
Giga Freddo (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Ago di Ghiaccio (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosco nebbioso (+10)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Pungiglione (157 / 102 MP / —) · Dokunemon → Foresta natia (+12)
Stalagmite (430 / 219 MP / 16%) · Golemon → Monte Infinito (+2)
Fenditura (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → Altra dimensione (+7)

Maelstrom (211 / 0 MP / —)
Schianto di Masso (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Monte Infinito (+8)
Frana (450 / 285 MP / 14%) · Golemon → Monte Infinito (+2)

Requisiti: HP ≥ 4000, Intelligenza ≥ 400 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da Ebidramon

Si evolve da: Gekomon, Ebidramon, Shellmon, Icemon

Si evolve in: Pharaohmon, GranKuwagamon

Shakkoumon · #214

Evoluto · Dati · Macchina / Aria / Natura

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Braccio Potente (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Città fabbrica
Spaccametalli (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Città fabbrica
Piena Potenza (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Città fabbrica
Scarica Statica (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+5)
Nube Elettrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+10)
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Laser a Impulso (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Dimensione DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Altra dimensione
Raggio globale (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Città fabbrica
Cancellazione (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Blocca Programma (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Città fabbrica
Bomba Appuntita (232 / 0 MP / —)

Requisiti: MP ≥ 4000, Velocità ≥ 300, Intelligenza ≥ 400 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da Ankylomon

Si evolve da: Ankylomon

Si evolve in: Pharaohmon, HiAndromon

ShogunGekomon · #119

Evoluto · Dati · Ghiaccio / Acqua

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Lacrima (60 / 42 MP / 30%) · Aruraumon → Foresta natia (+6)
Giga Freddo (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Blitz Acquatico (211 / 102 MP / 20%) · Aruraumon → Giungla tropicale (+9)
Blizzard (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Bosco nebbioso (+10)
Ago di Ghiaccio (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Statua di Ghiaccio (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Altra dimensione (+3)

Aurora Gelida (430 / 258 MP / 14%) · Hyogamon → Santuario del ghiaccio (+1)
Magia Liquida (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso
Colonna Devastante (150 / 0 MP / —)
Getto d'Acqua (160 / 78 MP / 16%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Danza della Pioggia (0 / 54 MP / 14%) · Gekomon → Palude Geko (+1)
Mulinello (180 / 174 MP / 12%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Idrocannone (360 / 165 MP / 10%) · Gekomon → Palude Geko (+1)
Schianto Marino (300 / 186 MP / 10%) · Gekomon → Palude Geko (+1)
Maremoto (400 / 264 MP / 8%) · Gekomon → Palude Geko

Requisiti: HP ≥ 5000, Difesa ≥ 400, Intelligenza ≥ 300 · Errori di cura ≤ 5 · Peso 55–65 · Bonus (basta una condizione): Disciplina ≥ 90

Si evolve da: Gekomon

Si evolve in: Vikemon · Questa via si apre dopo 120 ore di gioco nella forma precedente., MarineAngemon · Questa via si apre dopo 120 ore di gioco nella forma precedente.

Silphymon · #226

Evoluto · Dati · Aria / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Uragano (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Cima del Gran Canyon (+1)
Tuono (586 / 330 MP / 13%) · Soulmon → Villa del Signore Grigio
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Tagliavento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Nube Elettrica (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+10)
Scarica Statica (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+5)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra gelata
Tremore (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Artiglio Mortale (180 / 0 MP / —)

Requisiti: HP ≥ 4000 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da Aquilamon

Si evolve da: Aquilamon, Halsemon, Nefertimon, Pegasusmon, Gatomon

Si evolve in: Valkyrimon, Gryphonmon, Fujinmon, Raijinmon

SkullGreymon · #26

Evoluto · Virus · Oscurità / Lotta / Ghiaccio

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Calcio Dinamite (255 / 99 MP / 17%) · ShimaUnimon → Savana ingranaggi (+15)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra gelata
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Nebbia Velenosa (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+2)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Giga Freddo (264 / 120 MP / 5%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Statua di Ghiaccio (424 / 186 MP / 0%) · BlueMeramon → Altra dimensione (+3)
Blizzard (120 / 165 MP / 7%) · DarkLizardmon → Bosco nebbioso (+10)
Laser a Impulso (389 / 168 MP / —) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Presa Mortale (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuario del ghiaccio (+7)
Colpo Oscuro (200 / 0 MP / —)
Incubo (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Cima del Gran Canyon (+8)
Portale Nero (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+2)

Requisiti: HP ≥ 4000, MP ≥ 6000, Attacco ≥ 400, Difesa ≥ 400, Velocità ≥ 200, Intelligenza ≥ 500 · Errori di cura ≥ 10 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): Vittorie ≥ 40

Si evolve da: Garurumon, Bakemon, Greymon, Mojyamon

Si evolve in: BlackWarGreymon, SkullMammothmon

SkullMeramon · #277

Evoluto · Dati · Fuoco / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Fusione (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Fuoco Infinito (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Monte Infinito
Raggio Infuocato (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+5)
Bomba di Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Inferno Rosso (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Onda Termica (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+8)
Sputafuoco (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+14)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)

Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Tremore (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Megafiamma (196 / 0 MP / —)

Requisiti: Velocità ≥ 400, Intelligenza ≥ 400 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da Meramon

Si evolve da: Baronmon, Shadramon, Fugamon, Meramon

Si evolve in: Creepymon, NeoCrimson

SkullSatamon · #314

Evoluto · Virus · Oscurità / Lotta / Fuoco

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra gelata
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Nebbia Velenosa (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+2)
Presa Mortale (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuario del ghiaccio (+7)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Raggio Infuocato (444 / 183 MP / 5%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+5)
Fuoco Infinito (488 / 264 MP / 0%) · Vermilimon → Monte Infinito
Fusione (400 / 318 MP / 0%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba di Magma (279 / 132 MP / 9%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Inferno Rosso (210 / 171 MP / 7%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Incubo Notturno (222 / 0 MP / —)
Incubo (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Cima del Gran Canyon (+8)
Portale Nero (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+2)

Requisiti: Attacco ≥ 400, Difesa ≥ 400 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 35–45 · Bonus (basta una condizione): da Vilemon

Si evolve da: Devidramon, Vilemon, Gargoylemon, Fugamon

Si evolve in: Creepymon, Beelzemon

SuperStarmon · #244

Evoluto · Dati · Fuoco / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Bomba di Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Fusione (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Fuoco Infinito (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Monte Infinito
Raggio Infuocato (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+5)
Inferno Rosso (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Onda Termica (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+8)
Sputafuoco (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+14)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Tremore (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Palla di fuoco (155 / 0 MP / —)

Requisiti: Difesa ≥ 400, Velocità ≥ 400, Intelligenza ≥ 300 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 35–45 · Bonus (basta una condizione): da Starmon

Si evolve da: Starmon

Si evolve in: PrinceMamemon, Seraphimon

Taomon · #315

Evoluto · Dati · Fuoco / Aria / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Fuoco Infinito (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Monte Infinito
Raggio Infuocato (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+5)
Fusione (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba di Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Inferno Rosso (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Tagliavento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Tuono (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Villa del Signore Grigio
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)

Megafiamma (196 / 0 MP / —)

Requisiti: Velocità ≥ 400, Intelligenza ≥ 400 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da Kyubimon

Si evolve da: Sorcermon, Kyubimon

Si evolve in: Sakuyamon, Phoenixmon

Tekkamon · #90

Evoluto · Virus · Arma / Macchina / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Pugno Megatone (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Blocca Programma (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Città fabbrica
Piena Potenza (0 / 99 MP / 17%) · Guardromon → Città fabbrica
Dimensione DG (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Altra dimensione
Raggio globale (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Città fabbrica
Cancellazione (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Laser a Impulso (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Lama Finale (540 / 288 MP / 12%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Lama Rotante (210 / 150 MP / 18%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Taglio a Croce (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Spada a Spirale (210 / 0 MP / —)
Posa di Guerra (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Fendente Gigante (390 / 180 MP / 16%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)

Requisiti: Attacco ≥ 400 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da Guardromon

Si evolve da: Golemon, Unimon, Guardromon

Si evolve in: Zanbamon, HiAndromon

Tinmon · #123

Evoluto · Vaccino · Ghiaccio / Natura

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Artiglio Velenoso (62 / 66 MP / 22%) · Aruraumon → Foresta natia (+9)
Profumo Incantatore (180 / 210 MP / 12%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso (+1)
Giga Freddo (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Ago di Ghiaccio (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)

Blitz Acquatico (211 / 102 MP / 20%) · Aruraumon → Giungla tropicale (+9)
Blizzard (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Bosco nebbioso (+10)
Magia Liquida (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso
Maelstrom (211 / 0 MP / —)
Statua di Ghiaccio (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Altra dimensione (+3)
Aurora Gelida (430 / 258 MP / 14%) · Hyogamon → Santuario del ghiaccio (+1)
Trappola verde (310 / 147 MP / 10%) · J-Mojyamon → Zona delle mangrovie (+2)
Polvere Velenosa (117 / 171 MP / 19%) · Aruraumon → Foresta natia (+7)

Requisiti: HP ≥ 4000, Intelligenza ≥ 400 · Errori di cura ≤ 5 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da MoriShellmon

Si evolve da: Vegiemon, MoriShellmon

Si evolve in: Puppetmon, HerculesKabuterimon

Triceramon · #257

Evoluto · Dati · Terra / Lotta / Natura

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Tremore (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Bomba Appuntita (232 / 0 MP / —)
Schianto di Masso (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Monte Infinito (+8)
Frana (450 / 285 MP / 14%) · Golemon → Monte Infinito (+2)

Requisiti: MP ≥ 4000, Difesa ≥ 400 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da Monochromon

Si evolve da: Ankylomon, Digmon, Tortomon, Minotarumon, Monochromon

Si evolve in: WarGreymon, BlackWarGreymon

Vermilimon · #88

Evoluto · Vaccino · Terra / Fuoco / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Raggio Infuocato (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+5)
Onda Termica (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+8)

Inferno Rosso (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Fusione (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra gelata
Tremore (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Fuoco Infinito (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Colpo Vulcanico (225 / 0 MP / —)
Pelle di Pietra (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → Villa del Signore Grigio (+13)
Schianto di Masso (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Monte Infinito (+8)
Fenditura (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → Altra dimensione (+7)
Stalagmite (430 / 219 MP / 16%) · Golemon → Monte Infinito (+2)
Frana (450 / 285 MP / 14%) · Golemon → Monte Infinito (+2)

Requisiti: HP ≥ 4000, Difesa ≥ 400 · Errori di cura ≤ 5 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da Flarerizamon

Si evolve da: Baronmon, Cyclonemon, Monochromon, Flarerizamon

Si evolve in: NeoCrimson, Marsmon

WarGrowlmon · #326

Evoluto · Virus · Fuoco / Macchina / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Raggio Infuocato (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+5)
Fuoco Infinito (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Monte Infinito
Fusione (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba di Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Inferno Rosso (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Laser a Impulso (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Dimensione DG (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Altra dimensione
Raggio globale (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Città fabbrica
Cancellazione (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Colpo Oscuro (200 / 0 MP / —)

Requisiti: Attacco ≥ 400 · Errori di cura ≥ 10 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da Growlmon

Si evolve da: Growlmon

Si evolve in: Gallantmon, MegaGargomon

WaruMonzaemon · #70

Evoluto · Virus · Lotta / Aria / Oscurità

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Tuono (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Villa del Signore Grigio
Presa Mortale (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Santuario del ghiaccio (+7)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra gelata
Tremore (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Scarica Statica (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+5)
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Nube Elettrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+10)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Attacco Amabile (230 / 0 MP / —)
Incubo (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Cima del Gran Canyon (+8)
Nebbia Velenosa (130 / 186 MP / 6%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+2)

Requisiti: HP ≥ 3000, Attacco ≥ 400, Difesa ≥ 300 · Errori di cura ≥ 10 · Peso 35–45 · Bonus (basta una condizione): Vittorie ≥ 50

Si evolve da: Raremon

Si evolve in: Piedmon · Questa via si apre dopo 120 ore di gioco nella forma precedente., KingEtemon · Questa via si apre dopo 120 ore di gioco nella forma precedente.

WaruSeadramon · #112

Evoluto · Virus · Acqua / Ghiaccio / Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Giga Freddo (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Aurora Gelida (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuario del ghiaccio (+1)
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosco nebbioso (+10)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Statua di Ghiaccio (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Altra dimensione (+3)

Blitz Acquatico (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Giungla tropicale (+9)
Schianto Marino (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Palude Geko (+1)
Idrocannone (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Palude Geko (+1)
Magia Liquida (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso
Furia Oceanica (560 / 336 MP / 12%) · Gekomon → Palude Geko
Uragano (366 / 255 MP / 0%) · SandYanmamon → Cima del Gran Canyon (+1)
Tagliavento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Tuono (586 / 330 MP / 0%) · Soulmon → Villa del Signore Grigio
Maelstrom (211 / 0 MP / —)
Mulinello (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Maremoto (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Palude Geko

Requisiti: Attacco ≥ 400, Velocità ≥ 400 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): Vittorie ≥ 50

Si evolve da: Seadramon, Submarimon, Dolphmon, Tylomon

Si evolve in: Suijinmon, MetalSeadramon

WereGarurumon · #62

Evoluto · Vaccino · Lotta / Fuoco / Ghiaccio

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra gelata
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Tremore (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Mach Jab (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Fuoco Infinito (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Raggio Infuocato (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+5)
Fusione (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba di Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Giga Freddo (264 / 120 MP / 5%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Blitz Acquatico (211 / 102 MP / 5%) · Aruraumon → Giungla tropicale (+9)
Ago di Ghiaccio (126 / 78 MP / 8%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Frantumatore Urlante (183 / 0 MP / —)

Requisiti: Difesa ≥ 400 · Errori di cura ≤ 5 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da Garurumon

Si evolve da: Gururumon, Garurumon, Apemon

Si evolve in: MetalGarurumon, SaberLeomon

Whamon · #24

Evoluto · Vaccino · Acqua / Ghiaccio / Natura

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Profumo Incantatore (180 / 210 MP / 9%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso (+1)
Polvere Velenosa (117 / 171 MP / 14%) · Aruraumon → Foresta natia (+7)
Lacrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Foresta natia (+6)
Giga Freddo (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Ago di Ghiaccio (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Blitz Acquatico (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Giungla tropicale (+9)
Statua di Ghiaccio (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Altra dimensione (+3)
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosco nebbioso (+10)
Aurora Gelida (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuario del ghiaccio (+1)
Magia Liquida (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso
Colonna Devastante (210 / 0 MP / —)
Danza della Pioggia (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Palude Geko (+1)
Mulinello (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Idrocannone (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Palude Geko (+1)
Schianto Marino (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Palude Geko (+1)
Maremoto (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Palude Geko

Requisiti: HP ≥ 4000, MP ≥ 3000, Difesa ≥ 400 · Errori di cura ≤ 3 · Peso 35–45 · Bonus (basta una condizione): Disciplina ≥ 60

Si evolve da: Seadramon, Ikkakumon, Shellmon

Si evolve in: Plesiomon, MetalSeadramon, Vikemon

Zudomon · #219

Evoluto · Vaccino · Acqua / Lotta / Ghiaccio

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tremore (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Schianto Marino (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Palude Geko (+1)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Giga Freddo (264 / 120 MP / 5%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Aurora Gelida (430 / 258 MP / 0%) · Hyogamon → Santuario del ghiaccio (+1)
Statua di Ghiaccio (424 / 186 MP / 0%) · BlueMeramon → Altra dimensione (+3)

Blitz Acquatico (211 / 102 MP / 5%) · Aruraumon → Giungla tropicale (+9)
Idrocannone (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Palude Geko (+1)
Maelstrom (211 / 0 MP / —)
Mulinello (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Palude Geko (+2)
Maremoto (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Palude Geko

Requisiti: MP ≥ 4000, Velocità ≥ 400 · Errori di cura ≤ 5 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da Ikkakumon

Si evolve da: Submarimon, Ikkakumon, Dolphmon, Tortomon, Hyogamon

Si evolve in: Vikemon, MarineAngemon, Plesiomon

Mega

Analogman · #116

Mega · Virus · Macchina / Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Scarica Statica (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+5)
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Cancellazione (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Laser a Impulso (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Blocca Programma (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Città fabbrica
Dimensione DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Altra dimensione
Piena Potenza (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Città fabbrica
Spada a Spirale (250 / 0 MP / —)

Requisiti: MP ≥ 5000, Velocità ≥ 400, Intelligenza ≥ 500 · Errori di cura ≥ 10 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da Datamon

Si evolve da: Datamon

Apocalymon · #400

Mega · Virus · Oscurità / Macchina / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Dimensione DG (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Altra dimensione
Raggio globale (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Città fabbrica
Cancellazione (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Laser a Impulso (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Blocca Programma (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Città fabbrica
Braccio Potente (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Città fabbrica

Pugno Megatone (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Giga Freddo (264 / 120 MP / —) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Presa Mortale (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuario del ghiaccio (+7)
Portale Nero (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+2)
Nebbia Velenosa (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+2)
Bomba Mortale (260 / 0 MP / —)
Requiem Abissale (620 / 375 MP / 12%) · Soulmon → Villa del Signore Grigio

Requisiti: MP ≥ 5000, Intelligenza ≥ 500 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da Phantomon

Si evolve da: Phantomon, Datamon

Armageddemon · #407

Mega · Virus · Fuoco / Macchina / Natura

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Fuoco Infinito (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Monte Infinito
Raggio Infuocato (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+5)
Fusione (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Raggio globale (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Città fabbrica
Inferno Rosso (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Dimensione DG (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Altra dimensione
Artiglio Velenoso (62 / 66 MP / 16%) · Aruraumon → Foresta natia (+9)
Polvere Velenosa (117 / 171 MP / 14%) · Aruraumon → Foresta natia (+7)
Insetto (500 / 354 MP / 0%) · Tentomon → Terra degli insetti
Piena Potenza (0 / 99 MP / 17%) · Guardromon → Città fabbrica
Cancellazione (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Laser a Impulso (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Blocca Programma (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Città fabbrica
Piaga degli Insetti (58 / 96 MP / 13%) · Tentomon → Terra degli insetti (+1)
Fiamma Cremisi (213 / 0 MP / —)
Scudo di Muschio (0 / 30 MP / 12%) · Dokunemon → Terra degli insetti (+4)

Requisiti: HP ≥ 5000 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da Infermon

Si evolve da: Infermon, Datamon

Baihumon · #276

Mega · Dati · Lotta / Macchina / Terra

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Schianto di Masso (220 / 126 MP / 8%) · Golemon → Monte Infinito (+8)
Mach Jab (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Dimensione DG (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Altra dimensione
Raggio globale (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Città fabbrica
Cancellazione (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Laser a Impulso (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Blocca Programma (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Città fabbrica
Braccio Potente (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Città fabbrica
Attacco Genocida (215 / 0 MP / —)
Fenditura (270 / 186 MP / 8%) · Golemon → Altra dimensione (+7)

Requisiti: MP ≥ 4000, Velocità ≥ 500, Intelligenza ≥ 500 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 35–45 · Bonus (basta una condizione): da GrapLeomon

Si evolve da: GrapLeomon, Antylamon, IceLeomon

Beelzemon · #403

Mega · Virus · Oscurità / Lotta / Macchina

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra gelata
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Nebbia Velenosa (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+2)
Presa Mortale (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuario del ghiaccio (+7)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Laser a Impulso (389 / 168 MP / 13%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Dimensione DG (722 / 420 MP / 0%) · Tekkamon → Altra dimensione
Raggio globale (573 / 330 MP / 0%) · Guardromon → Città fabbrica
Cancellazione (430 / 219 MP / 10%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)

Blocca Programma (256 / 297 MP / 15%) · Guardromon → Città fabbrica
Portale Nero (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+2)
Colpo Oscuro (200 / 0 MP / —)
Requiem Abissale (620 / 375 MP / 12%) · Soulmon → Villa del Signore Grigio

Requisiti: Difesa ≥ 500, Intelligenza ≥ 500 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da SkullSatamon

Si evolve da: LadyDevimon, SkullSatamon

BlackKingNumemon · #307

Mega · Virus · Sporcizia / Ghiaccio

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Bomba di Cacca (333 / 333 MP / 9%) · Geremon → Città fabbrica (+1)
Mega-Lanciacacca (211 / 282 MP / 11%) · Geremon → Città fabbrica (+1)
Lanciacacca Gigante (211 / 192 MP / 15%) · Geremon → Città fabbrica (+1)
Lanciacacca rapido (122 / 96 MP / 23%) · Geremon → Città fabbrica (+1)
Lanciacacca Veloce (122 / 216 MP / 20%) · Geremon → Città fabbrica (+1)
Spray di Puzzola (88 / 75 MP / 24%) · Geremon → Città fabbrica (+2)
Lanciacacca Casuale (75 / 120 MP / 21%) · Geremon → Città fabbrica
Calcio Orizzontale (53 / 24 MP / 25%) · Geremon → Città fabbrica (+1)
Blitz Acquatico (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Giungla tropicale (+9)
Magia Liquida (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso
Lacrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Foresta natia (+6)
Ago di Ghiaccio (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Blizzard (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosco nebbioso (+10)
Artiglio Mortale (180 / 0 MP / —)
Giga Freddo (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)

Requisiti: HP ≥ 5000, Attacco ≥ 500 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da Garbagemon

Si evolve da: KingSukamon · Questa via si apre dopo 120 ore di gioco nella forma precedente., Garbagemon, Etemon

BlackWarGreymon · #404

Mega · Virus · Oscurità / Fuoco / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Fuoco Infinito (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Raggio Infuocato (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+5)
Fusione (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito

Bomba di Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Inferno Rosso (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Colpo Rotante (389 / 150 MP / —) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Presa Mortale (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuario del ghiaccio (+7)
Nebbia Velenosa (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+2)
Portale Nero (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+2)
Incubo Notturno (222 / 0 MP / —)
Requiem Abissale (620 / 375 MP / 12%) · Soulmon → Villa del Signore Grigio

Requisiti: MP ≥ 5000 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da MetalGreymonVirus

Si evolve da: MetalGreymonVirus, Triceramon, SkullGreymon

Boltmon · #288

Mega · Dati · Arma / Lotta / Macchina

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Lama Rotante (210 / 150 MP / 18%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Fendente Gigante (390 / 180 MP / 16%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Taglio a Croce (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Dimensione DG (722 / 420 MP / 0%) · Tekkamon → Altra dimensione
Raggio globale (573 / 330 MP / 0%) · Guardromon → Città fabbrica
Cancellazione (430 / 219 MP / 10%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Laser a Impulso (389 / 168 MP / 13%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Blocca Programma (256 / 297 MP / 15%) · Guardromon → Città fabbrica
Mega Artiglio (215 / 0 MP / —)
Lama Finale (540 / 288 MP / 12%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)

Requisiti: MP ≥ 5000, Attacco ≥ 500, Velocità ≥ 400 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da Pumpkinmon

Si evolve da: Meteormon · Questa via si apre dopo 120 ore di gioco nella forma precedente., Pumpkinmon, Mummymon

Cannondramon · #405

Mega · Dati · Macchina / Fuoco

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Raggio globale (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Città fabbrica
Dimensione DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Altra dimensione
Cancellazione (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Laser a Impulso (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Blocca Programma (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Città fabbrica
Braccio Potente (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Città fabbrica
Spaccametalli (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Città fabbrica
Piena Potenza (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Città fabbrica
Fusione (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Fuoco Infinito (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Raggio Infuocato (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+5)
Bomba di Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Inferno Rosso (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Attacco Genocida (215 / 0 MP / —)

Requisiti: MP ≥ 5000, Velocità ≥ 400, Intelligenza ≥ 500 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da Assaultmon

Si evolve da: Brachiomon, MetalTyrannomon, Assaultmon, Bulbmon

ChaosLord · #289

Mega · Virus · Macchina / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Raggio globale (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Città fabbrica
Dimensione DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Altra dimensione
Cancellazione (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Laser a Impulso (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Blocca Programma (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Città fabbrica
Braccio Potente (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Città fabbrica
Spaccametalli (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Città fabbrica
Piena Potenza (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Città fabbrica
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)

Spaccaossa (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Tremore (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Bomba a Energia (214 / 0 MP / —)

Requisiti: HP ≥ 5000, Difesa ≥ 500 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 45–55 · Bonus (basta una condizione): da Datamon

Si evolve da: Datamon, Assaultmon

Creepymon · #312

Mega · Virus · Oscurità / Fuoco / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Fuoco Infinito (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Fusione (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Raggio Infuocato (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+5)
Bomba di Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Inferno Rosso (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Colpo Rotante (389 / 150 MP / —) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Presa Mortale (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuario del ghiaccio (+7)
Nebbia Velenosa (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+2)
Portale Nero (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+2)
Incubo Notturno (222 / 0 MP / —)
Requiem Abissale (620 / 375 MP / 12%) · Soulmon → Villa del Signore Grigio

Requisiti: MP ≥ 5000, Intelligenza ≥ 500 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 35–45 · Bonus (basta una condizione): da SkullSatamon

Si evolve da: BlueMeramon, SkullMeramon, Dragomon, SkullSatamon

Diaboromon · #237

Mega · Virus · Macchina / Natura / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Laser a Impulso (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Spaccametalli (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Città fabbrica

Dimensione DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Altra dimensione
Raggio globale (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Città fabbrica
Cancellazione (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Blocca Programma (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Città fabbrica
Braccio Potente (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Città fabbrica
Piena Potenza (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Città fabbrica
Artiglio Velenoso (62 / 66 MP / 22%) · Aruraumon → Foresta natia (+9)
Polvere Velenosa (117 / 171 MP / 19%) · Aruraumon → Foresta natia (+7)
Insetto (500 / 354 MP / 8%) · Tentomon → Terra degli insetti
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra gelata
Colpo Oscuro (200 / 0 MP / —)

Requisiti: Attacco ≥ 500, Difesa ≥ 500 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 35–45 · Bonus (basta una condizione): da Infermon

Si evolve da: Infermon

Fujinmon · #317

Mega · Vaccino · Aria / Macchina / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Uragano (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Cima del Gran Canyon (+1)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Tuono (586 / 330 MP / 13%) · Soulmon → Villa del Signore Grigio
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Tagliavento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Braccio Potente (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Città fabbrica
Dimensione DG (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Altra dimensione
Raggio globale (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Città fabbrica
Cancellazione (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Mach Jab (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Spada a Spirale (210 / 0 MP / —)

Requisiti: MP ≥ 5000, Velocità ≥ 400, Intelligenza ≥ 500 · Errori di cura ≤ 5 · Peso 35–45 · Bonus (basta una condizione): da Silphymon

Si evolve da: Silphymon, Kyukimon

Gallantmon · #318

Mega · Virus · Arma / Lotta / Macchina

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Tremore (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Dimensione DG (722 / 420 MP / 0%) · Tekkamon → Altra dimensione
Raggio globale (573 / 330 MP / 0%) · Guardromon → Città fabbrica
Cancellazione (430 / 219 MP / 10%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Laser a Impulso (389 / 168 MP / 13%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Colpo Rotante (389 / 150 MP / —) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Taglio a Croce (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Lama Rotante (210 / 150 MP / 18%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Fendente Gigante (390 / 180 MP / 16%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Spada a Spirale (210 / 0 MP / —)
Lama Finale (540 / 288 MP / 12%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)

Requisiti: MP ≥ 5000, Intelligenza ≥ 500 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 45–55 · Bonus (basta una condizione): da WarGrowlmon

Si evolve da: Magnamon, WarGrowlmon

Ghoulmon · #329

Mega · Dati · Oscurità / Macchina / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Raggio globale (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Città fabbrica
Dimensione DG (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Altra dimensione
Cancellazione (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Laser a Impulso (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Blocca Programma (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Città fabbrica
Braccio Potente (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Città fabbrica
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Presa Mortale (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuario del ghiaccio (+7)
Colpo Rotante (389 / 150 MP / —) · Piddomon → Monte Infinito (+7)

Nebbia Velenosa (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+2)
Portale Nero (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+2)
Colpo Oscuro (200 / 0 MP / —)
Requiem Abissale (620 / 375 MP / 12%) · Soulmon → Villa del Signore Grigio

Requisiti: MP ≥ 4000, Difesa ≥ 500, Intelligenza ≥ 500 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 35–45 · Bonus (basta una condizione): da Giromon

Si evolve da: Kimeramon, Mummymon, Giromon, Megadramon

GranKuwagamon · #210

Mega · Virus · Natura / Lotta / Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Pungiglione (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Foresta natia (+12)
Insetto (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Terra degli insetti
Trappola verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Zona delle mangrovie (+2)
Profumo Incantatore (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso (+1)
Polvere Velenosa (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Foresta natia (+7)
Artiglio Velenoso (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Foresta natia (+9)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Tagliavento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Bomba Appuntita (232 / 0 MP / —)

Requisiti: HP ≥ 5000, Difesa ≥ 500, Intelligenza ≥ 400 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 35–45 · Bonus (basta una condizione): da Okuwamon

Si evolve da: MegaKabuterimon, Okuwamon, Blossomon, Scorpiomon, Arukenimon

Gryphonmon · #293

Mega · Dati · Aria / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Uragano (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Cima del Gran Canyon (+1)
Tuono (586 / 330 MP / 13%) · Soulmon → Villa del Signore Grigio
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)

Mega Scintilla (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Tagliavento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Nube Elettrica (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+10)
Scarica Statica (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+5)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Tremore (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Artiglio Mortale (180 / 0 MP / —)

Requisiti: HP ≥ 5000, Difesa ≥ 400, Intelligenza ≥ 500 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da Garudamon

Si evolve da: Silphymon, Deramon, Garudamon

HerculesKabuterimon · #60

Mega · Vaccino · Natura / Lotta / Fuoco

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Raggio Infuocato (444 / 183 MP / 5%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+5)
Inferno Rosso (210 / 171 MP / 7%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra gelata
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Artiglio Velenoso (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Foresta natia (+9)
Pungiglione (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Foresta natia (+12)
Trappola verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Zona delle mangrovie (+2)
Piaga degli Insetti (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terra degli insetti (+1)
Insetto (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Terra degli insetti
Profumo Incantatore (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso (+1)
Polvere Velenosa (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Foresta natia (+7)
Scudo di Muschio (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terra degli insetti (+4)
Elettro-Shock (260 / 0 MP / —)

Requisiti: HP ≥ 7000, Attacco ≥ 400, Difesa ≥ 600, Velocità ≥ 400 · Errori di cura ≤ 5 · Peso 50–60 · Bonus (basta una condizione): Vittorie ≤ 0

Si evolve da: Tinmon, MegaKabuterimon, Lillymon, Okuwamon

HiAndromon · #302

Mega · Vaccino · Macchina / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Dimensione DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Altra dimensione
Raggio globale (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Città fabbrica
Cancellazione (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Laser a Impulso (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Blocca Programma (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Città fabbrica
Braccio Potente (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Città fabbrica
Spaccametalli (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Città fabbrica
Piena Potenza (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Città fabbrica
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Tremore (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Spada a Spirale (210 / 0 MP / —)

Requisiti: HP ≥ 5000, Velocità ≥ 500, Intelligenza ≥ 400 · Errori di cura ≤ 5 · Peso 35–45 · Bonus (basta una condizione): da Andromon

Si evolve da: Mamemon, Shakkoumon, Andromon, Tekkamon

Imperialdramon · #192

Mega · Dati · Macchina / Fuoco / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Raggio globale (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Città fabbrica
Dimensione DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Altra dimensione
Cancellazione (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Laser a Impulso (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Blocca Programma (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Città fabbrica
Braccio Potente (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Città fabbrica
Raggio Infuocato (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+5)
Fuoco Infinito (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Fusione (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba di Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)

Mach Jab (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Bomba a Energia (214 / 0 MP / —)

Requisiti: MP ≥ 4000, Attacco ≥ 500, Difesa ≥ 500 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 45–55 · Bonus (basta una condizione): da Paildramon

Si evolve da: Paildramon, AeroVeedramon

Jijimon · #117

Mega · Vaccino · Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Tremore (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Mach Jab (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Percossa (250 / 0 MP / —)

Requisiti: HP ≥ 4000, Attacco ≥ 500, Velocità ≥ 500 · Errori di cura ≤ 5 · Peso 5–15 · Bonus (basta una condizione): da Monzaemon

Si evolve da: Mamemon, Monzaemon

KingEtemon · #303

Mega · Virus · Lotta / Aria / Sporcizia

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Tremore (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Mach Jab (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Tuono (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Villa del Signore Grigio
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Uragano (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Cima del Gran Canyon (+1)
Lanciacacca Gigante (211 / 192 MP / 5%) · Geremon → Città fabbrica (+1)
Lanciacacca rapido (122 / 96 MP / 8%) · Geremon → Città fabbrica (+1)
Lanciacacca Veloce (122 / 216 MP / 6%) · Geremon → Città fabbrica (+1)
Spray di Puzzola (88 / 75 MP / 9%) · Geremon → Città fabbrica (+2)

Serenata d'amore (202 / 0 MP / —)

Requisiti: HP ≥ 5000, Velocità ≥ 500, Intelligenza ≥ 400 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 35–45 · Bonus (basta una condizione): da Etemon; Felicità ≥ 90

Si evolve da: KingSukamon · Questa via si apre dopo 120 ore di gioco nella forma precedente., Etemon, WaruMonzaemon · Questa via si apre dopo 120 ore di gioco nella forma precedente.

Magnadramon · #215

Mega · Vaccino · Luce / Fuoco / Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Fuoco Infinito (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Raggio Infuocato (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+5)
Fusione (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba di Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Lampo Esplosivo (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Anello Celeste (380 / 276 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito
Raggio del Giudizio (410 / 210 MP / 16%) · Piddomon → Monte Infinito
Tuono (586 / 330 MP / 0%) · Soulmon → Villa del Signore Grigio
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Uragano (366 / 255 MP / 0%) · SandYanmamon → Cima del Gran Canyon (+1)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Tagliavento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Fiamma Cremisi (213 / 0 MP / —)
Grande Croce (600 / 360 MP / 12%) · Piddomon → Altra dimensione (+1)

Requisiti: HP ≥ 5000, Difesa ≥ 500, Intelligenza ≥ 400 · Errori di cura ≤ 5 · Peso 35–45 · Bonus (basta una condizione): da Angewomon

Si evolve da: Angewomon

MaloMyotismon · #406

Mega · Virus · Oscurità / Fuoco / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Fuoco Infinito (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Raggio Infuocato (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+5)
Fusione (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba di Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)

Inferno Rosso (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Colpo Rotante (389 / 150 MP / —) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Presa Mortale (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuario del ghiaccio (+7)
Nebbia Velenosa (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+2)
Portale Nero (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+2)
Incubo Notturno (222 / 0 MP / —)
Requiem Abissale (620 / 375 MP / 12%) · Soulmon → Villa del Signore Grigio

Requisiti: Attacco ≥ 500, Velocità ≥ 500 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da Myotismon

Si evolve da: Phantomon, Arukenimon, Myotismon

MarineAngemon · #248

Mega · Vaccino · Luce / Ghiaccio / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Lacrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Foresta natia (+6)
Magia Liquida (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso
Aurora Gelida (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuario del ghiaccio (+1)
Statua di Ghiaccio (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Altra dimensione (+3)
Giga Freddo (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Blitz Acquatico (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Giungla tropicale (+9)
Raggio del Giudizio (410 / 210 MP / 16%) · Piddomon → Monte Infinito
Anello Celeste (380 / 276 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra gelata
Lampo Esplosivo (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Mach Jab (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Attacco Amabile (230 / 0 MP / —)
Grande Croce (600 / 360 MP / 12%) · Piddomon → Altra dimensione (+1)

Requisiti: MP ≥ 5000, Velocità ≥ 400, Intelligenza ≥ 500 · Errori di cura ≤ 5 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da Angewomon; Felicità ≥ 90

Si evolve da: ShogunGekomon · Questa via si apre dopo 120 ore di gioco nella forma precedente., Angewomon, Zudomon

Marsmon · #297

Mega · Vaccino · Lotta / Fuoco / Luce

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Mach Jab (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Scudo Sacro (0 / 66 MP / 9%) · Piddomon → Monte Infinito
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Fuoco Infinito (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Raggio Infuocato (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+5)
Fusione (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba di Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Inferno Rosso (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Megafiamma (196 / 0 MP / —)
Lampo Esplosivo (150 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)

Requisiti: MP ≥ 5000, Velocità ≥ 500 · Errori di cura ≤ 5 · Peso 35–45 · Bonus (basta una condizione): da GrapLeomon

Si evolve da: Meteormon · Questa via si apre dopo 120 ore di gioco nella forma precedente., MasterTyrannomon, GrapLeomon, Vermilimon

MegaGargomon · #335

Mega · Vaccino · Macchina / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Raggio globale (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Città fabbrica
Dimensione DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Altra dimensione
Cancellazione (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Laser a Impulso (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Blocca Programma (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Città fabbrica
Braccio Potente (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Città fabbrica
Spaccametalli (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Città fabbrica
Piena Potenza (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Città fabbrica

Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Tremore (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Attacco Genocida (215 / 0 MP / —)

Requisiti: MP ≥ 5000 · Errori di cura ≤ 5 · Peso 45–55 · Bonus (basta una condizione): da Andromon

Si evolve da: Magnamon, Paildramon, Assaultmon, WarGrowlmon, Andromon

MetalEtemon · #65

Mega · Vaccino · Lotta / Aria / Sporcizia

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Mach Jab (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra gelata
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Tremore (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Tuono (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Villa del Signore Grigio
Calcio Orizzontale (53 / 24 MP / 10%) · Geremon → Città fabbrica (+1)
Bomba di Cacca (333 / 333 MP / 0%) · Geremon → Città fabbrica (+1)
Serenata d'amore (255 / 0 MP / —)

Requisiti: HP ≥ 5000, MP ≥ 6000, Attacco ≥ 600, Difesa ≥ 500, Velocità ≥ 600, Intelligenza ≥ 500 · Errori di cura ≤ 0 · Peso 10–20 · Bonus (basta una condizione): Vittorie ≥ 100

Si evolve da: Garbagemon, Etemon

MetalGarurumon · #191

Mega · Dati · Ghiaccio / Macchina / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Statua di Ghiaccio (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Altra dimensione (+3)
Aurora Gelida (430 / 258 MP / 14%) · Hyogamon → Santuario del ghiaccio (+1)
Giga Freddo (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Blitz Acquatico (211 / 102 MP / 20%) · Aruraumon → Giungla tropicale (+9)
Ago di Ghiaccio (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Blizzard (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Bosco nebbioso (+10)
Raggio globale (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Città fabbrica
Dimensione DG (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Altra dimensione
Cancellazione (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Laser a Impulso (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Mach Jab (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Attacco Genocida (215 / 0 MP / —)

Requisiti: HP ≥ 4000, Velocità ≥ 500, Intelligenza ≥ 500 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 35–45 · Bonus (basta una condizione): da WereGarurumon

Si evolve da: MetalGreymonVaccine, Mammothmon, MetalMamemon, WereGarurumon

MetalSeadramon · #211

Mega · Dati · Acqua / Ghiaccio / Macchina

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Aurora Gelida (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuario del ghiaccio (+1)
Giga Freddo (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Statua di Ghiaccio (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Altra dimensione (+3)
Blitz Acquatico (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Giungla tropicale (+9)
Idrocannone (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Palude Geko (+1)
Maremoto (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Palude Geko
Schianto Marino (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Palude Geko (+1)
Magia Liquida (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso
Raggio globale (573 / 330 MP / 0%) · Guardromon → Città fabbrica
Laser a Impulso (389 / 168 MP / 13%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Dimensione DG (722 / 420 MP / 0%) · Tekkamon → Altra dimensione
Cancellazione (430 / 219 MP / 10%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)

Blocca Programma (256 / 297 MP / 15%) · Guardromon → Città fabbrica
Braccio Potente (226 / 126 MP / 22%) · Guardromon → Città fabbrica
Maelstrom (211 / 0 MP / —)
Furia Oceanica (560 / 336 MP / 12%) · Gekomon → Palude Geko

Requisiti: HP ≥ 4000, Attacco ≥ 500, Velocità ≥ 500 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 35–45 · Bonus (basta una condizione): da MegaSeadramon

Si evolve da: WaruSeadramon, Whamon, MegaSeadramon

NeoCrimson · #402

Mega · Virus · Fuoco / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Fuoco Infinito (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Monte Infinito
Raggio Infuocato (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+5)
Fusione (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba di Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Inferno Rosso (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Onda Termica (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+8)
Sputafuoco (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+14)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Tremore (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Fiamma Cremisi (213 / 0 MP / —)

Requisiti: Attacco ≥ 500, Intelligenza ≥ 500 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da SkullMeramon

Si evolve da: Brachiomon, SkullMeramon, Vermilimon

Omnimon · #461

Mega · Vaccino · Lotta / Ghiaccio / Fuoco

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Pugno Megatone (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)

Tremore (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Mach Jab (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Statua di Ghiaccio (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Altra dimensione (+3)
Aurora Gelida (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuario del ghiaccio (+1)
Giga Freddo (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Blitz Acquatico (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Giungla tropicale (+9)
Raggio Infuocato (444 / 183 MP / 5%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+5)
Bomba di Magma (279 / 132 MP / 9%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Inferno Rosso (210 / 171 MP / 7%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / 11%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Maelstrom (211 / 0 MP / —)

Requisiti: HP ≥ 5000, MP ≥ 4000, Attacco ≥ 500 · Errori di cura ≤ 5 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da MetalGreymonVirus

Si evolve da: MetalGreymonVirus

Pharaohmon · #319

Mega · Virus · Natura / Lotta / Oscurità

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Profumo Incantatore (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso (+1)
Polvere Velenosa (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Foresta natia (+7)
Insetto (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Terra degli insetti
Trappola verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Zona delle mangrovie (+2)
Pungiglione (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Foresta natia (+12)
Artiglio Velenoso (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Foresta natia (+9)
Nebbia Velenosa (130 / 186 MP / 6%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+2)
Scudo di Muschio (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terra degli insetti (+4)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Tremore (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Bomba Appuntita (232 / 0 MP / —)
Presa Mortale (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Santuario del ghiaccio (+7)

Requisiti: MP ≥ 5000, Intelligenza ≥ 500 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 45–55 · Bonus (basta una condizione): da Mummymon

Si evolve da: Shakkoumon, Scorpiomon, Mummymon, Bastemon

Phoenixmon · #59

Mega · Vaccino · Aria / Fuoco / Luce

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Bomba di Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Raggio Infuocato (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+5)
Inferno Rosso (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Fuoco Infinito (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Fusione (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Scarica Statica (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+5)
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Nube Elettrica (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+10)
Tagliavento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Tuono (586 / 330 MP / 13%) · Soulmon → Villa del Signore Grigio
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Uragano (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Cima del Gran Canyon (+1)
Fiamma Cremisi (250 / 0 MP / —)
Scudo Sacro (0 / 66 MP / 9%) · Piddomon → Monte Infinito
Lampo Esplosivo (150 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)

Requisiti: HP ≥ 4000, MP ≥ 4000, Velocità ≥ 400, Intelligenza ≥ 600 · Errori di cura ≤ 3 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): Disciplina ≥ 100; Vittorie ≤ 0

Si evolve da: BlueMeramon, AeroVeedramon, Taomon, Garudamon

Piedmon · #245

Mega · Virus · Oscurità / Lotta / Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Nebbia Velenosa (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+2)
Presa Mortale (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuario del ghiaccio (+7)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Uragano (366 / 255 MP / 0%) · SandYanmamon → Cima del Gran Canyon (+1)
Tuono (586 / 330 MP / 0%) · Soulmon → Villa del Signore Grigio
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)

Mega Scintilla (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Portale Nero (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+2)
Artiglio Mortale (180 / 0 MP / —)
Requiem Abissale (620 / 375 MP / 12%) · Soulmon → Villa del Signore Grigio

Requisiti: MP ≥ 5000, Attacco ≥ 500 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 35–45 · Bonus (basta una condizione): da Pumpkinmon

Si evolve da: LadyDevimon, Pumpkinmon, WaruMonzaemon · Questa via si apre dopo 120 ore di gioco nella forma precedente.

Plesiomon · #271

Mega · Dati · Acqua / Ghiaccio / Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Aurora Gelida (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuario del ghiaccio (+1)
Statua di Ghiaccio (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Altra dimensione (+3)
Giga Freddo (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Blitz Acquatico (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Giungla tropicale (+9)
Ago di Ghiaccio (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Maremoto (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Palude Geko
Schianto Marino (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Palude Geko (+1)
Magia Liquida (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso
Idrocannone (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Palude Geko (+1)
Tuono (586 / 330 MP / 0%) · Soulmon → Villa del Signore Grigio
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Uragano (366 / 255 MP / 0%) · SandYanmamon → Cima del Gran Canyon (+1)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Maelstrom (211 / 0 MP / —)
Furia Oceanica (560 / 336 MP / 12%) · Gekomon → Palude Geko

Requisiti: HP ≥ 5000, Difesa ≥ 500, Intelligenza ≥ 400 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da Zudomon

Si evolve da: Zudomon, Whamon, Divermon, Digitamamon, MegaSeadramon

PrinceMamemon · #270

Mega · Dati · Lotta / Macchina

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Tremore (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Mach Jab (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Laser a Impulso (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Dimensione DG (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Altra dimensione
Raggio globale (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Città fabbrica
Cancellazione (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Blocca Programma (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Città fabbrica
Braccio Potente (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Città fabbrica
Bomba Sorridente (225 / 0 MP / —)

Requisiti: MP ≥ 5000, Attacco ≥ 400, Velocità ≥ 500 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da Mamemon

Si evolve da: Mamemon, SuperStarmon, MetalMamemon

Pukumon · #401

Mega · Virus · Acqua / Ghiaccio / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Blitz Acquatico (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Giungla tropicale (+9)
Magia Liquida (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso
Aurora Gelida (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuario del ghiaccio (+1)
Statua di Ghiaccio (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Altra dimensione (+3)
Giga Freddo (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Ago di Ghiaccio (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Maremoto (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Palude Geko
Idrocannone (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Palude Geko (+1)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Tremore (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)

Schianto Marino (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Palude Geko (+1)
Maelstrom (211 / 0 MP / —)
Furia Oceanica (560 / 336 MP / 12%) · Gekomon → Palude Geko

Requisiti: Attacco ≥ 500, Velocità ≥ 500 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 5–15 · Bonus (basta una condizione): da Dragomon

Si evolve da: MarineDevimon, Dragomon, Divermon

Puppetmon · #181

Mega · Virus · Natura / Lotta / Macchina

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Trappola verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Zona delle mangrovie (+2)
Insetto (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Terra degli insetti
Profumo Incantatore (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso (+1)
Pungiglione (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Foresta natia (+12)
Polvere Velenosa (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Foresta natia (+7)
Artiglio Velenoso (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Foresta natia (+9)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Braccio Potente (226 / 126 MP / 22%) · Guardromon → Città fabbrica
Cancellazione (430 / 219 MP / 10%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Laser a Impulso (389 / 168 MP / 13%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Blocca Programma (256 / 297 MP / 15%) · Guardromon → Città fabbrica
Bomba Appuntita (232 / 0 MP / —)

Requisiti: Attacco ≥ 500, Velocità ≥ 500 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da Cherrymon

Si evolve da: Cherrymon, Tinmon, Monzaemon, ExTyrannomon, Pumpkinmon

Raidenmon · #336

Mega · Virus · Aria / Fuoco / Macchina

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Tuono (586 / 330 MP / 13%) · Soulmon → Villa del Signore Grigio
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Uragano (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Cima del Gran Canyon (+1)

Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Tagliavento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Raggio Infuocato (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+5)
Fuoco Infinito (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Fusione (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba di Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Cancellazione (430 / 219 MP / 10%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Laser a Impulso (389 / 168 MP / 13%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Blocca Programma (256 / 297 MP / 15%) · Guardromon → Città fabbrica
Braccio Potente (226 / 126 MP / 22%) · Guardromon → Città fabbrica
Palla di fuoco (155 / 0 MP / —)

Requisiti: HP ≥ 5000, Difesa ≥ 500 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da Giromon

Si evolve da: Bulbmon, Andromon, Giromon, Gigadramon · Questa via si apre dopo 120 ore di gioco nella forma precedente.

Raijinmon · #333

Mega · Virus · Aria / Macchina / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Tuono (586 / 330 MP / 13%) · Soulmon → Villa del Signore Grigio
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Uragano (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Cima del Gran Canyon (+1)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Tagliavento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Braccio Potente (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Città fabbrica
Dimensione DG (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Altra dimensione
Raggio globale (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Città fabbrica
Cancellazione (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Mach Jab (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Attacco Genocida (215 / 0 MP / —)

Requisiti: MP ≥ 5000 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 35–45 · Bonus (basta una condizione): da Silphymon

Si evolve da: Silphymon, Kyukimon

Rosemon · #230

Mega · Dati · Natura / Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Trappola verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Zona delle mangrovie (+2)
Profumo Incantatore (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso (+1)
Polvere Velenosa (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Foresta natia (+7)
Insetto (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Terra degli insetti
Pungiglione (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Foresta natia (+12)
Artiglio Velenoso (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Foresta natia (+9)
Piaga degli Insetti (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terra degli insetti (+1)
Scudo di Muschio (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terra degli insetti (+4)
Tuono (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Villa del Signore Grigio
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Uragano (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Cima del Gran Canyon (+1)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Tagliavento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Bomba Appuntita (232 / 0 MP / —)

Requisiti: MP ≥ 5000, Velocità ≥ 400, Intelligenza ≥ 500 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da Lillymon

Si evolve da: Cherrymon, Lillymon, Blossomon, Piximon

SaberLeomon · #258

Mega · Dati · Lotta / Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Tremore (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Mach Jab (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Uragano (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Cima del Gran Canyon (+1)
Tuono (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Villa del Signore Grigio
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)

Tagliavento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Artiglio Mortale (180 / 0 MP / —)

Requisiti: HP ≥ 5000, Difesa ≥ 500, Intelligenza ≥ 400 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 35–45 · Bonus (basta una condizione): da GrapLeomon

Si evolve da: GrapLeomon, WereGarurumon, IceLeomon

Sakuyamon · #316

Mega · Dati · Aria / Fuoco / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Tuono (586 / 330 MP / 13%) · Soulmon → Villa del Signore Grigio
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Uragano (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Cima del Gran Canyon (+1)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Tagliavento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Fuoco Infinito (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Raggio Infuocato (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+5)
Fusione (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba di Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra gelata
Mach Jab (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Megafiamma (196 / 0 MP / —)

Requisiti: HP ≥ 5000, Attacco ≥ 500, Velocità ≥ 400 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 35–45 · Bonus (basta una condizione): da Taomon

Si evolve da: Antylamon, Taomon, Bastemon

Seraphimon · #207

Mega · Vaccino · Luce / Aria / Fuoco

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Tuono (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Villa del Signore Grigio
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Uragano (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Cima del Gran Canyon (+1)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Tagliavento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)

Fuoco Infinito (488 / 264 MP / 0%) · Vermilimon → Monte Infinito
Raggio Infuocato (444 / 183 MP / 5%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+5)
Fusione (400 / 318 MP / 0%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba di Magma (279 / 132 MP / 9%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / —) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Lampo Esplosivo (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Raggio del Giudizio (410 / 210 MP / 16%) · Piddomon → Monte Infinito
Anello Celeste (380 / 276 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito
Palla di fuoco (155 / 0 MP / —)
Grande Croce (600 / 360 MP / 12%) · Piddomon → Altra dimensione (+1)

Requisiti: HP ≥ 4000, Attacco ≥ 500, Velocità ≥ 500 · Errori di cura ≤ 5 · Peso 35–45 · Bonus (basta una condizione): da MagnaAngemon

Si evolve da: MagnaAngemon, SuperStarmon, Piximon

SkullMammothmon · #268

Mega · Vaccino · Terra / Ghiaccio / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Statua di Ghiaccio (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Altra dimensione (+3)
Aurora Gelida (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuario del ghiaccio (+1)
Giga Freddo (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Blitz Acquatico (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Giungla tropicale (+9)
Ago di Ghiaccio (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Frana (450 / 285 MP / 14%) · Golemon → Monte Infinito (+2)
Stalagmite (430 / 219 MP / 16%) · Golemon → Monte Infinito (+2)
Magia Liquida (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Fenditura (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → Altra dimensione (+7)
Mach Jab (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Maelstrom (211 / 0 MP / —)
Sisma di Gaia (650 / 390 MP / 12%) · Golemon → Altra dimensione (+1)

Requisiti: MP ≥ 5000, Attacco ≥ 500, Intelligenza ≥ 400 · Errori di cura ≤ 5 · Peso 35–45 · Bonus (basta una condizione): da Mammothmon

Si evolve da: SkullGreymon, Mammothmon

SlashAngemon · #300

Mega · Vaccino · Luce / Lotta / Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Anello Celeste (380 / 276 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+18)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Tuono (586 / 330 MP / 0%) · Soulmon → Villa del Signore Grigio
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Uragano (366 / 255 MP / 0%) · SandYanmamon → Cima del Gran Canyon (+1)
Lampo Esplosivo (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Raggio del Giudizio (410 / 210 MP / 16%) · Piddomon → Monte Infinito
Artiglio Mortale (180 / 0 MP / —)
Grande Croce (600 / 360 MP / 12%) · Piddomon → Altra dimensione (+1)

Requisiti: Attacco ≥ 500, Difesa ≥ 500, Velocità ≥ 400 · Errori di cura ≤ 5 · Peso 35–45 · Bonus (basta una condizione): da MagnaAngemon

Si evolve da: MagnaAngemon, Knightmon

Suijinmon · #408

Mega · Dati · Ghiaccio / Macchina / Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Aurora Gelida (430 / 258 MP / 14%) · Hyogamon → Santuario del ghiaccio (+1)
Statua di Ghiaccio (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Altra dimensione (+3)
Giga Freddo (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Blitz Acquatico (211 / 102 MP / 20%) · Aruraumon → Giungla tropicale (+9)
Ago di Ghiaccio (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Blizzard (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Bosco nebbioso (+10)
Lacrima (60 / 42 MP / 30%) · Aruraumon → Foresta natia (+6)
Magia Liquida (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso
Dimensione DG (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Altra dimensione
Laser a Impulso (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)
Raggio globale (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Città fabbrica
Cancellazione (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Altra dimensione (+1)

Blocca Programma (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Città fabbrica
Piena Potenza (0 / 99 MP / 17%) · Guardromon → Città fabbrica
Tuono (586 / 330 MP / 0%) · Soulmon → Villa del Signore Grigio
Cannone Infinito (777 / 0 MP / —)

Requisiti: HP ≥ 4000, Attacco ≥ 500, Velocità ≥ 500 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da MegaSeadramon

Si evolve da: WaruSeadramon, MegaSeadramon

Valkyrimon · #255

Mega · Dati · Aria / Lotta / Ghiaccio

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Uragano (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Cima del Gran Canyon (+1)
Tuono (586 / 330 MP / 13%) · Soulmon → Villa del Signore Grigio
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Tagliavento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Giga Freddo (264 / 120 MP / 5%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Blitz Acquatico (211 / 102 MP / 5%) · Aruraumon → Giungla tropicale (+9)
Ago di Ghiaccio (126 / 78 MP / 8%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Blizzard (120 / 165 MP / 7%) · DarkLizardmon → Bosco nebbioso (+10)
Maelstrom (211 / 0 MP / —)

Requisiti: HP ≥ 5000, Difesa ≥ 500 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 35–45 · Bonus (basta una condizione): da Silphymon

Si evolve da: Angewomon, Silphymon, Deramon

VenomMyotismon · #212

Mega · Virus · Oscurità / Fuoco / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Fuoco Infinito (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Fusione (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Raggio Infuocato (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+5)
Bomba di Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)

Inferno Rosso (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Nebbia Velenosa (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+2)
Portale Nero (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+2)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Tremore (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Presa Mortale (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuario del ghiaccio (+7)
Incubo Notturno (222 / 0 MP / —)
Requiem Abissale (620 / 375 MP / 12%) · Soulmon → Villa del Signore Grigio

Requisiti: Attacco ≥ 500, Difesa ≥ 500 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 35–45 · Bonus (basta una condizione): da Myotismon

Si evolve da: Kimeramon, MarineDevimon, Myotismon

Vikemon · #220

Mega · Dati · Acqua / Ghiaccio / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Aurora Gelida (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuario del ghiaccio (+1)
Statua di Ghiaccio (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Altra dimensione (+3)
Giga Freddo (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+11)
Blitz Acquatico (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Giungla tropicale (+9)
Ago di Ghiaccio (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Maremoto (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Palude Geko
Idrocannone (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Palude Geko (+1)
Magia Liquida (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Tremore (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+7)
Schianto Marino (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Palude Geko (+1)
Maelstrom (211 / 0 MP / —)
Furia Oceanica (560 / 336 MP / 12%) · Gekomon → Palude Geko

Requisiti: HP ≥ 5000, Difesa ≥ 500, Intelligenza ≥ 400 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 35–45 · Bonus (basta una condizione): da Zudomon

Si evolve da: ShogunGekomon · Questa via si apre dopo 120 ore di gioco nella forma precedente., Zudomon, Whamon

WarGreymon · #373

Mega · Vaccino · Fuoco / Lotta / Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Fuoco Infinito (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Monte Infinito
Raggio Infuocato (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+5)
Fusione (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba di Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+15)
Inferno Rosso (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+4)
Torre di Fuoco (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortezza degli orchi (+5)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra gelata
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Tagliavento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+14)
Fiamma Cremisi (213 / 0 MP / —)

Requisiti: MP ≥ 5000, Intelligenza ≥ 500 · Errori di cura ≤ 5 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da MetalGreymonVaccine

Si evolve da: MetalGreymonVirus, MasterTyrannomon, MetalGreymonVaccine, Triceramon, ExTyrannomon

Zanbamon · #430

Mega · Virus · Arma / Lotta / Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+29)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra gelata
Tuffo Rapido (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Ingresso Gran Canyon (+5)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+15)
Lama Rotante (210 / 150 MP / 18%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Fendente Gigante (390 / 180 MP / 16%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+4)
Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+12)
Taglio a Croce (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)

Tuono (586 / 330 MP / 0%) · Soulmon → Villa del Signore Grigio
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Uragano (366 / 255 MP / 0%) · SandYanmamon → Cima del Gran Canyon (+1)
Tempesta Furiosa (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Artiglio Mortale (180 / 0 MP / —)
Lama Finale (540 / 288 MP / 12%) · Fugamon → Bosco nebbioso (+1)

Requisiti: Difesa ≥ 500, Velocità ≥ 500 · Errori di cura ≤ 10 · Peso 25–35 · Bonus (basta una condizione): da Knightmon

Si evolve da: GrapLeomon, Knightmon, Tekkamon

Tecniche

Torre di Fuoco · #0

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
155	81	A distanza	Stordimento (8%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Agumon	Fortezza degli orchi *
ClearAgumon	Villa dei giocattoli
Flarerizamon	Piedi del monte Panorama · 07:00–19:00
Tankmon	Villa dei giocattoli Altra dimensione
ToyAgumon	Villa dei giocattoli

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa

prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Sputafuoco → Onda Termica → Torre di Fuoco → Bomba di Magma → Inferno Rosso → Raggio Infuocato → Fuoco Infinito → Fusione

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Raggio Infuocato · #1

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
444	183	A distanza	Appiattimento (3%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
BlueMeramon	Santuario del ghiaccio Altra dimensione
Guardromon	Città fabbrica · 07:00–19:00 Città fabbrica · 07:00–19:00 * Città fabbrica · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Città fabbrica
Saberdramon	Bosco nebbioso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Vermilimon	Antica regione Dino · 07:00–19:00 * Antica zona glaciale · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Antica zona glaciale · 07:00–19:00

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Sputafuoco → Onda Termica → Torre di Fuoco → Bomba di Magma → Inferno Rosso → Raggio Infuocato → Fuoco Infinito → Fusione

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Nube Elettrica · #10

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
120	69	A distanza	Stordimento (9%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Akatorimon	Savana ingranaggi · 07:00–19:00 * Savana ingranaggi · 07:00–19:00

Nemico	Dove affrontarlo
ModokiBetamon	Foresta natia · 07:00–19:00 Ponte Digimon · 07:00–19:00 Foresta natia · 07:00–19:00 *
ShimaUnimon	Savana ingranaggi · 07:00–19:00 Savana ingranaggi · 07:00–19:00 *
Soulmon	Cimitero di Overdell * Villa del Signore Grigio
Tentomon	Terra degli insetti · 07:00–19:00
Yanmamon	Giungla tropicale · 07:00–19:00 Zona delle mangrovie · 07:00–19:00 Antica regione Dino · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Antica zona glaciale · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Antica zona glaciale · 07:00–19:00

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Scarica Statica → Nube Elettrica → Tagliavento → Colpo Rotante → Mega Scintilla → Tempesta Furiosa → Tuono → Uragano

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Mega Scintilla · #11

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
382	174	A distanza	Stordimento (23%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Piddomon	Monte Infinito Altra dimensione Monte Infinito *
ShimaUnimon	Savana ingranaggi · 07:00–19:00 Savana ingranaggi · 07:00–19:00 *
Soulmon	Cimitero di Overdell * Villa del Signore Grigio

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa

prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Scarica Statica → Nube Elettrica → Tagliavento → Colpo Rotante → Mega Scintilla → Tempesta Furiosa → Tuono → Uragano

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Scarica Statica · #12

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
85	45	Corpo a corpo	Stordimento (15%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Akatorimon	Savana ingranaggi · 07:00–19:00 * Savana ingranaggi · 07:00–19:00
Fugamon	Bosco nebbioso · 07:00–19:00 * Bosco nebbioso *
ModokiBetamon	Foresta natia · 07:00–19:00 Ponte Digimon · 07:00–19:00 Zona delle mangrovie · 07:00–19:00 Foresta natia · 07:00–19:00 *
Soulmon	Cimitero di Overdell *

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Scarica Statica → Nube Elettrica → Tagliavento → Colpo Rotante → Mega Scintilla → Tempesta Furiosa → Tuono → Uragano

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Artiglio Ombra · #122

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
60	27	Corpo a corpo	—

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
DarkLizardmon	Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 07:00–19:00 Laboratorio sotterraneo Antica zona veloce · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bosco nebbioso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bosco nebbioso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Goblimon	Foresta natia * Foresta natia · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Sentiero del Panorama · 07:00–19:00 Sentiero del Panorama Piedi del monte Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Tunnel trivella Tunnel trivella, 2P * Ingresso Gran Canyon · 07:00–19:00 Cima del Gran Canyon · 07:00–19:00 Cima del Gran Canyon * Bosco nebbioso * Bosco nebbioso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Bosco nebbioso · 07:00–19:00 * Gran Canyon
Gururumon	Fondo del Gran Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Santuario del ghiaccio Monte Infinito Monte Infinito *
Hyogamon	Terra gelata · 07:00–19:00 Terra gelata · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Santuario del ghiaccio

Nemico	Dove affrontarlo
IceDevimon	Terra gelata · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Saberdramon	Antica zona veloce · 07:00–19:00
Shamamon	Savana ingranaggi · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Savana ingranaggi · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Savana ingranaggi * Savana ingranaggi · 07:00–19:00
Tsukaimon	Ponte Digimon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Giungla tropicale · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Piedi del monte Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cimitero di Overdell * Villa del Signore Grigio Savana ingranaggi · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Savana ingranaggi · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bosco nebbioso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Artiglio Ombra → Saetta Oscura → Sussurro Maligno → Incubo → Presa Mortale → Nebbia Velenosa → Portale Nero → Requiem Abissale

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Saetta Oscura · #123

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
170	90	A distanza	—

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
DarkLizardmon	Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 07:00–19:00 Laboratorio sotterraneo Antica zona veloce · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bosco nebbioso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bosco nebbioso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

Nemico	Dove affrontarlo
Goblimon	Foresta natia * Foresta natia · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Sentiero del Panorama · 07:00–19:00 Sentiero del Panorama Piedi del monte Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Tunnel trivella, 2P * Ingresso Gran Canyon · 07:00–19:00 Cima del Gran Canyon · 07:00–19:00 Ponte del Gran Canyon Fondo del Gran Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bosco nebbioso * Bosco nebbioso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Bosco nebbioso · 07:00–19:00 * Gran Canyon *
Gururumon	Foresta natia · 00:00–05:00, 20:00–24:00 Cima del Gran Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Savana ingranaggi · 00:00–05:00, 20:00–24:00 Santuario del ghiaccio Monte Infinito Monte Infinito *
Hyogamon	Terra gelata · 07:00–19:00 Santuario del ghiaccio
IceDevimon	Terra gelata · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Saberdramon	Antica zona veloce · 07:00–19:00 Bosco nebbioso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

Nemico	Dove affrontarlo
Shamamon	Savana ingranaggi · 07:00–19:00 * Savana ingranaggi · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Savana ingranaggi · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Savana ingranaggi * Savana ingranaggi · 07:00–19:00
Soulmon	Cimitero di Overdell *
Tsukaimon	Ponte Digimon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Ponte Digimon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Giungla tropicale · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Piedi del monte Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cimitero di Overdell * Villa del Signore Grigio Savana ingranaggi · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bosco nebbioso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bosco nebbioso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Artiglio Ombra → Saetta Oscura → Sussurro Maligno → Incubo → Presa Mortale → Nebbia Velenosa → Portale Nero → Requiem Abissale

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Incubo · #124

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
110	108	A distanza	Confusione (45%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Gururumon	Cima del Gran Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Monte Infinito Monte Infinito *
Hyogamon	Terra gelata · 07:00–19:00 Terra gelata · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Santuario del ghiaccio
IceDevimon	Terra gelata · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Altra dimensione
Saberdramon	Bosco nebbioso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Soulmon	Cimitero di Overdell * Villa del Signore Grigio

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Artiglio Ombra → Saetta Oscura → Sussurro Maligno → Incubo → Presa Mortale → Nebbia Velenosa → Portale Nero → Requiem Abissale

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Sussurro Maligno · #125

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
0	60	A distanza	Riduce la Difesa (20%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
DarkLizardmon	Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 07:00–19:00 Laboratorio sotterraneo Antica zona veloce · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bosco nebbioso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bosco nebbioso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Goblimon	Foresta natia * Foresta natia · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Sentiero del Panorama Piedi del monte Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Tunnel trivella Tunnel trivella, 2P * Ingresso Gran Canyon · 07:00–19:00 Cima del Gran Canyon · 07:00–19:00 Fondo del Gran Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bosco nebbioso * Bosco nebbioso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Bosco nebbioso · 07:00–19:00 *
Gururumon	Cima del Gran Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Santuario del ghiaccio Monte Infinito Monte Infinito *
Hyogamon	Terra gelata · 07:00–19:00 Terra gelata · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Santuario del ghiaccio
IceDevimon	Terra gelata · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Saberdramon	Antica zona veloce · 07:00–19:00

Nemico	Dove affrontarlo
Shamamon	Savana ingranaggi · 07:00–19:00 * Savana ingranaggi · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Savana ingranaggi · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Savana ingranaggi · 07:00–19:00
Soulmon	Cimitero di Overdell * Villa del Signore Grigio
Tsukaimon	Ponte Digimon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Giungla tropicale · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Piedi del monte Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cimitero di Overdell * Savana ingranaggi · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bosco nebbioso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Artiglio Ombra → Saetta Oscura → Sussurro Maligno → Incubo → Presa Mortale → Nebbia Velenosa → Portale Nero → Requiem Abissale

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Presa Mortale · #126

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
300	180	Corpo a corpo	Stordimento (8%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Gururumon	Santuario del ghiaccio Monte Infinito
Hyogamon	Terra gelata · 07:00–19:00 Terra gelata · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Santuario del ghiaccio
IceDevimon	Terra gelata · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Altra dimensione
Saberdramon	Antica zona veloce · 07:00–19:00
Soulmon	Cimitero di Overdell *

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il

peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Artiglio Ombra → Saetta Oscura → Sussurro Maligno → Incubo → Presa Mortale → Nebbia Velenosa → Portale Nero → Requiem Abissale

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Nebbia Velenosa · #127

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
130	186	Area	Veleno (50%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
BlueMeramon	Santuario del ghiaccio Altra dimensione
Soulmon	Villa del Signore Grigio

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il

peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Artiglio Ombra → Saetta Oscura → Sussurro Maligno → Incubo → Presa Mortale → Nebbia Velenosa → Portale Nero → Requiem Abissale

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Portale Nero · #128

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
440	234	A distanza	Appiattimento (10%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
BlueMeramon	Santuario del ghiaccio Altra dimensione
Soulmon	Villa del Signore Grigio

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Artiglio Ombra → Saetta Oscura → Sussurro Maligno → Incubo → Presa Mortale → Nebbia Velenosa → Portale Nero → Requiem Abissale

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Requiem Abissale · #129

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
620	375	Area	Confusione (20%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Soulmon	Villa del Signore Grigio

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Artiglio Ombra → Saetta Oscura → Sussurro Maligno → Incubo → Presa Mortale → Nebbia Velenosa → Portale Nero → Requiem Abissale

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Tagliavento · #13

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
178	93	A distanza	—

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Akatorimon	Savana ingranaggi · 07:00–19:00 * Savana ingranaggi · 07:00–19:00

Nemico	Dove affrontarlo
Fugamon	Bosco nebbioso · 07:00–19:00 Bosco nebbioso · 07:00–19:00 * Bosco nebbioso *
Saberdramon	Antica zona veloce · 07:00–19:00 Bosco nebbioso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Tsukaimon	Giungla tropicale · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Piedi del monte Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cimitero di Overdell * Savana ingranaggi · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Savana ingranaggi · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Bosco nebbioso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bosco nebbioso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Yanmamon	Giungla tropicale · 07:00–19:00 Zona delle mangrovie · 07:00–19:00 Antica regione Dino · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Antica zona glaciale · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Antica zona glaciale · 07:00–19:00 Palude Geko · 07:00–19:00 Palude Geko · 07:00–19:00 *

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa

sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Scarica Statica → Nube Elettrica → Tagliavento → Colpo Rotante → Mega Scintilla → Tempesta Furiosa → Tuono → Uragano

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Scintilla Sacra · #130

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
60	30	Corpo a corpo	—

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Piddomon	Monte Infinito Altra dimensione Monte Infinito *

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una

soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Scintilla Sacra → Freccia Lucente → Scudo Sacro → Benedizione → Lampo Esplosivo → Raggio del Giudizio → Anello Celeste → Grande Croce

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Freccia Lucente · #131

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
170	102	A distanza	—

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Piddomon	Monte Infinito Monte Infinito *

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una

soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Scintilla Sacra → Freccia Lucente → Scudo Sacro → Benedizione → Lampo Esplosivo → Raggio del Giudizio → Anello Celeste → Grande Croce

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Benedizione · #132

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
0	120	Potenziamento personale	Cura (10%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Piddomon	Monte Infinito

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa

sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Scintilla Sacra → Freccia Lucente → Scudo Sacro → Benedizione → Lampo Esplosivo → Raggio del Giudizio → Anello Celeste → Grande Croce

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Scudo Sacro · #133

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
0	66	Potenziamento personale	Difesa su (25%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Piddomon	Monte Infinito Monte Infinito *

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa

sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Scintilla Sacra → Freccia Lucente → Scudo Sacro → Benedizione → Lampo Esplosivo → Raggio del Giudizio → Anello Celeste → Grande Croce

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Lampo Esplosivo · #134

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
150	174	Area	Stordimento (30%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Piddomon	Monte Infinito Altra dimensione Monte Infinito *

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una

soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Scintilla Sacra → Freccia Lucente → Scudo Sacro → Benedizione → Lampo Esplosivo → Raggio del Giudizio → Anello Celeste → Grande Croce

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Raggio del Giudizio · #135

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
410	210	A distanza	—

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Piddomon	Monte Infinito Monte Infinito *

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una

soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Scintilla Sacra → Freccia Lucente → Scudo Sacro → Benedizione → Lampo Esplosivo → Raggio del Giudizio → Anello Celeste → Grande Croce

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Anello Celeste · #136

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
380	276	Area	Stordimento (12%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Piddomon	Monte Infinito

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa

sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Scintilla Sacra → Freccia Lucente → Scudo Sacro → Benedizione → Lampo Esplosivo → Raggio del Giudizio → Anello Celeste → Grande Croce

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Grande Croce · #137

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
600	360	A distanza	—

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Piddomon	Altra dimensione Monte Infinito *

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa

sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Scintilla Sacra → Freccia Lucente → Scudo Sacro → Benedizione → Lampo Esplosivo → Raggio del Giudizio → Anello Celeste → Grande Croce

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Colpo di Bolle · #138

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
58	24	A distanza	Appiattimento (20%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Gekomon	Palude Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Palude Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
ModokiBetamon	Foresta natia · 07:00–19:00 Ponte Digimon · 07:00–19:00 Foresta natia · 07:00–19:00 *

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Colpo di Bolle → Getto d'Acqua → Danza della Pioggia → Mulinello → Idrocannone → Schianto Marino → Maremoto → Furia Oceanica

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Getto d'Acqua · #139

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
160	78	A distanza	—

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Gekomon	Palude Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00
ModokiBetamon	Foresta natia · 07:00–19:00 Ponte Digimon · 07:00–19:00 Foresta natia · 07:00–19:00 *

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Colpo di Bolle → Getto d'Acqua → Danza della Pioggia → Mulinello → Idrocannone → Schianto Marino → Maremoto → Furia Oceanica

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Tempesta Furiosa · #14

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
225	216	Area	Confusione (60%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Piddomon	Monte Infinito Altra dimensione Monte Infinito *

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Scarica Statica → Nube Elettrica → Tagliavento → Colpo Rotante → Mega Scintilla → Tempesta Furiosa → Tuono → Uragano

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Danza della Pioggia · #140

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
0	54	Potenziamento personale	Velocità su (20%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Gekomon	Palude Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Palude Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

Nemico	Dove affrontarlo
ModokiBetamon	Foresta natia · 07:00–19:00 Foresta natia · 07:00–19:00 *

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Colpo di Bolle → Getto d'Acqua → Danza della Pioggia → Mulinello → Idrocannone → Schianto Marino → Maremoto → Furia Oceanica

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Mulinello · #141

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
180	174	Area	Confusione (40%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Gekomon	Palude Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00
ModokiBetamon	Ponte Digimon · 07:00–19:00 Zona delle mangrovie · 07:00–19:00

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Colpo di Bolle → Getto d'Acqua → Danza della Pioggia → Mulinello → Idrocannone → Schianto Marino → Maremoto → Furia Oceanica

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Idrocannone · #142

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
360	165	A distanza	—

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Gekomon	Palude Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Palude Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
ModokiBetamon	Zona delle mangrovie · 07:00–19:00

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Colpo di Bolle → Getto d'Acqua → Danza della Pioggia → Mulinello → Idrocannone → Schianto Marino → Maremoto → Furia Oceanica

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Schianto Marino · #143

Potenza	MP	Raggio	Alterazione

300	186	Corpo a corpo	Stordimento (12%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Gekomon	Palude Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00
ModokiBetamon	Zona delle mangrovie · 07:00–19:00

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Colpo di Bolle → Getto d'Acqua → Danza della Pioggia → Mulinello → Idrocannone → Schianto Marino → Maremoto → Furia Oceanica

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Maremoto · #144

Potenza	MP	Raggio	Alterazione

400	264	Area	Appiattimento (15%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Gekomon	Palude Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Colpo di Bolle → Getto d'Acqua → Danza della Pioggia → Mulinello → Idrocannone → Schianto Marino → Maremoto → Furia Oceanica

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Furia Oceanica · #145

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
560	336	Area	—

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Gekomon	Palude Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Colpo di Bolle → Getto d'Acqua → Danza della Pioggia → Mulinello → Idrocannone → Schianto Marino → Maremoto → Furia Oceanica

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Fendente Rapido · #146

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
60	24	Corpo a corpo	—

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Fugamon	Bosco nebbioso · 07:00–19:00 Bosco nebbioso · 07:00–19:00 * Bosco nebbioso *
SnowGoblimon	Terra gelata · 07:00–19:00 Terra gelata · 00:00–07:00, 19:00–24:00

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Fendente Rapido → Lancio di Lama → Posa di Guerra → Spezzacorazza → Taglio a Croce → Lama Rotante → Fendente Gigante → Lama Finale

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Lancio di Lama · #147

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
150	72	A distanza	—

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Fugamon	Bosco nebbioso · 07:00–19:00 Bosco nebbioso · 07:00–19:00 * Bosco nebbioso *
SnowGoblimon	Terra gelata · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Terra gelata · 07:00–19:00

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Fendente Rapido → Lancio di Lama → Posa di Guerra → Spezzacorazza → Taglio a Croce → Lama Rotante → Fendente Gigante → Lama Finale

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Spezzacorazza · #148

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
0	60	Corpo a corpo	Riduce la Difesa (25%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Fugamon	Bosco nebbioso · 07:00–19:00 Bosco nebbioso *
SnowGoblimon	Terra gelata · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Terra gelata · 07:00–19:00

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Fendente Rapido → Lancio di Lama → Posa di Guerra → Spezzacorazza → Taglio a Croce → Lama Rotante → Fendente Gigante → Lama Finale

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Posa di Guerra · #149

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
0	60	Potenziamento personale	Attacco su (20%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Fugamon	Bosco nebbioso · 07:00–19:00 *
Tekkamon	Altra dimensione

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Fendente Rapido → Lancio di Lama → Posa di Guerra → Spezzacorazza → Taglio a Croce → Lama Rotante → Fendente Gigante → Lama Finale

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Uragano · #15

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
366	255	Area	Confusione (13%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
SandYanmamon	Cima del Gran Canyon · 07:00–19:00 Fondo del Gran Canyon · 07:00–19:00

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Scarica Statica → Nube Elettrica → Tagliavento → Colpo Rotante → Mega Scintilla → Tempesta Furiosa → Tuono → Uragano

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Taglio a Croce · #150

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
230	108	Corpo a corpo	Appiattimento (12%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Fugamon	Bosco nebbioso · 07:00–19:00 * Bosco nebbioso *
Tekkamon	Altra dimensione

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa

prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Fendente Rapido → Lancio di Lama → Posa di Guerra → Spezzacorazza → Taglio a Croce → Lama Rotante → Fendente Gigante → Lama Finale

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Lama Rotante · #151

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
210	150	Area	Stordimento (10%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Fugamon	Bosco nebbioso · 07:00–19:00
Tekkamon	Altra dimensione

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa

prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Fendente Rapido → Lancio di Lama → Posa di Guerra → Spezzacorazza → Taglio a Croce → Lama Rotante → Fendente Gigante → Lama Finale

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Fendente Gigante · #152

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
390	180	Corpo a corpo	Stordimento (10%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Fugamon	Bosco nebbioso · 07:00–19:00
Tekkamon	Altra dimensione

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa

prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Fendente Rapido → Lancio di Lama → Posa di Guerra → Spezzacorazza → Taglio a Croce → Lama Rotante → Fendente Gigante → Lama Finale

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Lama Finale · #153

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
540	288	A distanza	—

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Fugamon	Bosco nebbioso · 07:00–19:00
Tekkamon	Altra dimensione

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa

prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Fendente Rapido → Lancio di Lama → Posa di Guerra → Spezzacorazza → Taglio a Croce → Lama Rotante → Fendente Gigante → Lama Finale

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Lancio di Roccia · #154

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
64	30	A distanza	—

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Golemon	Villa del Signore Grigio Monte Infinito
Gotsumon	Ingresso Gran Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cima del Gran Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Fondo del Gran Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cima del Gran Canyon · 07:00–19:00 Antica zona veloce · 07:00–19:00
J-Mojyamon	Giungla tropicale · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Zona delle mangrovie · 00:00–07:00, 19:00–24:00
MudFrigimon	Piana del Panorama *
NiseDrimogemon	Savana ingranaggi · 00:00–07:00, 19:00–24:00

Nemico	Dove affrontarlo
SandYanmamon	Cima del Gran Canyon · 07:00–19:00 Fondo del Gran Canyon · 07:00–19:00

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Lancio di Roccia → Raffica di Sabbia → Pelle di Pietra → Schianto di Masso → Fenditura → Stalagmite → Frana → Sisma di Gaia

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Raffica di Sabbia · #155

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
110	84	Area	Confusione (30%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Golemon	Villa del Signore Grigio Monte Infinito
Gotsumon	Ingresso Gran Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cima del Gran Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Fondo del Gran Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Antica zona veloce · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Antica zona veloce · 07:00–19:00
J-Mojyamon	Giungla tropicale · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Zona delle mangrovie · 00:00–07:00, 19:00–24:00
MudFrigimon	Piana del Panorama *
NiseDrimogemon	Savana ingranaggi · 00:00–07:00, 19:00–24:00
SandYanmamon	Cima del Gran Canyon · 07:00–19:00 Fondo del Gran Canyon · 07:00–19:00

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Lancio di Roccia → Raffica di Sabbia → Pelle di Pietra → Schianto di Masso → Fenditura → Stalagmite → Frana → Sisma di Gaia

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Pelle di Pietra · #156

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
0	72	Potenziamento personale	Difesa su (30%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Golemon	Villa del Signore Grigio Monte Infinito Altra dimensione
Gotsumon	Ingresso Gran Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Fondo del Gran Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Antica zona veloce · 07:00–19:00
J-Mojyamon	Giungla tropicale · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Zona delle mangrovie · 00:00–07:00, 19:00–24:00
MudFrigimon	Piana del Panorama *
NiseDrimogemon	Savana ingranaggi · 00:00–07:00, 19:00–24:00
SandYanmamon	Cima del Gran Canyon · 07:00–19:00

Nemico	Dove affrontarlo
Vermilimon	Antica regione Dino · 07:00–19:00 * Antica zona glaciale · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Monte Infinito Monte Infinito *

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Lancio di Roccia → Raffica di Sabbia → Pelle di Pietra → Schianto di Masso → Fenditura → Stalagmite → Frana → Sisma di Gaia

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Schianto di Masso · #157

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
220	126	A distanza	Appiattimento (20%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Golemon	Monte Infinito Altra dimensione
J-Mojyamon	Giungla tropicale · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Zona delle mangrovie · 00:00–07:00, 19:00–24:00
MudFrigimon	Piana del Panorama *
NiseDrimogemon	Savana ingranaggi · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Vermilimon	Antica regione Dino · 07:00–19:00 * Antica zona glaciale · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Monte Infinito

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Lancio di Roccia → Raffica di Sabbia → Pelle di Pietra → Schianto di Masso → Fenditura → Stalagmite → Frana → Sisma di Gaia

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Fenditura · #158

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
270	186	Area	Stordimento (20%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Golemon	Altra dimensione Monte Infinito
J-Mojyamon	Giungla tropicale · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Zona delle mangrovie · 00:00–07:00, 19:00–24:00
NiseDrimogemon	Savana ingranaggi · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Vermilimon	Antica regione Dino · 07:00–19:00 * Antica zona glaciale · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Monte Infinito Monte Infinito *

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una

soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Lancio di Roccia → Raffica di Sabbia → Pelle di Pietra → Schianto di Masso → Fenditura → Stalagmite → Frana → Sisma di Gaia

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Stalagmite · #159

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
430	219	A distanza	—

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Golemon	Monte Infinito
Vermilimon	Antica zona glaciale · 07:00–19:00 Monte Infinito Monte Infinito *

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Lancio di Roccia → Raffica di Sabbia → Pelle di Pietra → Schianto di Masso → Fenditura → Stalagmite → Frana → Sisma di Gaia

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Giga Freddo · #16

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
264	120	A distanza	Stordimento (10%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
BlueMeramon	Santuario del ghiaccio Altra dimensione
DarkLizardmon	Bosco nebbioso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bosco nebbioso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

Nemico	Dove affrontarlo
Gururumon	Foresta natia · 00:00–05:00, 20:00–24:00 Savana ingranaggi · 00:00–05:00, 20:00–24:00 Santuario del ghiaccio Monte Infinito Monte Infinito *
Hyogamon	Terra gelata · 07:00–19:00 Terra gelata · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Terra gelata · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Santuario del ghiaccio
IceDevimon	Terra gelata · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Altra dimensione
Icemon	Santuario del ghiaccio

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Lacrima → Ago di Ghiaccio → Blitz Acquatico → Magia Liquida → Blizzard → Giga Freddo → Statua di Ghiaccio → Aurora Gelida

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Frana · #160

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
450	285	Area	Appiattimento (18%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Golemon	Monte Infinito
Vermilimon	Antica zona glaciale · 07:00–19:00 Monte Infinito

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Lancio di Roccia → Raffica di Sabbia → Pelle di Pietra → Schianto di Masso → Fenditura → Stalagmite → Frana → Sisma di Gaia

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Sisma di Gaia · #161

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
650	390	Area	Stordimento (15%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Golemon	Altra dimensione Monte Infinito

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Lancio di Roccia → Raffica di Sabbia → Pelle di Pietra → Schianto di Masso → Fenditura → Stalagmite → Frana → Sisma di Gaia

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Statua di Ghiaccio · #17

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
424	186	A distanza	Stordimento (38%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
BlueMeramon	Altra dimensione
Golemon	Monte Infinito Altra dimensione
MoriShellmon	Bosco nebbioso · 07:00–19:00 Bosco nebbioso * Bosco nebbioso · 07:00–19:00 *

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Lacrima → Ago di Ghiaccio → Blitz Acquatico → Magia Liquida → Blizzard → Giga Freddo → Statua di Ghiaccio → Aurora Gelida

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Blizzard · #18

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
120	165	Area	Stordimento (15%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
DarkLizardmon	Bosco nebbioso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bosco nebbioso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Gekomon	Palude Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Golemon	Villa del Signore Grigio Monte Infinito Altra dimensione
Gururumon	Fondo del Gran Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cima del Gran Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Santuario del ghiaccio Monte Infinito Monte Infinito *
SnowAgumon	Terra gelata · 07:00–19:00 Terra gelata · 07:00–19:00 *

Nemico	Dove affrontarlo
SnowGoblimon	Terra gelata · 07:00–19:00 Terra gelata · 00:00–07:00, 19:00–24:00

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Lacrima → Ago di Ghiaccio → Blitz Acquatico → Magia Liquida → Blizzard → Giga Freddo → Statua di Ghiaccio → Aurora Gelida

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Ago di Ghiaccio · #19

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
126	78	A distanza	Stordimento (5%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
DarkLizardmon	Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 07:00–19:00 Antica zona veloce · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Golemon	Villa del Signore Grigio
Hyogamon	Terra gelata · 07:00–19:00 Terra gelata · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Terra gelata · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Santuario del ghiaccio
Icemon	Santuario del ghiaccio
SnowAgumon	Terra gelata · 07:00–19:00 Terra gelata · 07:00–19:00 *

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Lacrima → Ago di Ghiaccio → Blitz Acquatico → Magia Liquida → Blizzard → Giga Freddo → Statua di Ghiaccio → Aurora Gelida

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Sputafuoco · #2

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
66	30	A distanza	—

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Agumon	Fortezza degli orchi *
BlueMeramon	Santuario del ghiaccio
Flarerizamon	Piedi del monte Panorama · 07:00–19:00
Goblimon	Foresta natia * Foresta natia · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Foresta natia · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Tunnel trivella Tunnel trivella, 2P * Ingresso Gran Canyon · 07:00–19:00 Cima del Gran Canyon · 07:00–19:00 Ponte del Gran Canyon Fondo del Gran Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cima del Gran Canyon * Gran Canyon Gran Canyon *
Saberdramon	Antica zona veloce · 07:00–19:00

Nemico	Dove affrontarlo
SandYanmamon	Cima del Gran Canyon · 07:00–19:00 Fondo del Gran Canyon · 07:00–19:00
Tankmon	Villa dei giocattoli

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Sputafuoco → Onda Termica → Torre di Fuoco → Bomba di Magma → Inferno Rosso → Raggio Infuocato → Fuoco Infinito → Fusione

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Blitz Acquatico · #20

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
211	102	A distanza	—

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Aruraumon	Giungla tropicale · 07:00–19:00 Sentiero del Panorama · 07:00–19:00 Piedi del monte Panorama · 07:00–19:00
Gekomon	Palude Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Palude Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
J-Mojyamon	Giungla tropicale · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Zona delle mangrovie · 00:00–07:00, 19:00–24:00
ModokiBetamon	Foresta natia · 07:00–19:00 Ponte Digimon · 07:00–19:00 Foresta natia · 07:00–19:00 *
MoriShellmon	Bosco nebbioso · 07:00–19:00 Bosco nebbioso * Bosco nebbioso · 07:00–19:00 *
MudFrigimon	Piana del Panorama *

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa

prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Lacrima → Ago di Ghiaccio → Blitz Acquatico → Magia Liquida → Blizzard → Giga Freddo → Statua di Ghiaccio → Aurora Gelida

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Magia Liquida · #21

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
0	36	Potenziamento personale	—

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
MoriShellmon	Bosco nebbioso · 07:00–19:00 Bosco nebbioso * Bosco nebbioso · 07:00–19:00 *

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa

sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Lacrima → Ago di Ghiaccio → Blitz Acquatico → Magia Liquida → Blizzard → Giga Freddo → Statua di Ghiaccio → Aurora Gelida

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Aurora Gelida · #22

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
430	258	Area	Appiattimento (24%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Hyogamon	Santuario del ghiaccio Terra gelata · 07:00–19:00

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa

sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Lacrima → Ago di Ghiaccio → Blitz Acquatico → Magia Liquida → Blizzard → Giga Freddo → Statua di Ghiaccio → Aurora Gelida

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Lacrima · #23

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
60	42	A distanza	Appiattimento (46%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Aruraumon	Foresta natia · 07:00–19:00 Foresta natia · 07:00–19:00 * Ponte Digimon · 07:00–19:00 * Ponte Digimon · 07:00–19:00 Giungla tropicale · 07:00–19:00 Sentiero del Panorama · 07:00–19:00 Piedi del monte Panorama · 07:00–19:00
Gekomon	Palude Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Palude Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
MudFrigimon	Piana del Panorama *

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Lacrima → Ago di Ghiaccio → Blitz Acquatico → Magia Liquida → Blizzard → Giga Freddo → Statua di Ghiaccio → Aurora Gelida

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Braccio Potente · #24

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
226	126	A distanza	—

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Guardromon	Città fabbrica · 07:00–19:00 Città fabbrica · 07:00–19:00 * Città fabbrica · 00:00–07:00, 19:00–24:00

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Braccio Potente → Spaccametalli → Blocca Programma → Laser a Impulso → Piena Potenza → Cancellazione → Raggio globale → Dimensione DG

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Raggio globale · #25

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
573	330	Area	—

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Guardromon	Città fabbrica · 07:00–19:00 Città fabbrica

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Braccio Potente → Spaccametalli → Blocca Programma → Laser a Impulso → Piena Potenza → Cancellazione → Raggio globale → Dimensione DG

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Spaccametalli · #26

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
150	165	Area	—

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Guardromon	Città fabbrica · 07:00–19:00

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Braccio Potente → Spaccametalli → Blocca Programma → Laser a Impulso → Piena Potenza → Cancellazione → Raggio globale → Dimensione DG

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Laser a Impulso · #27

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
389	168	A distanza	—

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Tankmon	Altra dimensione
Tekkamon	Altra dimensione

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Braccio Potente → Spaccametalli → Blocca Programma → Laser a Impulso → Piena Potenza → Cancellazione → Raggio globale → Dimensione DG

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Cancellazione · #28

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
430	219	A distanza	Appiattimento (50%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Tankmon	Altra dimensione
Tekkamon	Altra dimensione

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Braccio Potente → Spaccametalli → Blocca Programma → Laser a Impulso → Piena Potenza → Cancellazione → Raggio globale → Dimensione DG

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Dimensione DG · #29

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
722	420	Area	—

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Tekkamon	Altra dimensione

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Braccio Potente → Spaccametalli → Blocca Programma → Laser a Impulso → Piena Potenza → Cancellazione → Raggio globale → Dimensione DG

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Inferno Rosso · #3

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
210	171	Area	—

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
ClearAgumon	Villa dei giocattoli
DarkLizardmon	Laboratorio sotterraneo
Saberdramon	Bosco nebbioso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

Nemico	Dove affrontarlo
ToyAgumon	Villa dei giocattoli
Vermilimon	Monte Infinito Monte Infinito *

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Sputafuoco → Onda Termica → Torre di Fuoco → Bomba di Magma → Inferno Rosso → Raggio Infuocato → Fuoco Infinito → Fusione

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Piena Potenza · #30

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
0	99	Potenziamento personale	—

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Guardromon	Città fabbrica

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Braccio Potente → Spaccametalli → Blocca Programma → Laser a Impulso → Piena Potenza → Cancellazione → Raggio globale → Dimensione DG

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Blocca Programma · #31

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
256	297	A distanza	Appiattimento (12%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Guardromon	Città fabbrica

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Braccio Potente → Spaccametalli → Blocca Programma → Laser a Impulso → Piena Potenza → Cancellazione → Raggio globale → Dimensione DG

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Polvere Velenosa · #32

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
117	171	Area	Veleno (62%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Aruraumon	Foresta natia · 07:00–19:00 Foresta natia · 07:00–19:00 * Ponte Digimon · 07:00–19:00 * Ponte Digimon · 07:00–19:00 Sentiero del Panorama · 07:00–19:00 Piedi del monte Panorama · 07:00–19:00
Dokunemon	Terra degli insetti · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Terra degli insetti · 07:00–19:00
RedVegiemon	Foresta natia · 07:00–19:00 Nido di Kunemon · 07:00–19:00 * Giungla tropicale · 07:00–19:00

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Artiglio Velenoso → Pungiglione → Polvere Velenosa → Piaga degli Insetti → Scudo di Muschio → Profumo Incantatore → Trappola verde → Insetto

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Insetto · #33

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
500	354	A distanza	Appiattimento (35%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Tentomon	Terra degli insetti · 07:00–19:00

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Artiglio Velenoso → Pungiglione → Polvere Velenosa → Piaga degli Insetti → Scudo di Muschio → Profumo Incantatore → Trappola verde → Insetto

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Scudo di Muschio · #34

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
0	30	Potenziamento personale	—

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Dokunemon	Terra degli insetti · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Terra degli insetti · 07:00–19:00
J-Mojyamon	Zona delle mangrovie · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Tentomon	Terra degli insetti · 07:00–19:00
Weedmon	Cima del Gran Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cima del Gran Canyon · 07:00–19:00 Fondo del Gran Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Fondo del Gran Canyon · 07:00–19:00

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa

sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Artiglio Velenoso → Pungiglione → Polvere Velenosa → Piaga degli Insetti → Scudo di Muschio → Profumo Incantatore → Trappola verde → Insetto

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Piaga degli Insetti · #35

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
58	96	A distanza	Veleno (90%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Tentomon	Terra degli insetti · 07:00–19:00
Yanmamon	Palude Geko · 07:00–19:00 Palude Geko · 07:00–19:00 *

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il

peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Artiglio Velenoso → Pungiglione → Polvere Velenosa → Piaga degli Insetti → Scudo di Muschio → Profumo Incantatore → Trappola verde → Insetto

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Profumo Incantatore · #36

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
180	210	Area	Confusione (57%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
MoriShellmon	Bosco nebbioso · 07:00–19:00 Bosco nebbioso * Bosco nebbioso · 07:00–19:00 *
RedVegiemon	Giungla tropicale · 07:00–19:00

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Artiglio Velenoso → Pungiglione → Polvere Velenosa → Piaga degli Insetti → Scudo di Muschio → Profumo Incantatore → Trappola verde → Insetto

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Artiglio Velenoso · #37

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
62	66	Corpo a corpo	Veleno (40%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Aruraumon	Foresta natia · 07:00–19:00 Foresta natia · 07:00–19:00 * Ponte Digimon · 07:00–19:00 * Ponte Digimon · 07:00–19:00 Giungla tropicale · 07:00–19:00
Dokunemon	Foresta natia · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Nido di Kunemon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Foresta natia · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
RedVegiemon	Foresta natia · 07:00–19:00 Nido di Kunemon · 07:00–19:00 * Giungla tropicale · 07:00–19:00
Weedmon	Cima del Gran Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cima del Gran Canyon · 07:00–19:00 Fondo del Gran Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Fondo del Gran Canyon · 07:00–19:00

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa

prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Artiglio Velenoso → Pungiglione → Polvere Velenosa → Piaga degli Insetti → Scudo di Muschio → Profumo Incantatore → Trappola verde → Insetto

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Pungiglione · #38

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
157	102	Corpo a corpo	Appiattimento (26%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Dokunemon	Foresta natia · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Nido di Kunemon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Terra degli insetti · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Terra degli insetti · 07:00–19:00 Foresta natia · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
RedVegiemon	Foresta natia · 07:00–19:00 Nido di Kunemon · 07:00–19:00 * Giungla tropicale · 07:00–19:00
Weedmon	Cima del Gran Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cima del Gran Canyon · 07:00–19:00 Fondo del Gran Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Fondo del Gran Canyon · 07:00–19:00

Nemico	Dove affrontarlo
Yanmamon	Giungla tropicale · 07:00–19:00 Zona delle mangrovie · 07:00–19:00 Antica regione Dino · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Antica zona glaciale · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Antica zona glaciale · 07:00–19:00 Palude Geko · 07:00–19:00 Palude Geko · 07:00–19:00 *

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Artiglio Velenoso → Pungiglione → Polvere Velenosa → Piaga degli Insetti → Scudo di Muschio → Profumo Incantatore → Trappola verde → Insetto

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Trappola verde · #39

Potenza	MP	Raggio	Alterazione

310	147	A distanza	Stordimento (55%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
J-Mojyamon	Zona delle mangrovie · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Weedmon	Cima del Gran Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cima del Gran Canyon · 07:00–19:00 Fondo del Gran Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Fondo del Gran Canyon · 07:00–19:00

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Artiglio Velenoso → Pungiglione → Polvere Velenosa → Piaga degli Insetti → Scudo di Muschio → Profumo Incantatore → Trappola verde → Insetto

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Bomba di Magma · #4

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
279	132	A distanza	Confusione (4%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Agumon	Fortezza degli orchi *
ClearAgumon	Villa dei giocattoli
DarkLizardmon	Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 07:00–19:00 Laboratorio sotterraneo Antica zona veloce · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bosco nebbioso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bosco nebbioso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Flarerizamon	Piedi del monte Panorama · 07:00–19:00
Fugamon	Bosco nebbioso · 07:00–19:00 Bosco nebbioso · 07:00–19:00 * Bosco nebbioso *
Goblimon	Foresta natia * Foresta natia · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Foresta natia · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Sentiero del Panorama · 07:00–19:00 Sentiero del Panorama Piedi del monte Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Tunnel trivella, 2P *

Nemico	Dove affrontarlo
Shamamon	Savana ingranaggi · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Savana ingranaggi · 07:00–19:00 * Savana ingranaggi · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Savana ingranaggi * Savana ingranaggi · 07:00–19:00
Tankmon	Villa dei giocattoli Altra dimensione
ToyAgumon	Villa dei giocattoli

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Sputafuoco → Onda Termica → Torre di Fuoco → Bomba di Magma → Inferno Rosso → Raggio Infuocato → Fuoco Infinito → Fusione

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Tremore · #40

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
178	168	Area	—

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Gabumon	Fortezza degli orchi *
Gotsumon	Antica zona veloce · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Antica zona veloce · 07:00–19:00
Muchomon	Giungla tropicale · 07:00–19:00 Zona delle mangrovie · 07:00–19:00 Fondo del Gran Canyon · 07:00–19:00
NiseDrimogemon	Savana ingranaggi · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Psychemon	Monte dei rifiuti · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Monte dei rifiuti · 07:00–19:00
Vermilimon	Monte Infinito

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa

prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Mach Jab → Calcio Dinamite → Grido di Guerra → Pugno Megatone → Spaccaossa → Carica Muscolare → Tremore → Tuffo Rapido

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Carica Muscolare · #41

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
0	66	Potenziamento personale	—

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Goblimon	Bosco nebbioso * Bosco nebbioso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Bosco nebbioso · 07:00–19:00 *
Golemon	Monte Infinito Altra dimensione
SnowAgumon	Terra gelata · 07:00–19:00 Terra gelata · 07:00–19:00 *
ToyAgumon	Villa dei giocattoli

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Mach Jab → Calcio Dinamite → Grido di Guerra → Pugno Megatone → Spaccaossa → Carica Muscolare → Tremore → Tuffo Rapido

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Grido di Guerra · #42

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
0	42	Potenziamento personale	—

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Gabumon	Fortezza degli orchi *

Nemico	Dove affrontarlo
Goblimon	Ingresso Gran Canyon · 07:00–19:00 Cima del Gran Canyon · 07:00–19:00 Ponte del Gran Canyon Fondo del Gran Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cima del Gran Canyon * Gran Canyon Gran Canyon *
Psychemon	Savana ingranaggi · 07:00–19:00 Savana ingranaggi · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Tsukaimon	Ponte Digimon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Ponte Digimon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Piedi del monte Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cimitero di Overdell * Villa del Signore Grigio Savana ingranaggi · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Savana ingranaggi · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Mach Jab → Calcio Dinamite → Grido di Guerra → Pugno Megatone → Spaccaossa → Carica Muscolare → Tremore → Tuffo Rapido

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Mach Jab · #43

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
52	18	Corpo a corpo	—

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
ClearAgumon	Villa dei giocattoli
Goblimon	Foresta natia * Foresta natia · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Sentiero del Panorama · 07:00–19:00 Sentiero del Panorama Piedi del monte Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Tunnel trivella Tunnel trivella, 2P * Bosco nebbioso * Bosco nebbioso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Bosco nebbioso · 07:00–19:00 *
Muchomon	Giungla tropicale · 07:00–19:00 Zona delle mangrovie · 07:00–19:00 Fondo del Gran Canyon · 07:00–19:00

Nemico	Dove affrontarlo
MudFrigimon	Piana del Panorama *
Psychemon	Savana ingranaggi · 07:00–19:00 Savana ingranaggi · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Monte dei rifiuti · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Monte dei rifiuti · 07:00–19:00
Shamamon	Savana ingranaggi · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Savana ingranaggi · 07:00–19:00 * Savana ingranaggi · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Savana ingranaggi * Savana ingranaggi · 07:00–19:00
SnowAgumon	Terra gelata · 07:00–19:00 Terra gelata · 07:00–19:00 *
SnowGoblimon	Terra gelata · 07:00–19:00 Terra gelata · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Tsukaimon	Ponte Digimon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Ponte Digimon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Giungla tropicale · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Villa del Signore Grigio

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa

prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Mach Jab → Calcio Dinamite → Grido di Guerra → Pugno Megatone → Spaccaossa → Carica Muscolare → Tremore → Tuffo Rapido

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Calcio Dinamite · #44

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
193	99	Corpo a corpo	Stordimento (3%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Akatorimon	Savana ingranaggi · 07:00–19:00 * Savana ingranaggi · 07:00–19:00
Gabumon	Fortezza degli orchi *
J-Mojyamon	Giungla tropicale · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Zona delle mangrovie · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Muchomon	Fondo del Gran Canyon · 07:00–19:00
NiseDrimogemon	Savana ingranaggi · 00:00–07:00, 19:00–24:00

Nemico	Dove affrontarlo
Psychemon	Savana ingranaggi · 07:00–19:00 Savana ingranaggi · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Monte dei rifiuti · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Monte dei rifiuti · 07:00–19:00
Tsukaimon	Ponte Digimon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Ponte Digimon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Giungla tropicale · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Piedi del monte Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cimitero di Overdell * Savana ingranaggi · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Savana ingranaggi · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Bosco nebbioso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bosco nebbioso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
ShimaUnimon	Savana ingranaggi · 07:00–19:00 · Usa Calcio Dinamite #48 Savana ingranaggi · 07:00–19:00 · Usa Calcio Dinamite #48 *

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Imparare una variante le sblocca entrambe. La forma attuale deve poter imparare la variante usata dal nemico o scelta dalla palestra. Calcio Dinamite #48

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa

sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Mach Jab → Calcio Dinamite → Grido di Guerra → Pugno Megatone → Spaccaossa → Carica Muscolare → Tremore → Tuffo Rapido

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Spaccaossa · #45

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
285	165	Corpo a corpo	Confusione (10%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
IceDevimon	Terra gelata · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Contrattacco reattivo: lascia che questo nemico risponda a un attacco in mischia mancato.

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una

soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Mach Jab → Calcio Dinamite → Grido di Guerra → Pugno Megatone → Spaccaossa → Carica Muscolare → Tremore → Tuffo Rapido

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Pugno Megatone · #46

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
320	186	Corpo a corpo	Stordimento (9%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Gabumon	Fortezza degli orchi *

Nemico	Dove affrontarlo
Goblimon	Sentiero del Panorama · 07:00–19:00 Sentiero del Panorama Piedi del monte Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Ingresso Gran Canyon · 07:00–19:00 Cima del Gran Canyon · 07:00–19:00 Ponte del Gran Canyon Cima del Gran Canyon * Bosco nebbioso * Bosco nebbioso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Bosco nebbioso · 07:00–19:00 * Gran Canyon Gran Canyon *
Gotsumon	Sentiero del Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Sentiero del Panorama Ingresso Gran Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cima del Gran Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Fondo del Gran Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cima del Gran Canyon · 07:00–19:00 Antica zona veloce · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Antica zona veloce · 07:00–19:00
Guardromon	Città fabbrica · 07:00–19:00 Città fabbrica · 07:00–19:00 * Città fabbrica · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Città fabbrica
Gururumon	Foresta natia · 00:00–05:00, 20:00–24:00 Fondo del Gran Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cima del Gran Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Savana ingranaggi · 00:00–05:00, 20:00–24:00 Santuario del ghiaccio

Nemico	Dove affrontarlo
IceDevimon	Terra gelata · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Altra dimensione
Icemon	Santuario del ghiaccio
J-Mojyamon	Giungla tropicale · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Zona delle mangrovie · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Psychemon	Savana ingranaggi · 07:00–19:00 Savana ingranaggi · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Monte dei rifiuti · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Monte dei rifiuti · 07:00–19:00
Shamamon	Savana ingranaggi · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Savana ingranaggi · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Savana ingranaggi · 07:00–19:00 * Savana ingranaggi * Savana ingranaggi · 07:00–19:00
SnowGoblimon	Terra gelata · 07:00–19:00 Terra gelata · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Vermilimon	Antica regione Dino · 07:00–19:00 * Antica zona glaciale · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Antica zona glaciale · 07:00–19:00

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa

sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Mach Jab → Calcio Dinamite → Grido di Guerra → Pugno Megatone → Spaccaossa → Carica Muscolare → Tremore → Tuffo Rapido

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Tuffo Rapido · #47

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
500	258	A distanza	Confusione (14%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Gotsumon	Ingresso Gran Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cima del Gran Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Fondo del Gran Canyon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cima del Gran Canyon · 07:00–19:00
Gururumon	Monte Infinito Monte Infinito *
Hyogamon	Terra gelata · 07:00–19:00 Terra gelata · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Terra gelata · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Santuario del ghiaccio

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Mach Jab → Calcio Dinamite → Grido di Guerra → Pugno Megatone → Spaccaossa → Carica Muscolare → Tremore → Tuffo Rapido

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Calcio Dinamite · #48

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
255	99	Corpo a corpo	—

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
ShimaUnimon	Savana ingranaggi · 07:00–19:00 Savana ingranaggi · 07:00–19:00 *

Nemico	Dove affrontarlo
Akatorimon	Savana ingranaggi · 07:00–19:00 · Usa Calcio Dinamite #44 * Savana ingranaggi · 07:00–19:00 · Usa Calcio Dinamite #44
Gabumon	Fortezza degli orchi · Usa Calcio Dinamite #44 *
J-Mojyamon	Giungla tropicale · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Usa Calcio Dinamite #44 Zona delle mangrovie · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Usa Calcio Dinamite #44
Muchomon	Fondo del Gran Canyon · 07:00–19:00 · Usa Calcio Dinamite #44
NiseDrimogemon	Savana ingranaggi · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Usa Calcio Dinamite #44
Psychemon	Savana ingranaggi · 07:00–19:00 · Usa Calcio Dinamite #44 Savana ingranaggi · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Usa Calcio Dinamite #44 * Monte dei rifiuti · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Usa Calcio Dinamite #44 Monte dei rifiuti · 07:00–19:00 · Usa Calcio Dinamite #44

Nemico	Dove affrontarlo
Tsukaimon	Ponte Digimon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Usa Calcio Dinamite #44 * Ponte Digimon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Usa Calcio Dinamite #44 Giungla tropicale · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Usa Calcio Dinamite #44 Piedi del monte Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Usa Calcio Dinamite #44 Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Usa Calcio Dinamite #44 Cimitero di Overdell · Usa Calcio Dinamite #44 * Savana ingranaggi · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Usa Calcio Dinamite #44 Savana ingranaggi · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Usa Calcio Dinamite #44 * Bosco nebbioso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Usa Calcio Dinamite #44 Bosco nebbioso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Usa Calcio Dinamite #44 *

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Imparare una variante le sblocca entrambe. La forma attuale deve poter imparare la variante usata dal nemico o scelta dalla palestra. Calcio Dinamite #44

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa

sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Mach Jab → Calcio Dinamite → Grido di Guerra → Pugno Megatone → Spaccaossa → Carica Muscolare → Tremore → Tuffo Rapido

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Spray di Puzzola · #49

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
88	75	A distanza	Stordimento (10%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Geremon	Città fabbrica · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Città fabbrica · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Città fabbrica · 07:00–19:00 * Città fabbrica · 07:00–19:00 Monte dei rifiuti · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Monte dei rifiuti · 07:00–19:00
PlatinumSukamon	Città fabbrica · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Città fabbrica · 07:00–19:00 Città fabbrica · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Calcio Orizzontale → Spray di Puzzola → Lanciacacca rapido → Lanciacacca Casuale → Lanciacacca Veloce → Lanciacacca Gigante → Mega-Lanciacacca → Bomba di Cacca

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Onda Termica · #5

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
84	105	Area	Appiattimento (32%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Agumon	Fortezza degli orchi *

Nemico	Dove affrontarlo
DarkLizardmon	Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 07:00–19:00 Laboratorio sotterraneo Antica zona veloce · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Flarerizamon	Piedi del monte Panorama · 07:00–19:00
Tankmon	Villa dei giocattoli Altra dimensione
Vermilimon	Antica regione Dino · 07:00–19:00 * Antica zona glaciale · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Antica zona glaciale · 07:00–19:00

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Sputafuoco → Onda Termica → Torre di Fuoco → Bomba di Magma → Inferno Rosso → Raggio Infuocato → Fuoco Infinito → Fusione

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Lanciacacca rapido · #50

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
122	96	A distanza	Veleno (11%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Geremon	Città fabbrica · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Città fabbrica · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Città fabbrica · 07:00–19:00 * Città fabbrica · 07:00–19:00 Monte dei rifiuti · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Monte dei rifiuti · 07:00–19:00

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Calcio Orizzontale → Spray di Puzzola → Lanciacacca rapido → Lanciacacca Casuale → Lanciacacca Veloce → Lanciacacca Gigante → Mega-Lanciacacca → Bomba di Cacca

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Lanciacacca Gigante · #51

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
211	192	A distanza	Confusione (17%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Geremon	Città fabbrica · 00:00–07:00, 19:00–24:00
PlatinumSukamon	Città fabbrica · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Città fabbrica · 07:00–19:00 Città fabbrica · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Calcio Orizzontale → Spray di Puzzola → Lanciacacca rapido → Lanciacacca Casuale → Lanciacacca Veloce → Lanciacacca Gigante → Mega-Lanciacacca → Bomba di Cacca

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Mega-Lanciacacca · #52

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
211	282	Area	Confusione (20%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Geremon	Città fabbrica · 00:00–07:00, 19:00–24:00
PlatinumSukamon	Città fabbrica · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Città fabbrica · 07:00–19:00

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa

prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Calcio Orizzontale → Spray di Puzzola → Lanciacacca rapido → Lanciacacca Casuale → Lanciacacca Veloce → Lanciacacca Gigante → Mega-Lanciacacca → Bomba di Cacca

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Lanciacacca Casuale · #53

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
75	120	Area	Veleno (9%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Geremon	Città fabbrica · 00:00–07:00, 19:00–24:00

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa

prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Calcio Orizzontale → Spray di Puzzola → Lanciacacca rapido → Lanciacacca Casuale → Lanciacacca Veloce → Lanciacacca Gigante → Mega-Lanciacacca → Bomba di Cacca

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Lanciacacca Veloce · #54

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
122	216	Area	Veleno (10%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Geremon	Città fabbrica · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Città fabbrica · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Città fabbrica · 07:00–19:00 * Città fabbrica · 07:00–19:00
PlatinumSukamon	Città fabbrica · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Città fabbrica · 07:00–19:00 Città fabbrica · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Calcio Orizzontale → Spray di Puzzola → Lanciacacca rapido → Lanciacacca Casuale → Lanciacacca Veloce → Lanciacacca Gigante → Mega-Lanciacacca → Bomba di Cacca

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Calcio Orizzontale · #55

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
53	24	Corpo a corpo	—

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Geremon	Città fabbrica · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Usa Calcio Orizzontale #57 Monte dei rifiuti · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Usa Calcio Orizzontale #57 Monte dei rifiuti · 07:00–19:00 · Usa Calcio Orizzontale #57

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Imparare una variante le sblocca entrambe. La forma attuale deve poter imparare la variante usata dal nemico o scelta dalla palestra. Calcio Orizzontale #57

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Calcio Orizzontale → Spray di Puzzola → Lanciacacca rapido → Lanciacacca Casuale → Lanciacacca Veloce → Lanciacacca Gigante → Mega-Lanciacacca → Bomba di Cacca

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Bomba di Cacca · #56

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
333	333	Area	Appiattimento (83%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Geremon	Città fabbrica · 00:00–07:00, 19:00–24:00
PlatinumSukamon	Città fabbrica · 07:00–19:00

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Calcio Orizzontale → Spray di Puzzola → Lanciacacca rapido → Lanciacacca Casuale → Lanciacacca Veloce → Lanciacacca Gigante → Mega-Lanciacacca → Bomba di Cacca

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Calcio Orizzontale · #57

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
53	24	Corpo a corpo	—

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Geremon	Città fabbrica · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Monte dei rifiuti · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Monte dei rifiuti · 07:00–19:00

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Imparare una variante le sblocca entrambe. La forma attuale deve poter imparare la variante usata dal nemico o scelta dalla palestra. Calcio Orizzontale #55

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa

prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Calcio Orizzontale → Spray di Puzzola → Lanciacacca rapido → Lanciacacca Casuale → Lanciacacca Veloce → Lanciacacca Gigante → Mega-Lanciacacca → Bomba di Cacca

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Fuoco Infinito · #6

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
488	264	Area	Stordimento (11%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Vermilimon	Monte Infinito Monte Infinito *

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa

sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Sputafuoco → Onda Termica → Torre di Fuoco → Bomba di Magma → Inferno Rosso → Raggio Infuocato → Fuoco Infinito → Fusione

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Fusione · #7

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
400	318	Area	Stordimento (24%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Vermilimon	Monte Infinito Monte Infinito *

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa

sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Sputafuoco → Onda Termica → Torre di Fuoco → Bomba di Magma → Inferno Rosso → Raggio Infuocato → Fuoco Infinito → Fusione

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Tuono · #8

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
586	330	A distanza	Stordimento (32%)

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Soulmon	Villa del Signore Grigio

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa

prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Scarica Statica → Nube Elettrica → Tagliavento → Colpo Rotante → Mega Scintilla → Tempesta Furiosa → Tuono → Uragano

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Colpo Rotante · #9

Potenza	MP	Raggio	Alterazione
389	150	A distanza	—

Dove impararla

Nemico	Dove affrontarlo
Piddomon	Monte Infinito Altra dimensione Monte Infinito *
Saberdramon	Antica zona veloce · 07:00–19:00
SandYanmamon	Cima del Gran Canyon · 07:00–19:00 Fondo del Gran Canyon · 07:00–19:00
Tsukaimon	Villa del Signore Grigio Bosco nebbioso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bosco nebbioso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

Nemico	Dove affrontarlo
Yanmamon	Palude Geko · 07:00–19:00 Palude Geko · 07:00–19:00 *

* La comparsa può dipendere anche dai progressi nella storia o dal caso.

Palestra del Cervello

Supera una soglia di Cervello: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. La palestra controlla la prima tecnica compatibile sconosciuta nell'ordine di ogni specialità, sceglie la candidata con il peso maggiore e tenta l'apprendimento con quella percentuale. Una soglia dei comandi (100, 200, 300, 400, 500) superata nella stessa sessione ha la precedenza. L'apprendimento non è garantito. Se questa prima tecnica ha peso 0 nella sua posizione, il Cervello non può insegnare nessun'altra tecnica di quella specialità finché il Digimon non la impara in un altro modo, per esempio osservandola in battaglia.

Pesi di questa tecnica secondo la posizione della specialità: 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Un peso nullo impedisce di impararla in quella posizione.

Scarica Statica → Nube Elettrica → Tagliavento → Colpo Rotante → Mega Scintilla → Tempesta Furiosa → Tuono → Uragano

Le battaglie nell'arena e nei tornei non insegnano tecniche.

Le mosse finali e gli attacchi innati non si imparano osservando i nemici né allenando il Cervello.

Tecniche	ID	Potenza	Raggio	Alterazione
Vampata	58	174	A distanza	—
Respiro di Pepe	59	89	A distanza	—
Attacco Amabile	60	230	A distanza	—
Palla di fuoco	61	155	A distanza	—

Tecniche	ID	Potenza	Raggio	Alterazione
Artiglio Mortale	62	180	Corpo a corpo	—
Megafiamma	63	196	A distanza	—
Frantumatore Urlante	64	183	A distanza	—
Party	65	100	A distanza	—
Shock Elettrico	66	92	A distanza	—
Raggio Traente	67	222	A distanza	—
Bomba Sorridente	68	225	A distanza	—
Ago Rotante	69	152	A distanza	—
Tornado a Spirale	70	91	A distanza	—
Bubble Boom	71	85	A distanza	—
Dolce Respiro	72	130	A distanza	—
Bomba Appuntita	73	232	A distanza	—
Bomba Mortale	74	260	A distanza	—
Trivella Rotante	75	150	A distanza	—
Rete Elettrica	76	94	A distanza	—
Bomba a Energia	77	214	A distanza	—
Attacco Genocida	78	215	A distanza	—
Mega Artiglio	79	215	A distanza	—
Colpo Oscuro	80	200	A distanza	—
Percossa	81	170	A distanza	—
Pugno del Destino	82	166	A distanza	—
Artiglio Oscuro	83	143	Corpo a corpo	—
Attacco Aereo	84	153	A distanza	—
Boomerang d'Osso	85	148	A distanza	—
Raggio Solare	86	167	A distanza	—
Pressione Acquatica	87	155	A distanza	—
Colpo Gelido	88	162	A distanza	—
Scuola Iga	89	150	A distanza	—

Tecniche	ID	Potenza	Raggio	Alterazione
Colonna Devastante	90	150	A distanza	—
Pugno del Re Bestia	91	170	A distanza	—
Serenata d'amore	92	202	Area	—
Elettro-Shock	93	170	A distanza	—
Meteora Volante	94	158	A distanza	—
Super Colpo	95	91	A distanza	—
Incubo Notturno	96	222	A distanza	—
Fuoco Gelido	97	159	A distanza	—
Edera Velenosa	98	101	Corpo a corpo	—
Frantumatore Blu	99	90	A distanza	—
Artiglio Fendente	100	172	A distanza	—
Giustizia Tuono	101	100	A distanza	—
Spada a Spirale	102	210	A distanza	—
Dardi Variabili	103	153	Corpo a corpo	—
Colpo Vulcanico	104	160	A distanza	—
Pugno Sottozero	105	157	Corpo a corpo	—
Cannone Infinito	106	777	A distanza	—
Escrementi Nanimon	107	100	A distanza	—
Cacca Numemon	108	100	A distanza	—
Fiamma Cremisi	109	213	A distanza	—
Impatto Grigio	110	0	Altro	—
Maelstrom	111	211	A distanza	—
Elettro-Shock	112	218	A distanza	—
B. picc. Botamon	113	6	A distanza	—
B. picc. Punimon	114	6	A distanza	—
B. picc. Poyomon	115	5	A distanza	—
B. picc. Yuramon	116	5	A distanza	—
B. picc. Koromon	117	10	A distanza	—

Tecniche	ID	Potenza	Raggio	Alterazione
B. picc. Tsunomon	118	11	A distanza	—
B. picc. Tokomon	119	10	A distanza	—
B. picc. Tanemon	120	10	A distanza	—
Technique 121	121	10	A distanza	—

File City e i residenti

Tutte le reclute della storia estesa. Gli orari seguono l'orologio del gioco e includono tutta l'ultima ora. I PV includono gli aggiustamenti della mappa. Le scelte possono cambiare il percorso senza impedire per sempre un reclutamento. Contiene spoiler.

Agumon

Foresta natia

Deposito oggetti+1 Prosperità

Betamon

Zona delle mangrovie

Negozio di oggetti+1 Prosperità

Greymon

Città File

Arena+2 Prosperità

Tyrannomon

Antica regione Dino · Antica zona glaciale

Ristorante+2 Prosperità

Meramon

Grotta di lava

Ristorante+2 Prosperità

Seadramon

Lago Occhio di Drago

Traghetto per Beetle Land+2 Prosperità

Numemon

Fogne

Negozio segreto+1 Prosperità

Mamemon

Piana del Panorama

Negozio segreto+3 Prosperità

Monzaemon

Casa Robot

Casa di Jijimon+3 Prosperità

Gabumon

Bosco nebbioso

Deposito oggetti+1 Prosperità

Elecmon

Savana ingranaggi

Illuminazione+1 Prosperità

Kabuterimon

Terra degli insetti

Palestra Verde+2 Prosperità

Angemon

Santuario del ghiaccio

Casa di Jijimon+2 Prosperità

Birdramon

Gran Canyon · Ponte del Gran Canyon

Trasporti Birdra+2 Prosperità

Garurumon

Terra gelata

Ristorante+2 Prosperità

Frigimon

Terra gelata

Ristorante+2 Prosperità

Whamon

Grotta spiaggia segreta

Traghetto+3 Prosperità

Vegiemon

Giungla tropicale

Fattoria della carne+2 Prosperità

SkullGreymon

Laboratorio sotterraneo · Laboratorio sotterraneo

Arena+3 Prosperità

MetalMamemon

Città fabbrica

Negozio segreto+3 Prosperità

Vademon

Zona spore Panorama · Zona spore Panorama

Ristorante+3 Prosperità

Patamon

Savana ingranaggi

Negozio di oggetti+1 Prosperità

Kunemon

Nido di Kunemon

Scorciatoia nel bosco+1 Prosperità

Unimon

Zona spore Panorama · Zona spore Panorama

Negozio di oggetti+2 Prosperità

Ogremon

Tunnel trivella, 2P

Pattuglia+2 Prosperità

Shellmon

Gran Canyon · Ingresso fortezza

Giornale+2 Prosperità

Centarumon

Foresta Amida

Clinica+2 Prosperità

Bakemon

Cimitero di Overdell

Pattuglia+2 Prosperità

Drimogemon

Tunnel trivella

Caccia al tesoro+2 Prosperità

Sukamon

Monte dei rifiuti

Abitante della città+1 Prosperità

Andromon

Città fabbrica

Abitante della città+3 Prosperità

Giromon

Città fabbrica · Città fabbrica

Jukebox+3 Prosperità

Etemon

Foresta natia

Negozio di Banane d'oro+3 Prosperità

Biyomon

Savana ingranaggi

Negozio di oggetti+1 Prosperità

Palmon

Foresta natia

Fattoria della carne+1 Prosperità

Monochromon

Negozio monocromo

Negozio di oggetti+2 Prosperità

Leomon

Savana ingranaggi

Abitante della città+2 Prosperità

Coelamon

Punta Coela

Negozio di oggetti+2 Prosperità

Kokatorimon

Bosco nebbioso

Statua+2 Prosperità

Kuwagamon

Terra degli insetti

Palestra Verde+2 Prosperità

Mojyamon

Terra gelata

Negozio segreto+2 Prosperità

Nanimon

Fortezza degli orchi · Antica zona veloce · Villa dei giocattoli · Fogne · Grotta antenati Leomon

Espansione dell'inventario+1 Prosperità

Megadramon

Monte Infinito

Arena+3 Prosperità

Piximon

Giungla tropicale

Negozio di manuali di allenamento+3 Prosperità

Digitamamon

Monte Infinito

Ristorante+3 Prosperità

Penguinmon

Terra gelata

Curling+1 Prosperità

Ninjamon

Ponte Digimon

Consigli sugli oggetti+2 Prosperità

Myotismon

Laboratorio sotterraneo

Arena+3 Prosperità

WaruMonzaemon

Villa dei giocattoli

Abitante della città+3 Prosperità

Hawkmon

Ingresso Gran Canyon

Trasporti Birdra+1 Prosperità

Armadillomon

Antica zona veloce

Cortile+1 Prosperità

Digmon

Tunnel trivella

Cortile delle pietre+2 Prosperità

Phantomon

Villa del Signore Grigio

Negozio segreto+3 Prosperità

Candlemon

Grotta di lava

Negozio della fucina+1 Prosperità

Wizardmon

Villa del Signore Grigio

Centrale elettrica+2 Prosperità

Starmon

Zona spore Panorama

Casa container+2 Prosperità

Solarmon

Santuario del ghiaccio

Centrale elettrica+1 Prosperità

Triceramon

Antica zona veloce

Fucina+3 Prosperità

Mushroomon

Zona spore Panorama

Farmacia della clinica+1 Prosperità

Mammothmon

Terra gelata

Cella frigorifera e negozio+3 Prosperità

Floramon

Foresta natia

Capannone del mercato+1 Prosperità

Pumpkinmon

Villa dei giocattoli

Negozio dell'ufficio rottami+3 Prosperità

Kiwimon

Savana ingranaggi

Ristorante+2 Prosperità

Tapirmon

Lago Occhio di Drago

Negozio del mercato+1 Prosperità

Clockmon

Fogne

Cortile+2 Prosperità

Datamon

Città fabbrica

Negozio dell'ufficio rottami+3 Prosperità

Knightmon

Monte Infinito

Posto di guardia+3 Prosperità

Kotemon

Fortezza degli orchi

Scontri di allenamento nell'Arena+1 Prosperità

Bearmon

Il Canile

Casa container+1 Prosperità

PlatinumSukamon

ShimaUnimon

RedVegiemon

J-Mojyamon

NiseDrimogemon

MudFrigimon

ModokiBetamon

Aruraumon

Akatorimon

Shamamon

ClearAgumon

Weedmon

DarkLizardmon

SandYanmamon

SnowGoblimon

SPOILER — appendice

Tutto ciò che segue questa pagina rivela segreti.

Tempi di evoluzione e candidati

Ore nella forma attuale

Primario	6
Primo stadio	24
Intermedio	72
Campione	168
Evoluto → Machinedramon	48
Evoluto → Mega	120

File City e i residenti

La tabella degli scambi di Mojyamon è nello spoiler chiuso qui sotto: le prime otto righe consentono un oggetto per giorno di gioco; la nona, una sola volta per salvataggio. Se il gioco mostra una lista diversa o vecchia, hai caricato uno stato dell'emulatore di una versione precedente. Avvia da zero il nuovo disco e carica invece il salvataggio della scheda di memoria. Prima fai una copia della scheda. Mushroomon ora si può trovare e reclutare: appare nell'Area delle Spore del Monte Panorama raggiungibile dal percorso normale. I tre Soulmon della schermata di Haunted/Phantomon sono tornati di giorno (00:00–19:59) e dopo aver reclutato Phantomon.

Mojyamon

1	Fungo felice	→	Fungo di lusso
2	Digispigola	→	Melone maturo
3	Digiorata	→	Digiananas

4	Supercarota	→	Cura MP grande
5	Ravanello falco	→	Cura grande
6	Mela blu	→	Cura doppia
7	Digifungo	→	Autopilota
8	Carne gigante	→	Digitrota
9	Cura piccola	→	Pinna Dolph

Meccaniche nascoste dei compagni

Guida del gioco e albero spiegano gli obiettivi. Trasformazioni speciali e oggetti hanno condizioni proprie; una riga normale non descrive ogni modo di ottenere una specie. Spoiler: quando un compagno perde una vita e gliene resta ancora una, c'è il 30% di probabilità di un'evoluzione speciale a casa di Jijimon: Greymon in SkullGreymon, Meramon in SkullMeramon, Mammothmon in SkullMammothmon e Garudamon in Phoenixmon, ma solo se ha già le statistiche richieste dalla nuova forma.

Domanda	Risposta
Mi stai invitando a vivere nella tua città?	??... Sì
Posso sorvegliare la città e spaventare i piantagrane?	Mmm... sì
Aspetta... hai paura dei fantasmi?	Ugh... no

Allora infesterò la tua città! Ehm... volevo dire proteggerla!

Questionario iniziale: punti e compagni

La tabella mostra punti per posizione di risposta nel quiz di Jijimon, nell'ordine del gioco. I punteggi scelgono elemento, attributo e temperamento; la combinazione seleziona il compagno nella griglia.

Vince il massimo nel gruppo. I pareggi favoriscono l'ultima risposta di sostegno; se sostiene entrambi, vince il primo del gruppo. Ordine: Lotta, Fuoco, Ghiaccio, Natura, Aria; Vaccino, Dati, Virus; Audace, Calmo, Astuto.

Punti del questionario

Domanda	Risposta	Punti del questionario
1. Hai un Digital Monster?	1. Sì	Audace +1
1. Hai un Digital Monster?	2. No	Calmo +1
1. Hai un Digital Monster?	3. Ne avevo uno	Astuto +1
2. Quale momento del giorno preferisci?	1. Il giorno	Vaccino +5
2. Quale momento del giorno preferisci?	2. Il crepuscolo	Dati +5
2. Quale momento del giorno preferisci?	3. La notte	Virus +5
3. Hai tanti amici?	1. Tanti	Vaccino +1, Audace +1
3. Hai tanti amici?	2. Pochi, ma buoni	Dati +1, Calmo +1
3. Hai tanti amici?	3. Vado per la mia via	Virus +1, Astuto +1
4. Dove ti accamperesti?	1. Su un vulcano	Fuoco +2
4. Dove ti accamperesti?	2. Sulla costa	Ghiaccio +2
4. Dove ti accamperesti?	3. Nella foresta	Natura +2
5. Un Digimon gigante ti sbarra la strada...	1. Lo affronto	Lotta +2

Domanda	Risposta	Punti del questionario
5. Un Digimon gigante ti sbarra la strada...	2. Gli passo sopra	Aria +2
5. Un Digimon gigante ti sbarra la strada...	3. Aspetto	Ghiaccio +1, Natura +1, Calmo +1
6. Cosa porti con te sull'isola?	1. Una spada	Lotta +1, Fuoco +2
6. Cosa porti con te sull'isola?	2. Una mappa	Ghiaccio +1, Aria +1
6. Cosa porti con te sull'isola?	3. Dei semi	Natura +1, Aria +1
7. Cosa conta di più in un compagno?	1. Il coraggio	Vaccino +1, Audace +1
7. Cosa conta di più in un compagno?	2. L'ingegno	Dati +1, Astuto +4
7. Cosa conta di più in un compagno?	3. La libertà	Virus +3, Calmo +1

Compagno iniziale

Compagno iniziale	NEW DIGIMON attivo	NEW DIGIMON disattivo
Lotta / Vaccino / Audace	Salamon	Elecmon
Lotta / Vaccino / Calmo	Veemon	Gabumon
Lotta / Vaccino / Astuto	Tapirmon	Patamon
Lotta / Dati / Audace	Patamon	Elecmon
Lotta / Dati / Calmo	Gabumon	Gabumon
Lotta / Dati / Astuto	Gotsumon	Patamon
Lotta / Virus / Audace	Gazimon	Gabumon

Compagno iniziale	NEW DIGIMON attivo	NEW DIGIMON disattivo
Lotta / Virus / Calmo	Crabmon	Patamon
Lotta / Virus / Astuto	Guilmon	Patamon
Fuoco / Vaccino / Audace	Agumon	Agumon
Fuoco / Vaccino / Calmo	Solarmon	Agumon
Fuoco / Vaccino / Astuto	Biyomon	Agumon
Fuoco / Dati / Audace	Renamon	Gabumon
Fuoco / Dati / Calmo	ToyAgumon	Agumon
Fuoco / Dati / Astuto	Candlemon	Gabumon
Fuoco / Virus / Audace	Guilmon	Agumon
Fuoco / Virus / Calmo	Goblimon	Agumon
Fuoco / Virus / Astuto	Kotemon	Biyomon
Ghiaccio / Vaccino / Audace	Bearmon	Penguinmon
Ghiaccio / Vaccino / Calmo	Gomamon	Betamon
Ghiaccio / Vaccino / Astuto	Bearmon	Palmon
Ghiaccio / Dati / Audace	Crabmon	Penguinmon
Ghiaccio / Dati / Calmo	Penguinmon	Penguinmon
Ghiaccio / Dati / Astuto	Otamamon	Penguinmon
Ghiaccio / Virus / Audace	Betamon	Betamon
Ghiaccio / Virus / Calmo	Gizamon	Betamon
Ghiaccio / Virus / Astuto	Syakomon	Betamon

Compagno iniziale	NEW DIGIMON attivo	NEW DIGIMON disattivo
Natura / Vaccino / Audace	Palmon	Palmon
Natura / Vaccino / Calmo	Armadillomon	Palmon
Natura / Vaccino / Astuto	Palmon	Palmon
Natura / Dati / Audace	Tentomon	Palmon
Natura / Dati / Calmo	Floramon	Kunemon
Natura / Dati / Astuto	Penguinmon	Penguinmon
Natura / Virus / Audace	Mushroomon	Kunemon
Natura / Virus / Calmo	Wormmon	Kunemon
Natura / Virus / Astuto	Dokunemon	Kunemon
Aria / Vaccino / Audace	Tapirmon	Biyomon
Aria / Vaccino / Calmo	Hagurumon	Biyomon
Aria / Vaccino / Astuto	Salamon	Biyomon
Aria / Dati / Audace	Elecmon	Elecmon
Aria / Dati / Calmo	Hawkmon	Elecmon
Aria / Dati / Astuto	Kokuwamon	Elecmon
Aria / Virus / Audace	DemiDevimon	Biyomon
Aria / Virus / Calmo	Monmon	Biyomon
Aria / Virus / Astuto	DemiDevimon	Elecmon

DemiDevimon · Evoluzioni

Si evolve da: Nyaromon

Si evolve in: IceDevimon, Devidramon, Vilemon, BlackGatomon, Devimon

Kunemon · #32

Intermedio · Virus · Natura / Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Scarica Statica (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+9)
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+12)
Nube Elettrica (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+16)
Artiglio Velenoso (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Foresta natia (+13)
Pungiglione (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Foresta natia (+16)
Polvere Velenosa (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Foresta natia (+12)
Scudo di Muschio (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terra degli insetti (+7)
Rete Elettrica (94 / 0 MP / —)

Requisiti: Percorso speciale; nessuna riga di requisiti statistici ordinari.
Si evolve in: Bakemon, Kabuterimon, Kuwagamon, Vegiemon, Flymon
Dormire al Letto di Kunemon.

Tsukaimon · Evoluzioni

Si evolve da: Tokomon

Si evolve in: Piddomon, Soulmon, Devidramon, Wizardmon, Devimon

Bakemon · Evoluzioni

Si evolve da: Elecmon, Tapirmon, Kunemon

Si evolve in: SkullGreymon, Giromon, Phantomon, Mummymon

Devimon · #6

Campione · Virus · Oscurità / Lotta / Aria

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Mach Jab (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Villa dei giocattoli (+41)
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+42)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+70)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra gelata (+5)

Grido di Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+23)
Carica Muscolare (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosco nebbioso (+14)
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+12)
Nube Elettrica (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+16)
Colpo Rotante (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Monte Infinito (+8)
Tuono (586 / 330 MP / 0%) · Soulmon → Villa del Signore Grigio (+8)
Giga Freddo (264 / 120 MP / —) · BlueMeramon → Santuario del ghiaccio (+30)
Statua di Ghiaccio (424 / 186 MP / —) · BlueMeramon → Altra dimensione (+6)
Artiglio Mortale (180 / 0 MP / —)
Artiglio Ombra (60 / 27 MP / 28%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Saetta Oscura (170 / 90 MP / 26%) · DarkLizardmon → Overdell (+43)
Sussurro Maligno (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → Overdell (+30)

Requisiti: HP ≥ 1000, MP ≥ 1000, Attacco ≥ 100 · Errori di cura ≥ 3 · Peso 15–25 · Bonus (basta una condizione): da DemiDevimon

Si evolve da: DemiDevimon, Tsukaimon

Si evolve in: SkullGreymon, Megadramon, Myotismon

Special Devimon transformation; no ordinary picker route.

Flymon · Evoluzioni

Si evolve da: Kokuwamon, Kunemon, Dokunemon

Si evolve in: Okuwamon, Piximon

Kabuterimon · Evoluzioni

Si evolve da: Tentomon, Kunemon, Biyomon

Si evolve in: MetalMamemon, MegaKabuterimon

Kuwagamon · Evoluzioni

Si evolve da: Kunemon, Palmon

Si evolve in: Piximon, Okuwamon

Nanimon · #53

Campione · Virus · Sporcizia / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Calcio Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana ingranaggi (+42)
Pugno Megatone (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+70)
Spaccaossa (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra gelata (+5)
Calcio Orizzontale (53 / 24 MP / 25%) · Sukamon → Monte dei rifiuti (+3)
Spray di Puzzola (88 / 75 MP / 24%) · Geremon → Città fabbrica (+4)
Lanciacacca rapido (122 / 96 MP / 23%) · Geremon → Città fabbrica (+2)
Lanciacacca Gigante (211 / 192 MP / 15%) · Geremon → Città fabbrica (+1)
Lanciacacca Casuale (75 / 120 MP / 21%) · Geremon → Città fabbrica
Lanciacacca Veloce (122 / 216 MP / 20%) · Geremon → Città fabbrica (+1)
Mega-Lanciacacca (211 / 282 MP / 11%) · Geremon → Città fabbrica (+1)
Escrementi Nanimon (100 / 0 MP / —)

Requisiti: Percorso speciale; nessuna riga di requisiti statistici ordinari.

Si evolve in: Digitamamon, Etemon

Trasformazione speciale sgridando.

Numemon · #11

Campione · Virus · Sporcizia

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Calcio Orizzontale (53 / 24 MP / 25%) · Geremon → Città fabbrica (+3)
Spray di Puzzola (88 / 75 MP / 24%) · Geremon → Città fabbrica (+4)
Lanciacacca rapido (122 / 96 MP / 23%) · Geremon → Città fabbrica (+2)
Lanciacacca Gigante (211 / 192 MP / 15%) · Geremon → Città fabbrica (+1)
Lanciacacca Casuale (75 / 120 MP / 21%) · Geremon → Città fabbrica
Lanciacacca Veloce (122 / 216 MP / 20%) · Geremon → Città fabbrica (+1)
Mega-Lanciacacca (211 / 282 MP / 11%) · Geremon → Città fabbrica (+1)
Bomba di Cacca (333 / 333 MP / 9%) · Geremon → Città fabbrica (+2)
Cacca Numemon (100 / 0 MP / —)

Requisiti: Percorso speciale; nessuna riga di requisiti statistici ordinari.

Si evolve in: Monzaemon, KingSukamon

Evoluzione di ripiego di un Intermedio a 96 ore.

Sukamon · #39

Campione · Virus · Sporcizia

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Calcio Orizzontale (53 / 24 MP / 25%) · Sukamon → Monte dei rifiuti (+3)
Spray di Puzzola (88 / 75 MP / 24%) · Geremon → Città fabbrica (+4)
Lanciacacca rapido (122 / 96 MP / 23%) · Geremon → Città fabbrica (+2)
Lanciacacca Gigante (211 / 192 MP / 15%) · Geremon → Città fabbrica (+1)
Lanciacacca Casuale (75 / 120 MP / 21%) · Geremon → Città fabbrica
Lanciacacca Veloce (122 / 216 MP / 20%) · Geremon → Città fabbrica (+1)
Mega-Lanciacacca (211 / 282 MP / 11%) · Geremon → Città fabbrica (+1)
Bomba di Cacca (333 / 333 MP / 9%) · Geremon → Città fabbrica (+2)
Party (100 / 0 MP / —)

Requisiti: Percorso speciale; nessuna riga di requisiti statistici ordinari.

Si evolve in: Etemon, KingSukamon, Garbagemon

Trasformazione tramite la barra del virus.

Vegiemon · Evoluzioni

Si evolve da: Mushroomon, Floramon, Kunemon, Palmon

Si evolve in: Piximon, Cherrymon, Tinmon, Lillymon

Digitamamon · Evoluzioni

Si evolve da: Nanimon

Si evolve in: Plesiomon

Etemon · Evoluzioni

Si evolve da: Apemon, ShellNumemon, Sukamon, Nanimon, Geremon

Si evolve in: MetalEtemon, KingEtemon, BlackKingNumemon

Garbagemon · Evoluzioni

Si evolve da: ShellNumemon, Raremon, Roachmon, Sukamon, Geremon

Si evolve in: BlackKingNumemon, MetalEtemon

Gigadramon · Evoluzioni

Si evolve da: Seadramon, Tylomon, Ebidramon

Si evolve in: Machinedramon · Questa via si apre dopo 120 ore di gioco nella forma precedente., Raidenmon · Questa via si apre dopo 120 ore di gioco nella forma precedente.

KingSukamon · Evoluzioni

Si evolve da: Numemon, Sukamon

Si evolve in: BlackKingNumemon · Questa via si apre dopo 120 ore di gioco nella forma precedente., KingEtemon · Questa via si apre dopo 120 ore di gioco nella forma precedente.

Megadramon · Evoluzioni

Si evolve da: Seadramon, Quetzalmon, Devimon, Airdramon, Tyrannomon

Si evolve in: Ghoulmon, Machinedramon · Questa via si apre dopo 120 ore di gioco nella forma precedente.

MetalTyrannomon · Evoluzioni

Si evolve da: DarkTyrannomon, Growlmon, Flarerizamon, Tyrannomon

Si evolve in: Cannondramon, Machinedramon

Monzaemon · Evoluzioni

Si evolve da: Numemon

Si evolve in: Puppetmon, Jijimon

Myotismon · Evoluzioni

Si evolve da: Saberdramon, Soulmon, Devidramon, BlackGatomon, Devimon

Si evolve in: VenomMyotismon, MaloMyotismon

SkullGreymon · Evoluzioni

Si evolve da: Garurumon, Bakemon, Greymon, Mojyamon, Devimon

Si evolve in: BlackWarGreymon, SkullMammothmon

Vademon · #28

Evoluto · Virus · Macchina / Natura

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):
Trappola verde (310 / 147 MP / 0%) · J-Mojyamon → Zona delle mangrovie (+6)
Insetto (500 / 354 MP / 0%) · Tentomon → Terra degli insetti (+1)
Profumo Incantatore (180 / 210 MP / 9%) · MoriShellmon → Bosco nebbioso (+6)
Braccio Potente (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Città fabbrica (+3)
Cancellazione (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Altra dimensione (+2)
Laser a Impulso (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Altra dimensione (+5)
Blocca Programma (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Città fabbrica (+3)
Spaccametalli (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Città fabbrica (+2)
Raggio globale (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Città fabbrica (+7)
Dimensione DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Altra dimensione (+5)
Piena Potenza (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Città fabbrica (+5)
Raggio Traente (222 / 0 MP / —)

Requisiti: Percorso speciale; nessuna riga di requisiti statistici ordinari.

Si evolve in: HiAndromon, Diaboromon, Analogman

Trasformazione speciale di un Campione lodato dopo 240 ore.

Analogman · Evoluzioni

Si evolve da: Vademon, Datamon

Diaboromon · Evoluzioni

Si evolve da: Infermon, Vademon

HiAndromon · Evoluzioni

Si evolve da: Mamemon, Shakkoumon, Vademon, Andromon, Tekkamon

Machinedramon · #115

Mega · Virus · Macchina / Aria / Lotta

Tecniche (Potenza / MP / Probabilità di apprendimento):

Pugno Megatone (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortezza degli orchi (+70)
Mega Scintilla (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+12)
Tuono (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Villa del Signore Grigio (+8)
Aurora Gelida (430 / 258 MP / —) · Hyogamon → Santuario del ghiaccio (+4)
Raggio globale (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Città fabbrica (+7)
Piena Potenza (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Città fabbrica (+5)
Cannone Infinito (260 / 0 MP / —)

Requisiti: HP ≥ 7000, MP ≥ 6000, Attacco ≥ 600, Difesa ≥ 600, Velocità ≥ 400, Intelligenza ≥ 400 · Errori di cura ≤ 3 · Peso 65–75 · Bonus (basta una condizione): Disciplina ≥ 95; Vittorie ≥ 100

Si evolve da: MetalTyrannomon, Megadramon · Questa via si apre dopo 120 ore di gioco nella forma precedente., Gigadramon · Questa via si apre dopo 120 ore di gioco nella forma precedente.

Storia o trasformazione speciale a tempo di Megadramon/Gigadramon.

Torre di Fuoco

Nemico	Dove affrontarlo
Agumon	Tunnel trivella, 2P * Ingresso fortezza * Cima del Gran Canyon * Fortezza degli orchi * Foresta natia * Gran Canyon * Sala Macchine *
Birdramon	Ponte del Gran Canyon * Gran Canyon *
Candlemon	Grotta di lava *
Centarumon	Foresta Amida *
Digitamamon	Monte Infinito *
Gabumon	Bosco nebbioso *
Garurumon	Terra gelata *
Greymon	Foresta natia *
Meramon	Grotta di lava *
Ninjamon	Ponte Digimon *
Solarmon	Santuario del ghiaccio *
Tankmon	Colline di Ferro · 05:00–20:00 Il Ciglio · 05:00–20:00

Raggio Infuocato

Nemico	Dove affrontarlo
Birdramon	Gran Canyon *
Guardromon	Colline di Ferro · 00:00–05:00, 20:00–24:00 Il Ciglio · 00:00–05:00, 20:00–24:00
Kabuterimon	Terra degli insetti *
Monochromon	Cima del Gran Canyon *
Saberdramon	Antica zona veloce
Tyrannomon	Antica zona glaciale *

Nube Elettrica

Nemico	Dove affrontarlo
Bakemon	Cimitero di Overdell *
Betamon	Zona delle mangrovie *
Biyomon	Savana ingranaggi *
Hawkmon	Ingresso Gran Canyon *
Kunemon	Nido di Kunemon *
Tentomon	Terra degli insetti · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Wizardmon	Villa del Signore Grigio *

Mega Scintilla

Nemico	Dove affrontarlo
Airdramon	Città File *
Angemon	Terra gelata *
Bakemon	Cimitero di Overdell *
Giromon	Città fabbrica *
Kokatorimon	Bosco nebbioso · 04:00–07:00 *
Kunemon	Nido di Kunemon *
Phantomon	Villa del Signore Grigio *
Wizardmon	Villa del Signore Grigio *

Scarica Statica

Nemico	Dove affrontarlo
Bakemon	Cimitero di Overdell *
Betamon	Zona delle mangrovie *
Hawkmon	Ingresso Gran Canyon *
Kunemon	Nido di Kunemon *
Kunemon	Nido di Kunemon *

Artiglio Ombra

Nemico	Dove affrontarlo
Ogremon	Cima del Gran Canyon *

Saetta Oscura

Nemico	Dove affrontarlo
DarkLizardmon	Il Canile *
Devimon	Monte Infinito *
Gururumon	Fondo del Gran Canyon · 20:00–24:00 * Villa del Signore Grigio · 20:00–24:00 * Bosco nebbioso · 20:00–24:00 * L'Ossario Le Gallerie
Ogremon	Gran Canyon * Grotta spiaggia segreta *
SkullGreymon	Laboratorio sotterraneo *

Incubo

Nemico	Dove affrontarlo
Devimon	Monte Infinito *
IceDevimon	La Vena · 00:00–05:00, 20:00–24:00
Myotismon	Villa del Signore Grigio *

Nemico	Dove affrontarlo
Ogremon	Tunnel trivella, 2P * Fortezza degli orchi *
Phantomon	Villa del Signore Grigio *
Saberdramon	Antica zona veloce
WaruMonzaemon	Villa dei giocattoli *

Sussurro Maligno

Nemico	Dove affrontarlo
Ogremon	Gran Canyon *

Portale Nero

Nemico	Dove affrontarlo
Myotismon	Villa del Signore Grigio *
Phantomon	Villa del Signore Grigio *
SkullSatamon	Passo di Overdell

Requiem Abissale

Nemico	Dove affrontarlo
BlackWarGreymon	Altra dimensione

Tagliavento

Nemico	Dove affrontarlo
Gargoylemon	Passo di Overdell · 05:00–20:00
Hawkmon	Ingresso Gran Canyon *
Kuwagamon	Terra degli insetti *
Patamon	Savana ingranaggi *
Saberdramon	Antica zona veloce
Sorcermon	La Vena · 05:00–20:00
Wizardmon	Villa del Signore Grigio *

Scintilla Sacra

Nemico	Dove affrontarlo
Patamon	Savana ingranaggi *

Freccia Lucente

Nemico	Dove affrontarlo
Angemon	Terra gelata *

Benedizione

Nemico	Dove affrontarlo
Angemon	Terra gelata *

Lampo Esplosivo

Nemico	Dove affrontarlo
Mamemon	Piana del Panorama *

Raggio del Giudizio

Nemico	Dove affrontarlo
MetalMamemon	Città fabbrica *

Anello Celeste

Nemico	Dove affrontarlo
Piximon	Giungla tropicale *

Colpo di Bolle

Nemico	Dove affrontarlo
Gekomon	Palude Geko *
Otamamon	Palude Geko *
Shellmon	Gran Canyon *

Getto d'Acqua

Nemico	Dove affrontarlo
Shellmon	Gran Canyon *

Tempesta Furiosa

Nemico	Dove affrontarlo
Airdramon	Città File *
Digitamamon	Monte Infinito *
Piximon	Giungla tropicale *

Danza della Pioggia

Nemico	Dove affrontarlo
Gekomon	Palude Geko *

Mulinello

Nemico	Dove affrontarlo
WaruSeadramon	Città fabbrica *

Schianto Marino

Nemico	Dove affrontarlo
WaruSeadramon	Grotta spiaggia segreta *

Maremoto

Nemico	Dove affrontarlo
WaruSeadramon	Città fabbrica *

Furia Oceanica

Nemico	Dove affrontarlo
WaruSeadramon	Grotta spiaggia segreta *

Fendente Rapido

Nemico	Dove affrontarlo
Ninjamon	Ponte Digimon *

Uragano

Nemico	Dove affrontarlo
Airdramon	Città File *

Fendente Gigante

Nemico	Dove affrontarlo
Tekkamon	Laboratorio sotterraneo *

Lancio di Roccia

Nemico	Dove affrontarlo
Tyrannomon	Antica regione Dino *

Raffica di Sabbia

Nemico	Dove affrontarlo
Meteormon	Antica zona veloce *

Fenditura

Nemico	Dove affrontarlo
Drimogemon	Zona residenziale

Giga Freddo

Nemico	Dove affrontarlo
Betamon	Zona delle mangrovie *
Coelamon	Lago Occhio di Drago *
Devimon	Monte Infinito *
Garurumon	Terra gelata * Terra gelata · 17:00–24:00 *
Gururumon	Fondo del Gran Canyon · 20:00–24:00 * Villa del Signore Grigio · 20:00–24:00 * Bosco nebbioso · 20:00–24:00 * L'Ossario Le Gallerie
IceDevimon	La Vena · 00:00–05:00, 20:00–24:00
Mammothmon	Terra gelata *
Megadramon	Città fabbrica *

Nemico	Dove affrontarlo
Megadramon	Monte Infinito *
Mojyamon	Terra gelata *
Penguinmon	Terra gelata *
Sorcermon	La Vena · 05:00–20:00
WaruSeadramon	Grotta spiaggia segreta * Città fabbrica *
WereGarurumon	Passo di Overdell · 00:00–05:00, 20:00–24:00

Statua di Ghiaccio

Nemico	Dove affrontarlo
Garurumon	Terra gelata * Terra gelata · 17:00–24:00 *
Mammothmon	Terra gelata *
Sorcermon	La Vena · 05:00–20:00

Blizzard

Nemico	Dove affrontarlo
IceLeomon	La Vena

Ago di Ghiaccio

Nemico	Dove affrontarlo
Coelamon	Lago Occhio di Drago *

Sputafuoco

Nemico	Dove affrontarlo
Agumon	Tunnel trivella, 2P * Ingresso fortezza * Cima del Gran Canyon * Fortezza degli orchi * Foresta natia * Gran Canyon * Sala Macchine *
Birdramon	Ponte del Gran Canyon * Gran Canyon *
Biyomon	Savana ingranaggi *
Candlemon	Grotta di lava *
Centarumon	Foresta Amida *
Digitamamon	Monte Infinito *
Garurumon	Terra gelata *
Goblimon	Radura delle Radici Le Gallerie
Greymon	Foresta natia *
Kabuterimon	Terra degli insetti *
Meramon	Grotta di lava *
Monochromon	Cima del Gran Canyon *
Ogremon	Tunnel trivella, 2P *

Nemico	Dove affrontarlo
Seadramon	Lago Occhio di Drago *
Solarmon	Santuario del ghiaccio *
Starmon	Zona spore Panorama *
Tankmon	Colline di Ferro · 05:00–20:00 Il Ciglio · 05:00–20:00
Tyrannomon	Antica zona glaciale *

Blitz Acquatico

Nemico	Dove affrontarlo
Gekomon	Palude Geko *
Otamamon	Palude Geko *
Palmon	Foresta natia *
Shellmon	Gran Canyon *

Aurora Gelida

Nemico	Dove affrontarlo
Mammothmon	Terra gelata *
WaruSeadramon	Grotta spiaggia segreta * Città fabbrica *

Lacrima

Nemico	Dove affrontarlo
Coelamon	Lago Occhio di Drago *
Frigimon	Terra gelata *
Gekomon	Palude Geko *
Otamamon	Palude Geko *
Shellmon	Gran Canyon *
Whamon	Grotta spiaggia segreta *

Braccio Potente

Nemico	Dove affrontarlo
Clockmon	Fogne *
Guardromon	Colline di Ferro · 00:00–05:00, 20:00–24:00 Il Ciglio · 00:00–05:00, 20:00–24:00

Raggio globale

Nemico	Dove affrontarlo
Assaultmon	Colline di Ferro Il Ciglio
Machinedramon	Fortezza degli orchi * Sotterraneo villa * Santuario del ghiaccio Monte Infinito *

Nemico	Dove affrontarlo
MetalMamemon	Città fabbrica *

Spaccametalli

Nemico	Dove affrontarlo
Datamon	Città fabbrica *
MetalMamemon	Città fabbrica *

Laser a Impulso

Nemico	Dove affrontarlo
Assaultmon	Colline di Ferro Il Ciglio
Datamon	Città fabbrica *
MetalMamemon	Città fabbrica *

Cancellazione

Nemico	Dove affrontarlo
Giromon	Città fabbrica

Dimensione DG

Nemico	Dove affrontarlo
Assaultmon	Colline di Ferro Il Ciglio

Nemico	Dove affrontarlo
Datamon	Città fabbrica *
Giromon	Città fabbrica
Megadramon	Monte Infinito *

Inferno Rosso

Nemico	Dove affrontarlo
Greymon	Città File *
Kabuterimon	Terra degli insetti *
Saberdramon	Antica zona veloce
Tyrannomon	Antica zona glaciale *

Piena Potenza

Nemico	Dove affrontarlo
Clockmon	Fogne *
Machinedramon	Fortezza degli orchi * Sotterraneo villa * Santuario del ghiaccio
Mamemon	Piana del Panorama *

Blocca Programma

Nemico	Dove affrontarlo
Clockmon	Fogne *
Giromon	Città fabbrica
Tekkamon	Laboratorio sotterraneo *

Polvere Velenosa

Nemico	Dove affrontarlo
Floramon	Foresta natia *
Kiwimon	Savana ingranaggi *
Mushroomon	Zona spore Panorama *
Palmon	Foresta natia *
Palmon	Foresta natia *
Whamon	Grotta spiaggia segreta *

Insetto

Nemico	Dove affrontarlo
Piximon	Giungla tropicale *
Tentomon	Terra degli insetti · 00:00–07:00, 19:00–24:00

Scudo di Muschio

Nemico	Dove affrontarlo
Floramon	Foresta natia *
Kiwimon	Savana ingranaggi *
Mushroomon	Zona spore Panorama *
Tentomon	Terra degli insetti · 00:00–07:00, 19:00–24:00

Piaga degli Insetti

Nemico	Dove affrontarlo
Tentomon	Terra degli insetti · 00:00–07:00, 19:00–24:00

Profumo Incantatore

Nemico	Dove affrontarlo
Floramon	Foresta natia *
Ninjamon	Ponte Digimon *
Palmon	Foresta natia *
Penguinmon	Terra gelata *
Whamon	Grotta spiaggia segreta *

Artiglio Velenoso

Nemico	Dove affrontarlo
Palmon	Foresta natia *
Palmon	Foresta natia *
Penguinmon	Terra gelata *
Piximon	Giungla tropicale *
Vegiemon	Giungla tropicale *

Pungiglione

Nemico	Dove affrontarlo
Kunemon	Nido di Kunemon *
Piximon	Giungla tropicale *
Piximon	Giungla tropicale *
Seadramon	Lago Occhio di Drago *
Vegiemon	Giungla tropicale *

Trappola verde

Nemico	Dove affrontarlo
Kiwimon	Savana ingranaggi *
Piximon	Giungla tropicale *
Vademon	Sentiero del Panorama *

Nemico	Dove affrontarlo
Vegiemon	Giungla tropicale *

Bomba di Magma

Nemico	Dove affrontarlo
Agumon	Ingresso fortezza * Cima del Gran Canyon * Fortezza degli orchi * Gran Canyon * Sala Macchine *
Birdramon	Ponte del Gran Canyon * Gran Canyon *
Centarumon	Foresta Amida *
DarkLizardmon	Il Canile *
Digitamamon	Monte Infinito *
Garurumon	Terra gelata *
Goblimon	Radura delle Radici Le Gallerie
Greymon	Foresta natia *
Greymon	Città File *
Meramon	Grotta di lava *
Meramon	Grotta di lava *
Meteormon	Antica zona veloce *

Nemico	Dove affrontarlo
Ninjamon	Ponte Digimon *
Ninjamon	Ponte Digimon *
Ogremon	Tunnel trivella, 2P * Cima del Gran Canyon *
Ogremon	Tunnel trivella, 2P *
Seadramon	Lago Occhio di Drago *
Starmon	Zona spore Panorama *
Tankmon	Colline di Ferro · 05:00–20:00 Il Ciglio · 05:00–20:00
WereGarurumon	Passo di Overdell · 00:00–05:00, 20:00–24:00

Tremore

Nemico	Dove affrontarlo
Armadillomon	Antica zona veloce *
Digmon	Tunnel trivella *
Gargoylemon	Passo di Overdell · 05:00–20:00
Kokatorimon	Bosco nebbioso *
Ogremon	Tunnel trivella, 2P * Cima del Gran Canyon * Fortezza degli orchi * Gran Canyon * Grotta spiaggia segreta *

Nemico	Dove affrontarlo
Triceramon	Antica zona veloce *
Tyrannomon	Antica regione Dino *

Carica Muscolare

Nemico	Dove affrontarlo
Armadillomon	Antica zona veloce *
Bearmon	Il Canile *
Digmon	Tunnel trivella *
Elecmon	Savana ingranaggi *
Frigimon	Terra gelata *
Kotemon	Fortezza degli orchi * Ingresso arena · 00:00–20:00 *
Kuwagamon	Terra degli insetti *
Tapirmon	Lago Occhio di Drago *
WaruMonzaemon	Villa dei giocattoli *

Grido di Guerra

Nemico	Dove affrontarlo
Bearmon	Il Canile *
Devimon	Bosco nebbioso · 04:00–07:00 *

Nemico	Dove affrontarlo
Etemon	Foresta natia *
Gabumon	Bosco nebbioso * Grotta spiaggia segreta *
Garurumon	Terra gelata * Terra gelata · 17:00–24:00 *
Kokatorimon	Bosco nebbioso · 04:00–07:00 *
Kokatorimon	Bosco nebbioso *
Pumpkinmon	Villa dei giocattoli *
SkullGreymon	Laboratorio sotterraneo *
Tapirmon	Lago Occhio di Drago *
Unimon	Zona spore Panorama *

Mach Jab

Nemico	Dove affrontarlo
Agumon	Foresta natia *
Armadillomon	Antica zona veloce *
Bearmon	Il Canile *
Devimon	Bosco nebbioso · 04:00–07:00 *
Drimogemon	Zona residenziale
Drimogemon	Tunnel trivella *

Nemico	Dove affrontarlo
Etemon	Foresta natia *
Frigimon	Terra gelata *
Gabumon	Bosco nebbioso *
Goblimon	Radura delle Radici Le Gallerie
Kotemon	Fortezza degli orchi * Ingresso arena · 00:00–20:00 *
Kuwagamon	Terra degli insetti *
Leomon	Savana ingranaggi *
Mamemon	Piana del Panorama *
MetalMamemon	Città fabbrica *
Monzaemon	Casa Robot *
Ninjamon	Ponte Digimon *
Patamon	Savana ingranaggi *
Psychemon	Le Gallerie
SkullGreymon	Laboratorio sotterraneo *
Tapirmon	Lago Occhio di Drago *

Calcio Dinamite

Nemico	Dove affrontarlo
Angemon	Terra gelata *

Nemico	Dove affrontarlo
Devimon	Bosco nebbioso · 04:00–07:00 *
Drimogemon	Zona residenziale
Drimogemon	Tunnel trivella *
Elecmon	Savana ingranaggi *
Etemon	Foresta natia *
Etemon	Foresta natia *
Gabumon	Bosco nebbioso * Grotta spiaggia segreta *
Greymon	Città File *
IceLeomon	La Vena
Kokatorimon	Bosco nebbioso · 04:00–07:00 *
Kokatorimon	Bosco nebbioso *
Kotemon	Fortezza degli orchi * Ingresso arena · 00:00–20:00 *
Leomon	Savana ingranaggi *
Mamemon	Piana del Panorama *
Megadramon	Città fabbrica *
Meramon	Grotta di lava *
MetalMamemon	Città fabbrica *
Mojyamon	Terra gelata *

Nemico	Dove affrontarlo
Monzaemon	Casa Robot *
Nanimon	Antica zona veloce *
Ninjamon	Ponte Digimon *
Ogremon	Fortezza degli orchi *
Patamon	Savana ingranaggi *
Patamon	Savana ingranaggi *
Psychemon	Le Gallerie
SkullGreymon	Laboratorio sotterraneo · Usa Calcio Dinamite #48 *
SkullGreymon	Laboratorio sotterraneo · Usa Calcio Dinamite #48 *
Unimon	Zona spore Panorama · Usa Calcio Dinamite #48 *

Spaccaossa

Nemico	Dove affrontarlo
Andromon	Città fabbrica * Contrattacco reattivo: lascia che questo nemico risponda a un attacco in mischia mancato.
Elecmon	Savana ingranaggi * Contrattacco reattivo: lascia che questo nemico risponda a un attacco in mischia mancato.
Knightmon	Monte Infinito * Contrattacco reattivo: lascia che questo nemico risponda a un attacco in mischia mancato.
Nanimon	Antica zona veloce * Contrattacco reattivo: lascia che questo nemico risponda a un attacco in mischia mancato.

Nemico	Dove affrontarlo
Unimon	Zona spore Panorama * Contrattacco reattivo: lascia che questo nemico risponda a un attacco in mischia mancato.

Pugno Megatone

Nemico	Dove affrontarlo
Andromon	Città fabbrica *
BlackWarGreymon	Altra dimensione
Devimon	Bosco nebbioso · 04:00–07:00 *
Devimon	Monte Infinito *
Digmon	Tunnel trivella *
Drimogemon	Zona residenziale
Drimogemon	Tunnel trivella *
Etemon	Foresta natia *
Gabumon	Bosco nebbioso * Grotta spiaggia segreta *
Gargoylemon	Passo di Overdell · 05:00–20:00
Giromon	Città fabbrica *
Guardromon	Colline di Ferro · 00:00–05:00, 20:00–24:00 Il Ciglio · 00:00–05:00, 20:00–24:00

Nemico	Dove affrontarlo
Gururumon	Fondo del Gran Canyon · 20:00–24:00 * Villa del Signore Grigio · 20:00–24:00 * Bosco nebbioso · 20:00–24:00 * L'Ossario Le Gallerie
IceDevimon	La Vena · 00:00–05:00, 20:00–24:00
IceLeomon	La Vena
Knightmon	Monte Infinito *
Leomon	Savana ingranaggi *
Machinedramon	Monte Infinito *
Mamemon	Piana del Panorama *
Mamemon	Piana del Panorama *
Megadramon	Città fabbrica *
Megadramon	Monte Infinito *
MetalMamemon	Città fabbrica *
Meteormon	Antica zona veloce *
Mojyamon	Terra gelata *
Monzaemon	Casa Robot *
Myotismon	Villa del Signore Grigio *
Nanimon	Antica zona veloce *
Psychemon	Le Gallerie

Nemico	Dove affrontarlo
Pumpkinmon	Villa dei giocattoli *
SkullGreymon	Laboratorio sotterraneo *
SkullSatamon	Passo di Overdell
Tekkamon	Laboratorio sotterraneo *
Triceramon	Antica zona veloce *
Tyrannomon	Antica regione Dino *
WaruMonzaemon	Villa dei giocattoli * Villa dei giocattoli *
WereGarurumon	Passo di Overdell · 00:00–05:00, 20:00–24:00

Tuffo Rapido

Nemico	Dove affrontarlo
Andromon	Città fabbrica *
Etemon	Foresta natia *
Giromon	Città fabbrica *
IceLeomon	La Vena
Knightmon	Monte Infinito *
Mamemon	Piana del Panorama *
MetalGreymonVirus	Monte Infinito *
Patamon	Savana ingranaggi *

Nemico	Dove affrontarlo
Pumpkinmon	Villa dei giocattoli *
SkullGreymon	Laboratorio sotterraneo *
SkullSatamon	Passo di Overdell
Tekkamon	Laboratorio sotterraneo *
Triceramon	Antica zona veloce *
Tyrannomon	Antica regione Dino *
WaruMonzaemon	Villa dei giocattoli * Villa dei giocattoli *

Calcio Dinamite

Nemico	Dove affrontarlo
SkullGreymon	Laboratorio sotterraneo *
SkullGreymon	Laboratorio sotterraneo *
Unimon	Zona spore Panorama *
Angemon	Terra gelata · Usa Calcio Dinamite #44 *
Devimon	Bosco nebbioso · 04:00–07:00 · Usa Calcio Dinamite #44 *
Drimogemon	Zona residenziale · Usa Calcio Dinamite #44
Drimogemon	Tunnel trivella · Usa Calcio Dinamite #44 *
Elecmon	Savana ingranaggi · Usa Calcio Dinamite #44 *
Etemon	Foresta natia · Usa Calcio Dinamite #44 *

Nemico	Dove affrontarlo
Etemon	Foresta natia · Usa Calcio Dinamite #44 *
Gabumon	Bosco nebbioso · Usa Calcio Dinamite #44 * Grotta spiaggia segreta · Usa Calcio Dinamite #44 *
Greymon	Città File · Usa Calcio Dinamite #44 *
IceLeomon	La Vena · Usa Calcio Dinamite #44
Kokatorimon	Bosco nebbioso · 04:00–07:00 · Usa Calcio Dinamite #44 *
Kokatorimon	Bosco nebbioso · Usa Calcio Dinamite #44 *
Kotemon	Fortezza degli orchi · Usa Calcio Dinamite #44 * Ingresso arena · 00:00–20:00 · Usa Calcio Dinamite #44 *
Leomon	Savana ingranaggi · Usa Calcio Dinamite #44 *
Mamemon	Piana del Panorama · Usa Calcio Dinamite #44 *
Megadramon	Città fabbrica · Usa Calcio Dinamite #44 *
Meramon	Grotta di lava · Usa Calcio Dinamite #44 *
MetalMamemon	Città fabbrica · Usa Calcio Dinamite #44 *
Mojyamon	Terra gelata · Usa Calcio Dinamite #44 *
Monzaemon	Casa Robot · Usa Calcio Dinamite #44 *
Nanimon	Antica zona veloce · Usa Calcio Dinamite #44 *
Ninjamon	Ponte Digimon · Usa Calcio Dinamite #44 *
Ogremon	Fortezza degli orchi · Usa Calcio Dinamite #44 *
Patamon	Savana ingranaggi · Usa Calcio Dinamite #44 *

Nemico	Dove affrontarlo
Patamon	Savana ingranaggi · Usa Calcio Dinamite #44 *
Psychemon	Le Gallerie · Usa Calcio Dinamite #44

Spray di Puzzola

Nemico	Dove affrontarlo
Numemon	Fogne *
Numemon	Fogne *
Sukamon	Monte dei rifiuti *

Onda Termica

Nemico	Dove affrontarlo
Agumon	Ingresso fortezza * Cima del Gran Canyon * Fortezza degli orchi * Gran Canyon *
Biyomon	Savana ingranaggi *
Candlemon	Grotta di lava *
DarkLizardmon	Il Canile *
Gabumon	Bosco nebbioso *
Meramon	Grotta di lava *
Monochromon	Cima del Gran Canyon *

Nemico	Dove affrontarlo
Solarmon	Santuario del ghiaccio *
Starmon	Zona spore Panorama *

Lanciacacca rapido

Nemico	Dove affrontarlo
Sukamon	Monte dei rifiuti *

Calcio Orizzontale

Nemico	Dove affrontarlo
Sukamon	Monte dei rifiuti *
Numemon	Fogne · Usa Calcio Orizzontale #57 *

Bomba di Cacca

Nemico	Dove affrontarlo
Numemon	Fogne *

Calcio Orizzontale

Nemico	Dove affrontarlo
Numemon	Fogne *
Sukamon	Monte dei rifiuti · Usa Calcio Orizzontale #55 *

Fuoco Infinito

Nemico	Dove affrontarlo
BlackWarGreymon	Altra dimensione
MetalGreymonVirus	Monte Infinito *

Fusione

Nemico	Dove affrontarlo
Digitamamon	Monte Infinito *
MetalGreymonVirus	Monte Infinito *
Meteormon	Antica zona veloce *

Tuono

Nemico	Dove affrontarlo
Digitamamon	Monte Infinito *
Machinedramon	Fortezza degli orchi * Sotterraneo villa * Santuario del ghiaccio Monte Infinito *
Myotismon	Villa del Signore Grigio *
Phantomon	Villa del Signore Grigio *
WaruMonzaemon	Villa dei giocattoli *

Colpo Rotante

Nemico	Dove affrontarlo
Patamon	Savana ingranaggi *

Agumon

A qualsiasi ora.

Vinci il primo scontro uscendo dalla città.

PV del rivale: 400

Betamon

A qualsiasi ora.

Parlagli e invitalo in città.

Greymon

Prosperità 15; parla con Jijimon ed esci dalla casa.

Vinci la sfida davanti alla casa di Jijimon.

PV del rivale: 4800

Devimon

Monte Infinito

Arena+2 Prosperità

Raggiungi il Monte Infinito e completa la storia principale.

Sconfiggi Machinedramon in cima; i tre guardiani si uniscono alla città.

PV del rivale: 9400

Airdramon

Monte Infinito

Arena+2 Prosperità

Raggiungi il Monte Infinito e completa la storia principale.

Sconfiggi Machinedramon in cima; i tre guardiani si uniscono alla città.

PV del rivale: 9400

Tyrannomon

Entra nella Regione Veloce e sconfiggi Meteormon.

Sconfiggi Tyrannomon, indaga sul meteorite nella Regione Veloce e torna a riferire.

PV del rivale: 3100

Meramon

Aiuta gli operai del Tunnel Trivella a raggiungere la grotta di lava.

Risolvi il surriscaldamento del tunnel e sconfiggi Meramon nella grotta di lava.

PV del rivale: 2600

Seadramon

08:00–08:59 o 17:00–17:59; porta canna ed esca.

Pescalo e chiedigli amicizia per ricevere il Flauto blu.

Numemon

Indaga nelle fogne e risolvi la chiusura della fabbrica.

Sconfiggi Numemon malato; se hai lasciato riposare SkullGreymon, convincilo parlando.

PV del rivale: 200

MetalGreymonVirus

Monte Infinito

Arena+3 Prosperità

Raggiungi il Monte Infinito e completa la storia principale.

Sconfiggi Machinedramon in cima; i tre guardiani si uniscono alla città.

PV del rivale: 9400

Mamemon

Incontro raro: rientra nell'area per riprovare.

Parlagli e vinci lo scontro.

PV del rivale: 4800

Monzaemon

Se porti prima l'Ingranaggio ad Andromon, poi restituiscilo ai giocattoli.

Con Monzaemon come compagno, apri la Villa dei giocattoli, batti WaruMonzaemon e restituisci l'Ingranaggio a Tinmon.

Gabumon

A qualsiasi ora; raggiungi il fondo degli Alberi Nebbiosi.

Parlagli e vinci lo scontro.

PV del rivale: 2000

Elecmon

A qualsiasi ora.

Continua a parlargli fino a subire tre scosse.

Kabuterimon

Raggiungi Beetle Land con Seadramon e recluta prima Greymon.

Parlagli e scegli l'invito in città.

Angemon

Entra con un compagno Vaccino. Se Angemon resta al muro, visita Jijimon due volte per il suo ritorno.

Esplora il sotterraneo del Santuario di Ghiaccio, batti i guardiani e torna alla statua.

Birdramon

Percorso del nido, oppure dopo aver rotto il Motore.

Batti Birdramon al nido; se il Motore è rotto, affrontalo sul ponte del Grande Canyon.

PV del rivale: 3700

Garurumon

Rivincita: dal giorno dopo, 15:00–23:59; vanno bene anche i giorni successivi. Il compagno combatte da solo.

Vinci una volta e torna per la rivincita promessa.

PV del rivale: 4200

PV iniziali nella rivincita: 2100

Frigimon

Lascia svenire un compagno malato e sensibile al freddo nelle Terre Gelate; poi usa una forma resistente.

Dopo il salvataggio dal freddo, torna con un compagno che lo tolleri.

Whamon

Libera la Fortezza degli orchi e accetta la richiesta di Whamon nelle Terre Gelate.

Aiuta Whamon a sconfiggere gli invasori nella Grotta della spiaggia segreta.

Vegiemon

Ascolta la voce sulla pianta strana; raccogli la Pianta della pioggia da Palmon il giorno 15 visualizzato.

Dai una Pianta della pioggia alla pianta appassita.

SkullGreymon

Se lasci riposare le ossa, torna due volte da Jijimon per reclutarlo.

Batti SkullGreymon e parla con Myotismon nel laboratorio.

PV del rivale: 5800

MetalMamemon

Incontro raro: rientra nell'area per riprovare.

Parlagli e vinci lo scontro.

PV del rivale: 5600

Vademon

Avanza nelle tre fasi dell'indagine sui cerchi.

Esamina i cerchi, leggi la notizia sugli UFO di Shellmon e torna finché appare Vademon.

Patamon

A qualsiasi ora.

Vinci tre scontri consecutivi accettando le rivincite.

PV del rivale: 1000

Kunemon

Porta del cibo.

Offrigli del cibo e vinci lo scontro.

PV del rivale: 900

Unimon

Recluta Centarumon e visita prima la clinica.

Dai a Unimon ferito un oggetto curativo o una medicina.

Ogremon

Libera il secondo covo dei banditi prima di tornare al tunnel.

Batti i banditi nella Fortezza degli orchi, alla Spiaggia segreta e nell'imboscata finale del Tunnel Trivella.

PV del rivale: 3600

Shellmon

Libera la Fortezza degli orchi e ascolta la richiesta di Shellmon.

Libera Shellmon abbassando l'ascensore della fortezza e incontralo fuori. Anche il percorso del Motore lo libera.

Centarumon

Evita gli spari e scegli il percorso finale corretto.

Raggiungi l'uscita segnata nel labirinto della Foresta Amida.

Bakemon

Domanda	Risposta
Mi stai invitando a vivere nella tua città?	??... Sì
Posso sorvegliare la città e spaventare i piantagrane?	Mmm... sì
Aspetta... hai paura dei fantasmi?	Ugh... no

Allora infesterò la tua città! Ehm... volevo dire proteggerla!

Drimogemon

Apri il tunnel oltre Meramon e attendi tre giorni di gioco dall'inizio dello scavo.

Avvia l'ultimo scavo e torna dopo tre giorni.

Sukamon

A qualsiasi ora.

Parla con il Sukamon che vuole visitare la città.

Andromon

Risolvi la chiusura della fabbrica e torna dopo aver reclutato Numemon.

Indaga su Giromon e le fogne, riferisci ad Andromon e torna per ascoltare la storia dell'isola.

Giromon

Completa l'indagine di Andromon.

Batti Giromon fuori controllo, o parlagli se hai lasciato riposare SkullGreymon. Risolvi la fabbrica e torna a parlargli.

PV del rivale: 5700

Etemon

Prosperità 50.

Avvicinati alla casa sull'albero e vinci l'imboscata.

PV del rivale: 5600

Biyomon

A qualsiasi ora.

Insegui Biyomon; piazza il compagno presso un nascondiglio e avvicinati dall'altro lato.

Palmon

A qualsiasi ora.

Parlagli quattro volte e vinci lo scontro.

PV del rivale: 900

Monochromon

Servi tutti e 20 i clienti; conta il profitto, non le vendite totali.

Lavora un turno nel negozio e ottieni almeno 2560 bit di profitto.

Leomon

Recluta Meramon e raggiungi 45 di prosperità per aprire il percorso profondo del tunnel.

Salva Leomon dai Goblimon, trova la tavoletta ancestrale e porta la Pietra di Leomon.

Coelamon

Prima traversata: 15:00–19:59. Dopo aver visto il ponte, torna a qualsiasi ora.

Attraversa sul suo dorso, controlla il ponte orientale riparato e torna a Punta Coela.

Kokatorimon

04:00–06:59; entra nella radura in questa fascia.

Vinci l'incontro all'alba.

PV del rivale: 4200

Kuwagamon

Raggiungi Beetle Land con il traghetto di Seadramon.

Parlagli e scegli l'invito in città.

Mojyamon

Scambia ogni oggetto richiesto almeno una volta; l'ultimo commerciante si unisce.

Completa tutti e nove gli scambi diversi con i tre Mojyamon.

Nanimon

Fortezza degli orchi, Regione Veloce, Villa dei giocattoli, fogne e grotta di Leomon dopo il suo reclutamento.

Trova Nanimon in tutti e cinque i nascondigli; si unisce al quinto incontro.

Megadramon

Raggiungi il Monte Infinito.

Vinci lo scontro facoltativo vicino alla cima.

PV del rivale: 7500

Piximon

Incontro raro: rientra nell'area per riprovare.

Parlagli e vinci lo scontro.

PV del rivale: 5200

Digitamamon

Storia principale completata.

Torna in cima dopo il finale e vinci lo scontro.

PV del rivale: 9999

Penguinmon

Vinci una partita a curling; il primo tentativo è gratuito.

Batti Penguinmon a curling.

Ninjamon

Recluta almeno uno tra Devimon, Numemon, Mojyamon e Mamemon.

Attraversa il Ponte Digimon e vinci l'imboscata.

PV del rivale: 3800

Myotismon

Entra nella villa con un compagno Virus, oppure dopo aver reclutato Myotismon.

Nutri Myotismon, indaga sulla scomparsa, batti SkullGreymon e parla nel laboratorio.

WaruMonzaemon

Completa il salvataggio della Villa dei giocattoli.

Apri la Villa dei giocattoli con Monzaemon e batti WaruMonzaemon; conserva l'Ingranaggio per i giocattoli.

PV del rivale: 5200

Hawkmon

A qualsiasi ora.

Invitalo a fare da vedetta alla città.

PV del rivale: 580

Armadillomon

A qualsiasi ora.

Parlagli e vinci lo scontro.

PV del rivale: 1800

Digmon

A qualsiasi ora.

Parlagli e vinci; questo apre il cancello delle Officine.

PV del rivale: 1000

Phantomon

20:00–23:59; entra con un compagno Virus o dopo aver reclutato Myotismon.

Parlagli e vinci lo scontro.

PV del rivale: 3400

Candlemon

A qualsiasi ora.

Parlagli e vinci lo scontro.

PV del rivale: 700

Wizardmon

Prosperità 20.

Parlagli quando la città raggiunge 20 di prosperità.

PV del rivale: 1380

Starmon

A qualsiasi ora.

Parlagli e vinci lo scontro.

PV del rivale: 1200

Solarmon

Entra nel Santuario di Ghiaccio con un compagno Vaccino.

Parlagli; entrambe le risposte lo reclutano.

PV del rivale: 580

Triceramon

A qualsiasi ora.

Parlagli e vinci lo scontro.

PV del rivale: 3100

Mushroomon

A qualsiasi ora. La via a nord della foresta si apre dopo l'evento della frana nel Tunnel trivella; non serve alcun oggetto speciale.

Dal nord della Foresta natia, segui il Sentiero del Panorama verso nord fino alla Zona spore Panorama, poi l'uscita in basso verso la successiva. Mushroomon aspetta a sinistra, sotto l'UFO. Parlagli e vinci lo scontro.

PV del rivale: 1200

Mammothmon

A qualsiasi ora.

Parlagli e vinci lo scontro.

PV del rivale: 4650

Floramon

A qualsiasi ora.

Dagli una Noce dolce (consumata).

PV del rivale: 590

Pumpkinmon

20:00–23:59; apri prima la Villa dei giocattoli.

Parlagli e vinci lo scontro.

PV del rivale: 1400

Kiwimon

A qualsiasi ora.

Dagli una Carne (consumata).

Tapirmon

A qualsiasi ora.

Parlagli due volte per svegliarlo.

PV del rivale: 1100

Clockmon

00:00–10:59 oppure 14:00–23:59.

Rispondi all'enigma: «Nessuna».

PV del rivale: 1450

Datamon

A qualsiasi ora.

Parlagli e vinci lo scontro.

PV del rivale: 4000

Knightmon

Raggiungi il Monte Infinito.

Parlagli e vinci lo scontro.

PV del rivale: 4500

Kotemon

Dopo aver liberato la Fortezza degli orchi.

Parlagli e vinci; non puoi fuggire.

PV del rivale: 2400

Bearmon

Trova il Canile attraverso il percorso nascosto della Fenditura.

Batti il cacciatore e parla con Bearmon liberato.

PV del rivale: 3600