Digimon World: Horizon

v0.0.10 · ja

少しの手助けで、新しいHorizonへ。

3305aa1e58208cf9e98072f3a20ba83f09fe5178

目次

記事

デジモン

技

File Cityと住民

ネタバレ ー 付録

記事

Horizonを始める

パソコンのDuckStation

AndroidのDuckStation

ePSXeの設定

RetroArchの設定

iPhoneのウェブエミュレーター

メモリーカードと更新

2 MB・中国語・60 fps

パートナーの最初の一日

世話ミスとしつけ

ジムでの訓練

x5訓練の仕組み

進化条件の読み方

進化の時間と候補選択

技の習得

暗黒・光・水

武器・大地

File Cityと住民

隠れたパートナーの仕組み

最初の質問：得点とパートナー

EASY・NORMAL・HARD

よくある質問と不具合

Horizonを始める

ディスクの準備から最初のセーブまで。

基本

対応するDigimon World、Digital Card Battle、Digimon World 2、World 3/2003の手持ちのディスクからHorizonを作成します。ウェブサイトやデスクトップ用パッチャーが版を確認します。他のゲームは追加デジモンの素材で、遊ぶゲームはDigimon Worldです。

仕組み

出力された.binと.cueは同じ場所に置きます。自分のPlayStationから吸い出したBIOSを設定し、エミュレーターで.cueを開きます。タイトルで言語とオプションを選び、検出されたRAMとCPUを確認してください。

覚えておこう

空き1ブロックのカードを割り当てます。ゲーム内でセーブし、再起動して続きから読めるか確認します。更新前にはカードをエクスポートして保管しましょう。

> 必要な空きブロック数：1

パソコンのDuckStation

BIOS、ファイル、ゲーム別設定とセーブ。

基本

自分のPlayStation BIOSを設定し、Horizonのフォルダーを追加します。.cueと.binを一緒に置いて.cueを起動します。.binがない場合や名前を変えた場合、トラックを見つけられません。

仕組み

Horizon専用のゲーム別設定を使ってください。簡体字中国語には拡張RAMを8 MBに設定する必要があります。他の言語は標準の2 MBで動作します。AUTOは場面に応じて60・30・20fpsを目指します。エミュレートするCPUの速度を上げると高いフレームレートを維持しやすくなりますが、AUTOが高い設定を試すための必須条件ではなくなりました。

覚えておこう

空き1ブロックのカードを割り当てます。ゲーム別カードなら他のゲームと容量を共有しません。ディスク名の変更や更新後はカードを確認し、新規起動からゲーム内セーブを読み込みます。

> 必要な空きブロック数：1

AndroidのDuckStation

BIOS・RAM・CPU設定とメモリーカード。

始める前に

自分のPlayStation BIOSを取り込みます。Horizonのフォルダーへのアクセスを許可し、.binと.cueを一緒に置いて.cueを開きます。Androidの権限で読み取りが許可されている必要があります。

RAMとCPU

Horizonのゲーム別設定を開いてください。中国語には8 MBの拡張RAMが必要ですが、他の言語は2 MBで動作します。AUTOはCPUのオーバークロックを必須とせず、場面の負荷に合わせて調整します。端末の処理が追いつく場合は、エミュレートするCPUの速度を上げると高いフレームレートを維持しやすくなります。RAMの変更後は再起動してください。設定名や利用できる項目はビルドによって異なります。

メモリーカード

メモリーカード設定で空き1ブロックのカードを指定します。ゲーム別カードを使い、バックアップも書き出しましょう。更新後は同じカードを確認し、新しいディスクを起動してゲーム内セーブを読み込みます。

不具合への対処

一部Androidビルドで古い文字や重なりが出る場合はEnable Texture Cacheを無効にして再起動します。改善しなければHorizonの版、DuckStationのビルド、描画方式、言語と画像を添えて報告してください。

> 必要な空きブロック数：1

ePSXeの設定

BIOS、Androidのフォルダー権限とカード容量。

基本

自分のBIOSとHorizonのフォルダーを設定し、.cueと.binを一緒に置きます。AndroidでePSXeの基準フォルダーを求められたら、カードと設定を保存できるよう許可します。

仕組み

割り当てたカードに1ブロック空けます。長く遊ぶ前にゲーム内セーブと再起動後の続きからを試し、保存先変更や更新前には書き出して保管します。

覚えておこう

すべてのePSXeビルドに拡張RAMや同等のCPU設定があるとは限りません。8言語は2 MBで動き、中国語には確認済みの8 MB対応が必要です。タイトルが検出しなければ別の言語かエミュレーターを使ってください。

> 必要な空きブロック数：1

RetroArchの設定

PlayStationコアを選び、その設定を確認。

基本

RetroArchはフロントエンドで、BIOS、カード、拡張機能はコアによって決まります。PlayStationコアの公式説明を読み、自分のBIOSを指定のシステムフォルダーに置きます。.binのあるHorizonの.cueを読み込みます。

仕組み

コアのカード設定と保存先を確認し、1ブロック空けます。ゲームでセーブし、正常に閉じて開き直し、続きからを試します。コア変更前にカードをコピーしましょう。ステートはコア間で互換ではありません。

覚えておこう

拡張RAMやCPU設定はコアによって使えない場合があります。タイトルで検出を確認します。8言語は2 MB、中国語は8 MBです。早送りはエミュレートするCPUのオーバークロックとは異なります。

> 必要な空きブロック数：1

iPhoneのウェブエミュレーター

PlayStation対応とセーブの保護を先に確認。

基本

Horizonのサイトはディスクを作成するもので、ゲームを実行しません。EmulatorJSのPlayStationコアを使うサイトなど、自分のゲームとBIOSを読み込める別のウェブエミュレーターが必要です。iPhone対応、性能、書き出しはサイトとブラウザーの版に依存します。

仕組み

対応形式を先に確認し、.bin/.cueとBIOSの原本はブラウザー外に保管します。カードの書き出しと取り込みを試し、仮想カードに1ブロック空けてください。

覚えておこう

長く遊ぶ前にセーブ、ページ終了、再読み込みを試します。遊んだ後もカードを書き出しましょう。サイトデータを消すとファイルも失うことがあります。8 MB対応が確認できなければ通常の言語を使います。ここで動作保証するiPhoneの組み合わせはありません。

> 必要な空きブロック数：1

メモリーカードと更新

容量、ゲーム別カード、安全な引き継ぎ。

基本

新規セーブには1ブロックの空きが必要です。空き容量と割り当てカードを確認します。ゲーム別カードではディスク名を変えると別カードになることがあるため、続きが消えたら元のカードを指定します。

仕組み

エミュレーターのステートには古い実行コードとディスク位置のキャッシュが含まれます。更新時はカードをバックアップし、新しいディスクを作って起動し、ゲーム内セーブを読み込みます。古いステートから新しい版へ進めないでください。

覚えておこう

稼働中の保存先以外にもコピーを置きます。端末移行では書き出し、取り込み、続きの確認を行います。フォーマットはセーブを消すため、試験には新しいカードや予備を使いましょう。

> 必要な空きブロック数：1

2 MB・中国語・60 fps

RAMとエミュレートCPU速度は別の役割。

基本

Horizonは8言語でオリジナルの2 MB PlayStationに対応します。簡体字中国語は2 MBより上に専用フォントと言語モジュールを読み込むため8 MBが必要です。2 MBではその言語を選べず、現在の言語を保ちます。

仕組み

AUTOは場面の負荷に合わせ、まず60fpsを試し、必要に応じて等間隔の30fps、20fpsへ切り替えます。タイトルのOPTIONSにあるFRAME RATEではAUTO・60・20を選べます。60に固定しても、負荷が高い場面では表示枚数が減ることがあります。ゲームの処理と操作は20 Hzのままで、RAMを増やしてもフレームレートは決まりません。

覚えておこう

早送りではなくエミュレートCPU速度を変え、タイトルの検出を確認します。端末自体もその速度を維持できる必要があります。RAM変更後は再起動してください。

パートナーの最初の一日

File Islandでの暮らしを小さな習慣から。

基本

Jijimonの質問でパートナーを選びます。遠出の前に世話の表示、持ち物、近くの街の施設に慣れましょう。回復品を持ち、拾う物の空きも残します。

仕組み

空腹時に食事を与え、必要なときはトイレへ行き、眠る時間を守ります。種族ページで好物と睡眠時間を確認します。世話を確認せず一日中訓練しないようにしましょう。

覚えておこう

短く訓練し、能力と疲労の変化を見ます。探索して街へ戻り、カードにセーブします。進化は体重と世話にも左右されるので、むやみに全能力を鍛える前に目標を決めましょう。

世話ミスとしつけ

能力値を追う前に警告を理解。

基本

空腹、トイレ、眠気、疲労は別の仕組みです。空腹を放置したり地面で排泄させたりすると世話ミスが増えることがあります。病気や消耗には別の影響があります。表示と世話パネルをこまめに確認しましょう。

仕組み

しつけと幸福は別の値です。褒めることと叱ることでは作用が異なり、どんな問題でも同じように解決できません。好物と睡眠の時間も大切です。 パートナーが苦手な生息地では、原作と同じように気分の顔が悲しい表情と嬉し

い表情を交互に表示するように戻りました。

覚えておこう

進化条件には世話ミスの上限や下限があります。多く必要な進化は特定の育成計画であり、放置を勧めるものではありません。通常の進化で使う回数は現在の姿で数え、4グループを一緒に読んでください。

ジムでの訓練

能力上昇と毎日の世話を両立。

基本

各設備は特定の能力を鍛えます。下の基本上昇量は基準値で、パートナー、設備強化、アイテム、結果で変わります。賢さ訓練の技習得には戦闘とは別の段階があります。

仕組み

訓練は時間を進め、食事、疲労、寿命のコストも伴います。始める前に空腹、トイレ、眠気を確認しましょう。疲れたまま続けると不利益があり、大きな上昇は無料ではありません。

覚えておこう

x5は通常の報酬を何度か与え、その間に世話を確認します。体重や進化時刻の目標が近ければx1を使い、次の連続訓練前に休息と世話を行います。

能力	基本上昇量	疲労
攻撃力	10	8

HP	10	8
MP	10	8

x5訓練の仕組み

通常のコストで複数回。途中で止まる場合も。

基本

訓練中のR2でx1とx5を切り替えます。最初のアニメーション後、各回の報酬を順に適用します。時間や世話の消費がない5倍ボーナスではありません。

仕組み

各回の後、空腹、トイレ、眠気、疲労、不調で止まることがあります。進化、寿命、ジムのメッセージも確認します。結果には実際の完了回数が出るので、必ず5回とは限りません。

覚えておこう

Bonus Tryは連続訓練とは別です。リールは押した位置で止まり、隠れたすべりはありません。外れは半分、同じ絵柄3つで2倍、訓練中の能力の絵柄3つでx4、金のウンチ3つでx5です。停止理由を解消してから繰り返してください。1回だけなら緊急停止に頼らず、確定前にx1へ切り替えましょう。

進化条件の読み方

進化先を読み、4グループを数える。

基本

通常進化は世話ミス、体重、能力、ボーナスの4グループを採点し、3点が必要です。指定された能力すべてで1グループなので、2能力を満たしても2点にはなりません。Rookieへの進化は最高の能力を使います。

仕組み

体重には許容範囲があり、ミスには上限か下限があります。ボーナスは候補のどれか1つで1点となり、全部が必須ではありません。 育成ミスの上限には、その数値自体も含まれます。このグループを満たさないと1点を失いますが、ほかのグループで必要点数に届けば進化は可能です。ミスを増やすだけでは、特定の進化先を確実に除外できません。

覚えておこう

ツリーの進化先をタップして条件を開きます。ポップアップの「時間(h)」行で時間条件を確認でき、残り寿命が足りない場合は赤い警告が表示されます。現在の姿での時間、特殊なきっかけ、NEW DIGIMON、他候補も影響します。HP/MPは画面の単位、幸福は状態画面の0〜100です。

進化の時間と候補選択

条件だけでは行き先は決まらない。

基本

下の時間は現在の姿で過ごした時間で、総年齢ではありません。能力を早く満たしても通常進化は即時には起こりません。時間で開くUltimateルートも条件を確認し、特殊進化やアイテムには別のきっかけがあります。

仕組み

成長期から成熟期、成熟期から完全体では、必要な点数に達した進化先が候補となります。4点が3点より優先されることはありません。進化する瞬間に、条件を満たす候補から等確率でランダムに選びます。ルート順に確認し、未育成の候補が認められた後は、それより後の育成済み候補を除外します。それ以前に認められた候補は抽選に残ります。モデルの利用可否とNEW DIGIMONの設定も引き続き適用されます。同じメモリーカードのセーブを読み込み直し、操作のタイミングを変えると別の結果になることがありますが、必ず変わるわけではありません。幼年期IIから成長期は従来どおり最高点を選び、同点ならリストで先の進化先を選びます。特殊進化とアイテム進化はそれぞれのルールを維持します。

覚えておこう

ポップアップの「時間(h)」行は、現在の形態で過ごした時間と進化先に必要な時間を比較します。必要ポイント、モデルがメモリに収まる条件、時間条件をすべて満たすときだけ「可能」と表示され、「あとN時間」は時間だけが足りないことを示します。赤い「先に命がつきる(残りN時間)」は、残り寿命が必要な残り待ち時間より短いという警告です。Nは残り寿命を表します。時間によらないルートには「特別な進化」と表示されます。追加された究極体には、完全体になってからゲーム内で120時間過ごす条件もあります。その前に残り寿命が尽きると、パートナーは寿命で死んでしまいます。いたんだメロン（Chain Melon）は寿命を24時間、デジスズキは6時間延ばします。増えるのは残り寿命で、現在の形態で過ごした時間ではありません。

技の習得

種族リスト、得意属性の枠、候補判定。

基本

敵が通常技を実行すると習得候補として記録され、命中は不要です。戦闘後、その技が種族リストにあり、得意属性が一致し、未習得である必要があります。最初に一致する枠が確率を決めます。

仕組み

賢さはこの戦闘での確率を変えません。同じ技の繰り返しで判定は増えません。複数が成功すると1つを無作為に選ぶため、表示確率は最終獲得の保証ではありません。

覚えておこう

賢さ訓練は別のルールです。技ページのMPは状態や賢さの補正前の基本値で、必殺技はMP不要です。同名技はIDを保ち、種族ごとの必殺技設定が値を変更する場合があります。

強化技

育成できる種族にはそれぞれ強化技が1つあり、種族ページと技メニューの矢印で示されます。そのパートナーが使うと威力が8分の1と30だけ上がり、MP消費が4分の1減ります。種族の表にはその値が表示されています。強化はVSモードの両者にも適用され、敵には適用されません。

暗黒・光・水

新しい3つの技の列、回復、そして専用カップ。

基本

オリジナルの7列に、暗黒・光・水の3列が加わります。それぞれ8つの技があります。パートナーはほかの技と同じように覚えます。技がその種の技リストにあり、その列が得意分野に含まれている必要があります。技の画面は10列をスクロールして表示します。以前のバージョンのセーブデータはそのまま読み込めます。その最初のロードのとき、パートナーは自分の種のリストにある新しい列それぞれの最初の技（シャドークロー、ホーリースパーク、バブルショット）を覚えます。残りの技はほかの技と同じように覚えます。

仕組み

ブレッシングは最大HPの10%を回復し、回復量がデジモンの上に緑色で表示されます。パートナーは1回のバトルで3回、敵は2回まで回復できます。HPが満タンのときは誰も回復しません。パートナーが自分の判断で回復するのはHPが60%未満のときだけです。あなたが指示すれば、HPが少しでも減っていれば回復します。セイクリッドシールドは防御を、レインダンスはスピードを上げます。イビルウィスパーは相手の防御を5分の1下げます。同じ相手には1回のバトルで1度だけです。3列の攻撃の多くは、オリジナルの多くの飛び道具と同じように、位置で当たります。飛び道具は撃つときに狙いを定め、打撃や範囲攻撃は決まった地点に落ちます。そこから離れた相手には当たりません。ナイトメア、イビルウィスパー、ベノムミスト、フラッシュバースト、ワールプール、オーシャンフューリーは相手を追いかけるので、外れるかどうかは命中率だけで決まります。

覚えておこう

暗黒と光はお互いに2倍のダメージを与え、自分と同じ列には半分のダメージを与えます。水は火炎と汚物に2倍、自然・氷水・水に半分のダメージを与えます。大気は水に2倍のダメージを与えます。闘技場には、その列が第一の得意分野である種だけが参加できるカップが3つあります。やみカッ

プ、ひかりカップ、みずカップで、カレンダーの30日間にそれぞれ2回開かれます。優勝すると5000ビットと、ちからイモ、かしこい実、パワーこおりのいずれかがもらえます。

武器・大地

新しい2つの技の列と専用カップ。

基本

技の画面に新しい列が2つ加わります。武器と大地で、それぞれ8つの技があり、列は全部で12になります。オリジナルの4番目の列は、画面では「大地」と呼ばれていましたが、このウィキがずっと使ってきた「自然」という名前になります。技は同じです。以前のバージョンのセーブデータはそのまま読み込めます。最初の読み込みのとき、パートナーは種のリストにある新しい列それぞれの最初の技、クイックスラッシュかロックスローを覚えます。残りはほかの技と同じように覚えます。

仕組み

ぶきは刃の列です。クイックスラッシュ、ブレードスロー、クロスカッター、ワーリングエッジ、ジャイアントクリーブ、ファイナルエッジはダメージを与えます。アーマーブレイクは相手の防御を4分の1下げます。同じ相手には1回のバトルで1度だけです。ウォースタンスは攻撃力を5分の1上げます。だいちは岩の列です。ロックスロー、サンドブラスト、ボルダークラッシュ、フィッシャー、スタラグマイト、ランドスライド、ガイアクエイクはダメージを与え、サンドブラストは混乱させることがあり、ストーンスキンは防御を上げます。2列の攻撃の多くは、オリジナルの多くの飛び道具と同じように、位置で当たります。攻撃が落ちる地点から離れた相手には当たりません。ファイナルエッジ、サンドブラスト、スタラグマイト、ガイアクエイクは相手を追いかけるので、外れるかどうかは命中率だけで決まります。

覚えておこう

ぶきは自然に1.5倍、機械とだいちに半分のダメージを与えます。だいちは機械に2倍、火炎に1.5倍、大気・自然・だいちに半分のダメージを与えます。ぶきに対しては機械が1.5倍、自然が半分のダメージを与えます。だいちに対しては水が2倍、自然と氷水が1.5倍、火炎とぶきが半分のダメージを与えます。闘技場には、その列が第一の得意分野である種だけが参加できるカップが2つあります。つるぎカップとだいちカップで、カレンダーの30日間にそれぞれ2回開かれます。優勝すると5000ビットと、こうげきチップかぼうぎょチップがもらえます。

File Cityと住民

施設、繁栄度、仲間にする条件。

基本

住民一覧では、住民・場所・街のサービス・繁栄度への貢献を閉じたネタバレ内にまとめています。

仕組み

手順はネタバレ欄を開くまで隠れます。時刻はゲーム内時計です。場所だけでなく、街の進展、他の住民、イベントなどの条件も確認してください。

覚えておこう

隠れたパートナーの仕組み

隠れたパートナーの仕組み.

基本

パートナーがバケモンなら、バケモンの言葉が分かります。会話と街に招くための選択肢は、下のネタバレ内にあります。

仕組み

パートナーには個別の好物と睡眠周期があります。得意属性は戦闘で習得できる技にも影響します。概要が空き枠を省いても、確率を決める際にはその位置も数えます。

覚えておこう

最初の質問：得点とパートナー

7問すべてが3つのグループに加点。

基本

仕組み

覚えておこう

ジジモンはパートナーの正体を明かしません。目を覚ますと、そばにいる姿を初めて見ることになります。名前を付けるかは自由で、名前の確認でも種族は明かされません。 表の列は「新デジモン」のオンとオフに対応します。回答・得点・初期パートナーの表は下のネタバレ内にあります。

EASY・NORMAL・HARD

EASY・NORMAL・HARD.

基本

NORMALは通常の戦闘ルールです。EASYは通常の上限などの前で味方の与ダメージを2倍、被ダメージを切り上げで半分にし、味方の毒も半減します。フィールドと大会の1人用に適用され、2人用VSには適用されません。

仕組み

難易度は保存した能力値を書き換えません。スクリプトの割合ダメージは独自のルールです。タイトルのオプションで、利用できる設定を確認して選びます。

覚えておこう

タイトル画面のオプションで難易度を選んでください。下の戦闘補正は、パートナーの永続的な成長を変えません。 タイトルのオプションにある「危険警告」（初期設定はオン）は、パートナーよりはっきり強い野生のデジモンの頭上に、小さな紫のあくまのマークを表示します。戦闘力（HP×(こうげき＋ぼうぎょ)）がパートナーの2.5倍以上のときです。さわると戦闘が始まるデジモンにだけ表示され、話すだけのキャラクターには表示されません。また、自由に動けるあいだだけ表示されます。大敗しそうな戦いを避ける目安にしてください。警告であり、保証ではありません。

> HARDでは以下の値で敵の能力を調整します。

敵HP（%）	110
敵攻撃力（%）	150
敵防御力（%）	105
敵素早さ（%）	115
敵賢さ（%）	150

敵必殺技の威力（%）	150
味方ダメージ（%）	95
敵の待機重み（%）	25
敵ダメージ下限（%）	15

よくある質問と不具合

更新、セーブ、遅い作成処理、報告の情報。

基本

続きがない場合はカード、空き容量、ゲーム別カードとディスク名を確認します。新規セーブには1ブロック必要です。更新前にコピーし、新しいディスクからゲーム内セーブを読みます。

仕組み

スマートフォンの作成処理は時間がかかることがあります。容量上限のエラーでは通常ウィンドウを使い、空きを増やして再試行するか、デスクトップ版を使います。他のディスクは種族の素材です。改変済みや非対応版は検証に一致しません。 Androidスマートフォンのウェブビルダーで、ディスクのコピー中にファイルのアクセス権エラーが起きる問題を修正しました。

覚えておこう

文字の問題にはゲーム版、ベースディスク、言語、エミュレータービルド、描画設定を記録します。該当AndroidではEnable Texture Cache無効化も試してください。発生操作と画像を添えます。症状だけで原因は特定できません。 メガログラウモンの顔の穴を修正しました。

> 必要な空きブロック数：1

デジモン

幼年期I

Botamon · #1

幼年期I · データ · 火炎

技(威力 / MP / 習得確率):

あわ(6 / 0 MP / —)

進化条件: 固定の成長。条件の点数判定なし。

進化先: Koromon

Nyokimon · #473

幼年期I · データ · 自然

技(威力 / MP / 習得確率):

あわ(6 / 0 MP / —)

進化条件: 固定の成長。条件の点数判定なし。

進化先: Yokomon

Pabumon · #470

幼年期I · データ · 自然

技(威力 / MP / 習得確率):

あわ(6 / 0 MP / —)

進化条件: 固定の成長。条件の点数判定なし。

進化先: Motimon

Pichimon · #471

幼年期I · データ · 水 / 氷水

技(威力 / MP / 習得確率):

あわ(10 / 0 MP / —)

進化条件: 固定の成長。条件の点数判定なし。

進化先: Bukamon

Poyomon · #29

幼年期I · データ · 大気

技 (威力 / MP / 習得確率):

あわ (5 / 0 MP / —)

進化条件: 固定の成長。条件の点数判定なし。

進化先: Tokomon

Punimon · #15

幼年期I · データ · 大気

技 (威力 / MP / 習得確率):

あわ (6 / 0 MP / —)

進化条件: 固定の成長。条件の点数判定なし。

進化先: Tsunomon

YukimiBotamon · #472

幼年期I · データ · 大気

技 (威力 / MP / 習得確率):

あわ (6 / 0 MP / —)

進化条件: 固定の成長。条件の点数判定なし。

進化先: Nyaromon

Yuramon · #43

幼年期I · データ · 自然

技 (威力 / MP / 習得確率):

あわ (5 / 0 MP / —)

進化条件: 固定の成長。条件の点数判定なし。

進化先: Tanemon

幼年期II

Bukamon · #475

幼年期II · データ · 水 / 氷水 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):

あわ (10 / 0 MP / —)

進化条件: 固定の成長。条件の点数判定なし。

進化元: Pichimon

進化先: Gomamon, Otamamon, Gizamon, Syakomon, Crabmon, RedOtamamon

Koromon · #2

幼年期II · データ · 火炎 / 格闘

技(威力 / MP / 習得確率):

あわ(10 / 0 MP / —)

進化条件: 固定の成長。条件の点数判定なし。

進化元: Botamon

進化先: Agumon, Gabumon, Goblimon, ToyAgumon, Candlemon, Guilmon

Motimon · #474

幼年期II · データ · 自然 / 機械

技(威力 / MP / 習得確率):

あわ(10 / 0 MP / —)

進化条件: 固定の成長。条件の点数判定なし。

進化元: Pabumon

進化先: Tentomon, Kokuwamon, Wormmon, Hagurumon, Vemmon, Solarmon

Nyaromon · #476

幼年期II · データ · 光 / 格闘 / 大気

技(威力 / MP / 習得確率):

あわ(10 / 0 MP / —)

進化条件: 固定の成長。条件の点数判定なし。

進化元: YukimiBotamon

進化先: Salamon, DemiDevimon, Bearmon, Renamon, Kotemon, Veemon

Tanemon · #44

幼年期II · データ · 自然 / 氷水

技(威力 / MP / 習得確率):

あわ(10 / 0 MP / —)

進化条件: 固定の成長。条件の点数判定なし。

進化元: Yuramon

進化先: Palmon, Betamon, Dokunemon, Otamamon, Armadillomon, Gazimon

Tokomon · #30

幼年期II · データ · 大気 / 格闘 / 光

技 (威力 / MP / 習得確率):
あわ (10 / 0 MP / —)

進化条件: 固定の成長。条件の点数判定なし。

進化元: Poyomon

進化先: Patamon, Biyomon, Gotsumon, Psychemon, Tsukaimon, Hagurumon

Tsunomon · #16

幼年期II · データ · 大気 / 氷水

技 (威力 / MP / 習得確率):
あわ (11 / 0 MP / —)

進化条件: 固定の成長。条件の点数判定なし。

進化元: Punimon

進化先: Elecmon, Penguinmon, Gabumon, SnowAgumon, Muchomon, VioletElecmon

Yokomon · #477

幼年期II · データ · 大気 / 自然

技 (威力 / MP / 習得確率):
あわ (10 / 0 MP / —)

進化条件: 固定の成長。条件の点数判定なし。

進化元: Nyokimon

進化先: Biyomon, Floramon, Hawkmon, Mushroomon, Monmon, Tapirmon

成長期

Agumon · #3

成長期 · ワクチン · 火炎 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
スピットファイアー (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → オーガトリデ (+14)

ファイアータワー (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → オーガトリデ (+5)
マグマボム (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → オーガトリデ (+15)
ヒートウェーブ (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → オーガトリデ (+8)
レッドインフェルノ (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+4)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ベビーフレイム (89 / 0 MP / —)

進化条件: 最も高い能力： HP / MP / 攻撃力 （HPとMPは10で割って比較） · 育成ミス ≥ 0 · 体重 10–20 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Koromon

進化元: Koromon

進化先: Greymon, Meramon, Birdramon, Centarumon, Monochromon, Tyrannomon

Armadillomon · #185

成長期 · ワクチン · だいち / 格闘 / 自然

技 (威力 / MP / 習得確率):
トレマー (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
マスモーフ (0 / 30 MP / 12%) · Dokunemon → ビートランド (+4)
ドリルスピン (150 / 0 MP / —)
ロックスロー (64 / 30 MP / 28%) · Golemon → グレイロードの館 (+11)
サンドブラスト (110 / 84 MP / 26%) · Golemon → グレイロードの館 (+11)
ストーンスキン (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → グレイロードの館 (+13)

進化条件: 最も高い能力： 素早さ （HPとMPは10で割って比較） · 育成ミス ≥ 0 · 体重 21–31 · ボーナス（いずれか１つ）： 自動

進化元: Tanemon

進化先: Ankylomon, Digmon, Submarimon, Tortomon, Dinohyumon

Bearmon · #353

成長期 · ワクチン · 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
マッハジャブ (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
トレマー (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)

ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
カウンター (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → フリーズランド
無限ビンタ (91 / 0 MP / —)

進化条件: 最も高い能力： 素早さ （HPとMPは10で割って比較） · 育成ミス ≥ 0 · 体重 -1–9 · ボーナス（いずれか１つ）： 自動

進化元: Nyaromon

進化先: Gururumon, Golemon, Ikkakumon, Grizzlymon, Leomon

Betamon · #4

成長期 · ウイルス · 水 / 氷水 / 大気

技 (威力 / MP / 習得確率):
スタティックエレクト (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+5)
エレキクラウド (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+10)
ギガフリーズ (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+11)
アイスニードル (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+6)
ウォーターブリット (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → トロピカジャングル (+9)
ウィンターブラスト (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → 迷いの森 (+10)
アクアマジック (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → 迷いの森
電撃ビリリン (92 / 0 MP / —)
バブルショット (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
アクアジェット (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
レインダンス (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)

進化条件: 最も高い能力： HP / MP / 防御力 （HPとMPは10で割って比較） · 育成ミス ≥ 0 · 体重 10–20 · ボーナス（いずれか１つ）： 自動

進化元: Tanemon

進化先: Seadramon, Dolphmon, Shellmon, Coelamon

Biyomon · #45

成長期 · ワクチン · 大気 / 光 / 火炎

技 (威力 / MP / 習得確率):
スピットファイアー (66 / 30 MP / 15%) · Agumon → オーガトリデ (+14)
ヒートウェーブ (84 / 105 MP / 13%) · Agumon → オーガトリデ (+8)
エレキクラウド (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+10)
ウインドカッター (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+14)
スピニングショット (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+7)
コンフューズストーム (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
ハリケーン (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → グレートキャニオンうえ (+1)

マジカルファイアー (91 / 0 MP / —)
ホーリースパーク (60 / 30 MP / 21%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
シャイニングアロー (170 / 102 MP / 16%) · Piddomon → ムゲンマウンテン
セイクリッドシールド (0 / 66 MP / 14%) · Piddomon → ムゲンマウンテン

進化条件: 最も高い能力： MP / 防御力 / 素早さ （HPとMPは10で割って比較） · 育成ミス ≥ 0 · 体重 10–20 · ボーナス（いずれか１つ）： 自動

進化元: Tokomon, Yokomon

進化先: Birdramon, Airdramon, Kokatorimon, Unimon, Kabuterimon, Saberdramon

Candlemon · #235

成長期 · データ · 火炎 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
スピットファイアー (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → オーガトリデ (+14)
ヒートウェーブ (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → オーガトリデ (+8)
ファイアータワー (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → オーガトリデ (+5)
レッドインフェルノ (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+4)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
プチファイアー (90 / 0 MP / —)

進化条件: 最も高い能力： 素早さ （HPとMPは10で割って比較） · 育成ミス ≥ 0 · 体重 21–31 · ボーナス（いずれか１つ）： 自動

進化元: Koromon

進化先: Baronmon, Wizardmon, Shadramon, Flarerizamon, Lynxmon

Crabmon · #284

成長期 · データ · 水 / 氷水 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
ウォーターブリット (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → トロピカジャングル (+9)
トレマー (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
アクアマジック (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → 迷いの森
ティアドロップ (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+6)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
カウンター (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → フリーズランド
ウォークライ (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
シザーアームズ (172 / 0 MP / —)

バブルショット (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
アクアジェット (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
レインダンス (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)

進化条件: 最も高い能力： MP （HPとMPは10で割って比較） · 育成ミス ≤ 0 · 体重 -1–9 · ボーナス（いずれか１つ）： 自動

進化元: Bukamon

進化先: Ebidramon, Coelamon, Shellmon, Tylomon, Gesomon

DemiDevimon · #236

成長期 · ウイルス · 暗黒 / 格闘 / 大気

技 (威力 / MP / 習得確率):
マッハジャブ (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
ウインドカッター (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+14)
スタティックエレクト (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+5)
エレキクラウド (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+10)
スピニングニードル (152 / 0 MP / —)
シャドークロー (60 / 27 MP / 28%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+28)
ダークボルト (170 / 90 MP / 26%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+33)
イビルウィスパー (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+29)

進化条件: 最も高い能力： 防御力 （HPとMPは10で割って比較） · 育成ミス ≥ 0 · 体重 -1–9 · ボーナス（いずれか１つ）： 自動

進化元: Nyaromon

進化先: IceDevimon, Devidramon, Vilemon, BlackGatomon

Dokunemon · #74

成長期 · ウイルス · 自然 / 大気

技 (威力 / MP / 習得確率):
ポイズンクロー (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+9)
デンジャースティング (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → 迷わずの森 (+12)
ポイズンパウダー (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+7)
マスモーフ (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → ビートランド (+4)
スタティックエレクト (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+5)
エレキクラウド (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+10)
コンフューズストーム (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)

エレクトリックスレッド (94 / 0 MP / —)

進化条件: 最も高い能力： 攻撃力 （HPとMPは10で割って比較） · 育成ミス ≥ 0 · 体重 21–31 · ボーナス（いずれか１つ）： 自動

進化元: Tanemon

進化先: Flymon, Dokugumon, Roachmon, Kurisarimon

Elecmon · #18

成長期 · データ · 大気 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):

ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
カウンター (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → フリーズランド
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
スタティックエレクト (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+5)
メガロスパーク (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)
エレキクラウド (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+10)
ウインドカッター (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+14)
スパークリングサンダー (100 / 0 MP / —)

進化条件: 最も高い能力： HP / 攻撃力 / 素早さ （HPとMPは10で割って比較） · 育成ミス ≥ 0 · 体重 10–20 · ボーナス（いずれか１つ）： 自動

進化元: Tsunomon

進化先: Leomon, Angemon, Bakemon, Kokatorimon, Thundermon

Floramon · #273

成長期 · データ · 自然 / 氷水

技 (威力 / MP / 習得確率):

ポイズンパウダー (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+7)
チャームパヒューム (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → 迷いの森 (+1)
マスモーフ (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → ビートランド (+4)
インセクトプレーグ (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → ビートランド (+1)
ティアドロップ (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+6)
アクアマジック (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → 迷いの森
ウィンターブラスト (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → 迷いの森 (+10)
ポイズンアイビー (101 / 0 MP / —)

進化条件: 最も高い能力： MP （HPとMPは10で割って比較） · 育成ミス ≥ 0 · 体重 -1–9 · ボーナス（いずれか１つ）： 自動

進化元: Yokomon

進化先: MoriShellmon, Woodmon, Kiwimon, Snimon, Vegiemon

Gabumon · #17

成長期 · データ · 格闘 / 火炎

技 (威力 / MP / 習得確率):
ファイアータワー (155 / 81 MP / 11%) · Agumon → オーガトリデ (+5)
ヒートウェーブ (84 / 105 MP / 13%) · Agumon → オーガトリデ (+8)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
トレマー (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
ウォークライ (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
プチファイアー (90 / 0 MP / —)

進化条件: 最も高い能力： 防御力 / 素早さ / 賢さ （HPとMPは10で割って比較） · 育成ミス ≥ 0 · 体重 10–20 · ボーナス（いずれか１つ）： 自動 · ツノモンからは体重21〜31が条件です（コロモンからは10〜20）。

進化元: Tsunomon, Koromon

進化先: Centarumon, Monochromon, Drimogemon, Tyrannomon, Ogremon, Garurumon

Gazimon · #285

成長期 · ウイルス · 格闘 / 自然 / 暗黒

技 (威力 / MP / 習得確率):
マッハジャブ (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
トレマー (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
ポイズンクロー (62 / 66 MP / 22%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+9)
ポイズンパウダー (117 / 171 MP / 19%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+7)
マスモーフ (0 / 30 MP / 15%) · Dokunemon → ビートランド (+4)
ポイズンアイビー (101 / 0 MP / —)
シャドークロー (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+28)
ダークボルト (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+33)
イビルウィスパー (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+29)

進化条件: 最も高い能力： 賢さ （HPとMPは10で割って比較） · 育成ミス ≥ 0 · 体重 -1–9 · ボーナス（いずれか１つ）： 自動

進化元: Tanemon

進化先: Gururumon, Dinohyumon, Gargoylemon, Minotarumon, Grizzlymon

Gizamon · #239

成長期 · ウイルス · 水 / 氷水 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
ウォーターブリット (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → トロピカジャングル (+9)
アイスニードル (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+6)
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
ティアドロップ (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+6)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
無限ビンタ (91 / 0 MP / —)
バブルショット (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
アクアジェット (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
レインダンス (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)

進化条件: 最も高い能力： HP （HPとMPは10で割って比較） · 育成ミス ≥ 0 · 体重 21–31 · ボーナス（いずれか１つ）： 自動

進化元: Bukamon

進化先: Hyogamon, Gesomon, Tylomon, Octomon, ShellNumemon

Goblimon · #80

成長期 · ウイルス · 格闘 / 火炎 / 暗黒

技 (威力 / MP / 習得確率):
スピットファイアー (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → オーガトリデ (+14)
マグマボム (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → オーガトリデ (+15)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
ウォークライ (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
ヒートウェーブ (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → オーガトリデ (+8)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
はおうけん (170 / 0 MP / —)
シャドークロー (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+28)
ダークボルト (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+33)
イビルウィスパー (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+29)

進化条件: 最も高い能力： HP （HPとMPは10で割って比較） · 育成ミス ≥ 0 · 体重 21–31 · ボーナス（いずれか１つ）： 自動

進化元: Koromon

進化先: Fugamon, Tuskmon, Flarerizamon, Raremon, Cyclonemon, Ogremon

Gomamon · #217

成長期 · ワクチン · 水 / 氷水 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):

アイスニードル (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+6)
ウィンターブラスト (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → 迷いの森 (+10)
ギガフリーズ (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+11)
ティアドロップ (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+6)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
無限ビンタ (91 / 0 MP / —)
バブルショット (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
アクアジェット (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
レインダンス (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)

進化条件: 最も高い能力： 賢さ （HPとMPは10で割って比較） · 育成ミス ≥ 0 · 体重 21–31 · ボーナス（いずれか１つ）： 自動

進化元: Bukamon

進化先: Submarimon, Ikkakumon, Dolphmon, Gesomon, Tylomon, Octomon

Gotsumon · #68

成長期 · データ · だいち / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):

メガトンパンチ (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
トレマー (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
はおうけん (170 / 0 MP / —)
ロックスロー (64 / 30 MP / 28%) · Golemon → グレイロードの館 (+11)
サンドブラスト (110 / 84 MP / 26%) · Golemon → グレイロードの館 (+11)
ストーンスキン (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → グレイロードの館 (+13)

進化条件: 最も高い能力： HP （HPとMPは10で割って比較） · 育成ミス ≥ 0 · 体重 21–31 · ボーナス（いずれか１つ）： 自動

進化元: Tokomon

進化先: Guardromon, Golemon, Tortomon, Gargoylemon, Minotarumon, Monochromon

Guilmon · #433

成長期 · ウイルス · 火炎 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
スピットファイアー (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → オーガトリデ (+14)
ファイアータワー (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → オーガトリデ (+5)
ヒートウェーブ (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → オーガトリデ (+8)
レッドインフェルノ (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+4)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
ベビーフレイム (89 / 0 MP / —)

進化条件: 最も高い能力： 賢さ （HPとMPは10で割って比較） · 育成ミス ≥ 0 · 体重 -1–9 · ボーナス（いずれか１つ）： 自動

進化元: Koromon

進化先: Flamedramon, Veedramon, Tuskmon, Growlmon

Hagurumon · #122

成長期 · ワクチン · 機械 / 大気

技 (威力 / MP / 習得確率):
スタティックエレクト (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+5)
エレキクラウド (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+10)
パワークレーン (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
メタルスプリンター (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
リバースプログラム (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
電撃ビリリン (92 / 0 MP / —)

進化条件: 最も高い能力： MP （HPとMPは10で割って比較） · 育成ミス ≤ 0 · 体重 -1–9 · ボーナス（いずれか１つ）： 自動

進化元: Tokomon, Motimon

進化先: Tankmon, Guardromon, Hookmon, Clockmon

Hawkmon · #184

成長期 · データ · 大気 / 格闘

技(威力 / MP / 習得確率):
ウインドカッター(178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+14)
エレキクラウド(120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+10)
スタティックエレクト(85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+5)
コンフューズストーム(225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → ムゲンマウンテン(+1)
マッハジャブ(52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館(+18)
マッスルチャージ(0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森(+4)
ウォークライ(0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ(+12)
エアショット(85 / 0 MP / —)

進化条件: 最も高い能力： 賢さ （HPとMPは10で割って比較） · 育成ミス ≥ 0 · 体重 21–31 · ボーナス（いずれか１つ）： 自動

進化元: Yokomon

進化先: Saberdramon, Aquilamon, Halsemon, Shurimon, Quetzalmon

Kokuwamon · #247

成長期 · データ · 大気 / 機械

技(威力 / MP / 習得確率):
スタティックエレクト(85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+5)
エレキクラウド(120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+10)
ウインドカッター(178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+14)
コンフューズストーム(225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → ムゲンマウンテン(+1)
パワークレーン(226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
フルポテンシャル(0 / 99 MP / 17%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
メタルスプリンター(150 / 165 MP / 27%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
電撃ビリリン(92 / 0 MP / —)

進化条件: 最も高い能力： 攻撃力 （HPとMPは10で割って比較） · 育成ミス ≥ 0 · 体重 21–31 · ボーナス（いずれか１つ）： 自動

進化元: Motimon

進化先: Thundermon, Flymon, Clockmon, Guardromon

Kotemon · #351

成長期 · データ · ぶき / 格闘 / 火炎

技(威力 / MP / 習得確率):
マッハジャブ(52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館(+18)

ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
スピットファイアー (66 / 30 MP / 15%) · Agumon → オーガトリデ (+14)
ヒートウェーブ (84 / 105 MP / 13%) · Agumon → オーガトリデ (+8)
ファイアータワー (155 / 81 MP / 11%) · Agumon → オーガトリデ (+5)
プチファイアー (90 / 0 MP / —)
クイックスラッシュ (60 / 24 MP / 28%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)
ブレードスロー (150 / 72 MP / 26%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)
アーマーブレイク (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)

進化条件: 最も高い能力： HP （HPとMPは10で割って比較） · 育成ミス ≥ 0 · 体重 -1–9 · ボーナス（いずれか１つ）： 自動

進化元: Nyaromon

進化先: Flamedramon, Apemon, Baronmon, Tuskmon, DarkTyrannomon, Musyamon

Monmon · #352

成長期 · ウイルス · 格闘 / 大気

技 (威力 / MP / 習得確率):
マッハジャブ (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
ウインドカッター (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+14)
スタティックエレクト (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+5)
エレキクラウド (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+10)
エアショット (85 / 0 MP / —)

進化条件: 最も高い能力： 賢さ （HPとMPは10で割って比較） · 育成ミス ≥ 0 · 体重 -1–9 · ボーナス（いずれか１つ）： 自動

進化元: Yokomon

進化先: Golemon, Apemon, Hookmon, Raremon, Musyamon, Ninjamon

Muchomon · #93

成長期 · データ · 格闘 / 大気 / 氷水

技 (威力 / MP / 習得確率):
マッハジャブ (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)

トレマー (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
ウォークライ (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
カウンター (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → フリーズランド
ウインドカッター (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+14)
無限ビンタ (91 / 0 MP / —)

進化条件: 最も高い能力： HP （HPとMPは10で割って比較） · 育成ミス ≤ 0 · 体重 -1–9 · ボーナス（いずれか１つ）： 自動

進化元: Tsunomon

進化先: Soulmon, Aquilamon, Sorcermon, Quetzalmon

Mushroomon · #263

成長期 · ウイルス · 自然 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
ポイズンパウダー (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+7)
マスモーフ (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → ビートランド (+4)
インセクトプレーグ (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → ビートランド (+1)
ポイズンクロー (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+9)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
ドリルスピン (150 / 0 MP / —)
チャームパヒューム (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → 迷いの森 (+1)

進化条件: 最も高い能力： HP （HPとMPは10で割って比較） · 育成ミス ≤ 0 · 体重 -1–9 · ボーナス（いずれか１つ）： 自動

進化元: Yokomon

進化先: Woodmon, Kiwimon, Snimon, Vegiemon

Otamamon · #109

成長期 · データ · 水 / 氷水

技 (威力 / MP / 習得確率):
ティアドロップ (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+6)
ウォーターブリット (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → トロピカジャングル (+9)
アクアマジック (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → 迷いの森
ウィンターブラスト (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → 迷いの森 (+10)
アイスニードル (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+6)
ギガフリーズ (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+11)

アイススタチュー (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → うら次元 (+3)
無限ビンタ (91 / 0 MP / —)
バブルショット (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
アクアジェット (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
レインダンス (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)

進化条件: 最も高い能力： MP （HPとMPは10で割って比較） · 育成ミス ≥ 0 · 体重 21–31 · ボーナス（いずれか１つ）： 自動

進化元: Tanemon, Bukamon

進化先: Geremon, MoriShellmon, Gekomon, Ebidramon

Palmon · #46

成長期 · ワクチン · 自然 / 氷水

技 (威力 / MP / 習得確率):
ポイズンクロー (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+9)
チャームパヒューム (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → 迷いの森 (+1)
ポイズンパウダー (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+7)
マスモーフ (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → ビートランド (+4)
ティアドロップ (60 / 42 MP / 15%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+6)
ウォーターブリット (211 / 102 MP / 5%) · Aruraumon → トロピカジャングル (+9)
アクアマジック (0 / 36 MP / 9%) · MoriShellmon → 迷いの森
ポイズンアイビー (101 / 0 MP / —)

進化条件: 最も高い能力： MP / 素早さ / 賢さ （HPとMPは10で割って比較） · 育成ミス ≥ 0 · 体重 10–20 · ボーナス（いずれか１つ）： 自動

進化元: Tanemon

進化先: Kuwagamon, Vegiemon, Ninjamon, Dolphmon, Coelamon, Togemon

Patamon · #31

成長期 · データ · 格闘 / 光 / 大気

技 (威力 / MP / 習得確率):
マッハジャブ (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
ウォークライ (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
ウインドカッター (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+14)
スピニングショット (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+7)
コンフューズストーム (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
エアショット (85 / 0 MP / —)

ホーリースパーク (60 / 30 MP / 21%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
シャイニングアロー (170 / 102 MP / 16%) · Piddomon → ムゲンマウンテン
セイクリッドシールド (0 / 66 MP / 14%) · Piddomon → ムゲンマウンテン

進化条件: 最も高い能力： HP / 攻撃力 / 賢さ （HPとMPは10で割って比較） · 育成ミス ≥ 0 · 体重 10–20 · ボーナス（いずれか１つ）： 自動

進化元: Tokomon

進化先: Drimogemon, Tyrannomon, Ogremon, Leomon, Angemon, Unimon

Penguinmon · #57

成長期 · データ · 氷水 / 水 / 自然

技 (威力 / MP / 習得確率):
ポイズンクロー (62 / 66 MP / 16%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+9)
チャームパヒューム (180 / 210 MP / 9%) · MoriShellmon → 迷いの森 (+1)
ギガフリーズ (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+11)
アイスニードル (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+6)
ウォーターブリット (211 / 102 MP / 20%) · Aruraumon → トロピカジャングル (+9)
ウィンターブラスト (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → 迷いの森 (+10)
アクアマジック (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → 迷いの森
無限ビンタ (91 / 0 MP / —)
バブルショット (58 / 24 MP / 22%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
アクアジェット (160 / 78 MP / 16%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
レインダンス (0 / 54 MP / 14%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)

進化条件: 最も高い能力： MP / 防御力 / 賢さ （HPとMPは10で割って比較） · 育成ミス ≥ 0 · 体重 10–20 · ボーナス（いずれか１つ）： 自動

進化元: Tsunomon

進化先: Dolphmon, Shellmon, Garurumon, Frigimon, Mojyamon, Sorcermon

Psychemon · #82

成長期 · ワクチン · 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
マッハジャブ (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
トレマー (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
ウォークライ (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
カウンター (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → フリーズランド

ドリルスピン (150 / 0 MP / —)

進化条件: 最も高い能力： 防御力 （HPとMPは10で割って比較） · 育成ミス ≥ 0 · 体重 21–31 · ボーナス（いずれか１つ）： 自動

進化元: Tokomon

進化先: Ankylomon, Lighdramon, Minotarumon, Gururumon

RedOtamamon · #233

成長期 · データ · 火炎 / 格闘 / 水

技 (威力 / MP / 習得確率):

スピットファイアー (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → オーガトリデ (+14)
ヒートウェーブ (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → オーガトリデ (+8)
ファイアータワー (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → オーガトリデ (+5)
レッドインフェルノ (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+4)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
バーニングフィスト (155 / 0 MP / —)
バブルショット (58 / 24 MP / 15%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
アクアジェット (160 / 78 MP / 12%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
レインダンス (0 / 54 MP / 9%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)

進化条件: 最も高い能力： 攻撃力 （HPとMPは10で割って比較） · 育成ミス ≥ 0 · 体重 21–31 · ボーナス（いずれか１つ）： 自動

進化元: Bukamon

進化先: Shadramon, Growlmon, Maildramon, Flarerizamon, Meramon

Renamon · #354

成長期 · データ · 格闘 / 火炎

技 (威力 / MP / 習得確率):

マッハジャブ (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
スピットファイアー (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → オーガトリデ (+14)
ヒートウェーブ (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → オーガトリデ (+8)
ファイアータワー (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → オーガトリデ (+5)
マジカルファイアー (91 / 0 MP / —)

進化条件: 最も高い能力： HP （HPとMPは10で割って比較） · 育成ミス ≤ 0 · 体重 -1–9 · ボーナス（いずれか１つ）： 自動

進化元: Nyaromon

進化先: Baronmon, Gatomon, Wizardmon, Kyubimon

Salamon · #221

成長期 · ワクチン · 光 / 格闘 / 大気

技 (威力 / MP / 習得確率):

マッハジャブ (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
エレキクラウド (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+10)
スタティックエレクト (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+5)
ウインドカッター (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+14)
エアショット (85 / 0 MP / —)
ホーリースパーク (60 / 30 MP / 28%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
シャイニングアロー (170 / 102 MP / 26%) · Piddomon → ムゲンマウンテン
セイクリッドシールド (0 / 66 MP / 22%) · Piddomon → ムゲンマウンテン

進化条件: 最も高い能力： 素早さ （HPとMPは10で割って比較） · 育成ミス ≥ 0 · 体重 21–31 · ボーナス（いずれか１つ）： 自動

進化元: Nyaromon

進化先: Nefertimon, Pegasusmon, Gatomon, BlackGatomon, Piddomon

SnowAgumon · #71

成長期 · ワクチン · 氷水 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):

アイスニードル (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+6)
アイススタチュー (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → うら次元 (+3)
ウィンターブラスト (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → 迷いの森 (+10)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
アクアマジック (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → 迷いの森
ウォークライ (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
無限ビンタ (91 / 0 MP / —)

進化条件: 最も高い能力： MP （HPとMPは10で割って比較） · 育成ミス ≥ 0 · 体重 21–31 · ボーナス（いずれか１つ）： 自動

進化元: Tsunomon

進化先: Hyogamon, Gururumon, Ikkakumon, Ebidramon, Icemon, Frigimon

Solarmon · #251

成長期 · ワクチン · 火炎 / 機械

技 (威力 / MP / 習得確率):
スピットファイアー (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → オーガトリデ (+14)
ヒートウェーブ (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → オーガトリデ (+8)
ファイアータワー (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → オーガトリデ (+5)
レッドインフェルノ (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+4)
パワークレーン (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
フルポテンシャル (0 / 99 MP / 17%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
メタルスプリンター (150 / 165 MP / 27%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
マジカルファイアー (91 / 0 MP / —)

進化条件: 最も高い能力： 攻撃力 （HPとMPは10で割って比較） · 育成ミス ≥ 0 · 体重 -1–9 · ボーナス（いずれか１つ）： 自動

進化元: Motimon

進化先: Guardromon, BomberNanimon, Starmon, Cyclonemon, Lynxmon

Syakomon · #283

成長期 · ウイルス · 水 / 氷水 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
ウォーターブリット (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → トロピカジャングル (+9)
ティアドロップ (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+6)
アクアマジック (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → 迷いの森
ウィンターブラスト (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → 迷いの森 (+10)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
ジェットアロー (150 / 0 MP / —)
ポイズンパウダー (117 / 171 MP / —) · Aruraumon → 迷わずの森 (+7)
チャームパヒューム (180 / 210 MP / —) · MoriShellmon → 迷いの森 (+1)
バブルショット (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
アクアジェット (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
レインダンス (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)

進化条件: 最も高い能力： HP （HPとMPは10で割って比較） · 育成ミス ≤ 0 · 体重 -1–9 · ボーナス（いずれか１つ）： 自動

進化元: Bukamon

進化先: Ebidramon, Octomon, Coelamon, Icemon, Shellmon

Tapirmon · #287

成長期 · ワクチン · 格闘 / 大気

技 (威力 / MP / 習得確率):
マッハジャブ (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
トレマー (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
スタティックエレクト (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+5)
エレキクラウド (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+10)
ウインドカッター (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+14)
ハンティングキャノン (167 / 0 MP / —)

進化条件: 最も高い能力： 攻撃力 （HPとMPは10で割って比較） · 育成ミス ≤ 0 · 体重 -1–9 · ボーナス（いずれか１つ）： 自動

進化元: Yokomon

進化先: Wizardmon, Bakemon, Apemon, Aquilamon

Tentomon · #111

成長期 · データ · 自然 / 大気

技 (威力 / MP / 習得確率):
ポイズンクロー (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+9)
インセクトプレーグ (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → ビートランド (+1)
バグ (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → ビートランド
スタティックエレクト (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+5)
マスモーフ (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → ビートランド (+4)
エレキクラウド (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+10)
デンジャースティング (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → 迷わずの森 (+12)
ポイズンアイビー (101 / 0 MP / —)
メガロスパーク (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)

進化条件: 最も高い能力： 防御力 （HPとMPは10で割って比較） · 育成ミス ≥ 0 · 体重 21–31 · ボーナス（いずれか１つ）： 自動

進化元: Motimon

進化先: Stingmon, Woodmon, Roachmon, Snimon, Yanmamon, Kabuterimon

ToyAgumon · #84

成長期 · データ · 火炎 / 格闘

技(威力 / MP / 習得確率):
スピットファイアー(66 / 30 MP / 30%) · Agumon → オーガトリデ(+14)
ファイアータワー(155 / 81 MP / 25%) · Agumon → オーガトリデ(+5)
マグマボム(279 / 132 MP / 22%) · Agumon → オーガトリデ(+15)
ヒートウェーブ(84 / 105 MP / 28%) · Agumon → オーガトリデ(+8)
レッドインフェルノ(210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → おもちゃの館(+4)
マッハジャブ(52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → おもちゃの館(+18)
マッスルチャージ(0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → 迷いの森(+4)
ベビーフレイム(89 / 0 MP / —)

進化条件: 最も高い能力： 防御力 （HPとMPは10で割って比較） · 育成ミス ≥ 0 · 体重 21–31 · ボーナス（いずれか１つ）： 自動

進化元: Koromon

進化先: Tankmon, Digmon, Starmon, DarkTyrannomon, Deltamon, ShellNumemon

Tsukaimon · #96

成長期 · ウイルス · 暗黒 / 格闘 / 大気

技(威力 / MP / 習得確率):
マッハジャブ(52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館(+18)
ダイナマイトキック(193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+15)
バスターダイブ(500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口(+5)
ウォークライ(0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ(+12)
ウインドカッター(178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+14)
スピニングショット(389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → ムゲンマウンテン(+7)
コンフューズストーム(225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → ムゲンマウンテン(+1)
エアショット(85 / 0 MP / —)
シャドークロー(60 / 27 MP / 28%) · DarkLizardmon → オーバーデル(+28)
ダークボルト(170 / 90 MP / 26%) · DarkLizardmon → オーバーデル(+33)
イビルウィスパー(0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → オーバーデル(+29)

進化条件: 最も高い能力： MP （HPとMPは10で割って比較） · 育成ミス ≥ 0 · 体重 21–31 · ボーナス（いずれか１つ）： 自動

進化元: Tokomon

進化先: Piddomon, Soulmon, Devidramon, Wizardmon

Veemon · #180

成長期 · ワクチン · 格闘 / 火炎

技 (威力 / MP / 習得確率):
マッハジャブ (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
スピットファイアー (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → オーガトリデ (+14)
ヒートウェーブ (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → オーガトリデ (+8)
ファイアータワー (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → オーガトリデ (+5)
プチファイアー (90 / 0 MP / —)

進化条件: 最も高い能力： MP （HPとMPは10で割って比較） · 育成ミス ≥ 0 · 体重 21–31 · ボーナス（いずれか１つ）： 自動

進化元: Nyaromon

進化先: ExVeemon, Flamedramon, Lighdramon, Veedramon, Maildramon

Vemmon · #331

成長期 · ワクチン · 格闘 / 機械

技 (威力 / MP / 習得確率):
マッハジャブ (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
パワークレーン (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
フルポテンシャル (0 / 99 MP / 17%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
メタルスプリンター (150 / 165 MP / 27%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
シザーアームズ (172 / 0 MP / —)

進化条件: 最も高い能力： HP （HPとMPは10で割って比較） · 育成ミス ≤ 0 · 体重 -1–9 · ボーナス（いずれか１つ）： 自動

進化元: Motimon

進化先: Tyrannomon, Hookmon, Tankmon, BomberNanimon

VioletElecmon · #256

成長期 · ウイルス · 大気 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
スタティックエレクト (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+5)

メガロスパーク (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)
エレキクラウド (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+10)
ウインドカッター (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+14)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
スパークリングサンダー (100 / 0 MP / —)

進化条件: 最も高い能力： MP （HPとMPは10で割って比較） · 育成ミス ≤ 0 · 体重 -1–9 · ボーナス（いずれか１つ）： 自動

進化元: Tsunomon

進化先: Aquilamon, Pegasusmon, Lighdramon, Thundermon

Wormmon · #183

成長期 · ウイルス · 自然 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
ポイズンクロー (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+9)
マスモーフ (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → ビートランド (+4)
インセクトプレーグ (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → ビートランド (+1)
ポイズンパウダー (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+7)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
ポイズンアイビー (101 / 0 MP / —)
デンジャースティング (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → 迷わずの森 (+12)

進化条件: 最も高い能力： 賢さ （HPとMPは10で割って比較） · 育成ミス ≥ 0 · 体重 21–31 · ボーナス（いずれか１つ）： 自動

進化元: Motimon

進化先: Stingmon, Shurimon, Dokugumon, Kurisarimon, Snimon, Yanmamon

成熟期

Airdramon · #7

成熟期 · ワクチン · 大気 / 火炎

技 (威力 / MP / 習得確率):
スピットファイアー (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → オーガトリデ (+14)
プロミネンスビーム (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+5)

ヒートウェーブ (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → オーガトリデ (+8)
スタティックエレクト (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+5)
メガロスパーク (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)
エレキクラウド (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+10)
ウインドカッター (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+14)
スピニングショット (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+7)
コンフューズストーム (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
ハリケーン (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → グレートキャニオンうえ (+1)
スピニングニードル (152 / 0 MP / —)

進化条件: MP ≥ 1000, 素早さ ≥ 100, 賢さ ≥ 100 · 育成ミス ≤ 1 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）： しつけ ≥ 90

進化元: Biyomon

進化先: Megadramon, AeroVeedramon

Angemon · #20

成熟期 · ワクチン · 光 / 大気 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):

ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
カウンター (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → フリーズランド
ウォークライ (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
スタティックエレクト (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+5)
メガロスパーク (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)
エレキクラウド (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+10)
ウインドカッター (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+14)
スピニングショット (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+7)
コンフューズストーム (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
ハリケーン (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → グレートキャニオンうえ (+1)
ヘブンズナックル (166 / 0 MP / —)
ホーリースパーク (60 / 30 MP / 28%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
シャイニングアロー (170 / 102 MP / 26%) · Piddomon → ムゲンマウンテン
セイクリッドシールド (0 / 66 MP / 22%) · Piddomon → ムゲンマウンテン
ブレッシング (0 / 120 MP / 20%) · Piddomon → ムゲンマウンテン
フラッシュバースト (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)

進化条件: MP ≥ 1000, 賢さ ≥ 100 · 育成ミス ≤ 0 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Patamon

進化元: Elecmon, Patamon

進化先: Andromon, MagnaAngemon

Ankylomon · #189

成熟期 · ワクチン · だいち / 格闘 / 自然

技(威力 / MP / 習得確率):
メガトンパンチ(320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ(+29)
トレマー(178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → オーガトリデ(+7)
マッスルチャージ(0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森(+4)
ウォークライ(0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ(+12)
マッハジャブ(52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館(+18)
ダイナマイトキック(193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+15)
マスモーフ(0 / 30 MP / 12%) · Dokunemon → ビートランド(+4)
ドリルスピン(150 / 0 MP / —)
ロックスロー(64 / 30 MP / 28%) · Golemon → グレイロードの館(+11)
サンドブラスト(110 / 84 MP / 26%) · Golemon → グレイロードの館(+11)
ストーンスキン(0 / 72 MP / 22%) · Golemon → グレイロードの館(+13)
ボルダークラッシュ(220 / 126 MP / 20%) · Golemon → ムゲンマウンテン(+8)
フィッシャー(270 / 186 MP / 18%) · Golemon → うら次元(+7)

進化条件: 攻撃力 ≥ 100, 素早さ ≥ 100 · 育成ミス ≤ 1 · 体重 5–15 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Armadillomon

進化元: Armadillomon, Psychemon

進化先: Brachiomon, Shakkoumon, Triceramon

Apemon · #227

成熟期 · ワクチン · 格闘 / 火炎 / ぶき

技(威力 / MP / 習得確率):
メガトンパンチ(320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → オーガトリデ(+29)
ダイナマイトキック(193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+15)
マッスルチャージ(0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → 迷いの森(+4)
ウォークライ(0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → オーガトリデ(+12)
マッハジャブ(52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → おもちゃの館(+18)
トレマー(178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → オーガトリデ(+7)
スピットファイアー(66 / 30 MP / 22%) · Agumon → オーガトリデ(+14)
ヒートウェーブ(84 / 105 MP / 19%) · Agumon → オーガトリデ(+8)
ファイアータワー(155 / 81 MP / 16%) · Agumon → オーガトリデ(+5)
レッドインフェルノ(210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → おもちゃの館(+4)
はおうけん(170 / 0 MP / —)
クイックスラッシュ(60 / 24 MP / 15%) · Fugamon → 迷いの森(+1)
ブレードスロー(150 / 72 MP / 12%) · Fugamon → 迷いの森(+1)
アーマーブレイク(0 / 60 MP / 9%) · Fugamon → 迷いの森(+1)

ウォースタンス (0 / 60 MP / 9%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)
クロスカッター (230 / 108 MP / 8%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)

進化条件: HP ≥ 1000, 防御力 ≥ 100 · 育成ミス ≤ 1 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Monmon

進化元: Tapirmon, Kotemon, Monmon

進化先: Etemon, WereGarurumon

Aquilamon · #188

成熟期 · データ · 大気 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
ウインドカッター (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+14)
ハリケーン (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → グレートキャニオンうえ (+1)
スタティックエレクト (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+5)
エレキクラウド (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+10)
コンフューズストーム (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
メガロスパーク (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
ホーリーショット (153 / 0 MP / —)

進化条件: 攻撃力 ≥ 100 · 育成ミス ≤ 3 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Hawkmon

進化元: Hawkmon, VioletElecmon, Tapirmon, Muchomon

進化先: Silphymon, Garudamon

Bakemon · #37

成熟期 · ウイルス · 暗黒 / 大気 / 氷水

技 (威力 / MP / 習得確率):
スタティックエレクト (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+5)
メガロスパーク (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)
エレキクラウド (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+10)
ウインドカッター (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+14)
スピニングショット (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+7)
サンダージャスティス (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → グレイロードの館
ハリケーン (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → グレートキャニオンうえ (+1)
ギガフリーズ (264 / 120 MP / 5%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+11)

ウィンターブラスト (120 / 165 MP / 7%) · DarkLizardmon → 迷いの森 (+10)
アクアマジック (0 / 36 MP / 9%) · MoriShellmon → 迷いの森
ヘルズハンド (143 / 0 MP / —)
シャドークロー (60 / 27 MP / 28%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+28)
ダークボルト (170 / 90 MP / 26%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+33)
イビルウィスパー (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+29)
ナイトメア (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → グレートキャニオンうえ (+8)
デスグリップ (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → アイスサンクチュアリ (+7)

進化条件: MP ≥ 1000 · 育成ミス ≥ 3 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）： ごきげん ≥ 75

進化元: Elecmon, Tapirmon

進化先: SkullGreymon, Giromon, Phantomon, Mummymon

Baronmon · #228

成熟期 · ウイルス · 火炎 / 格闘 / ぶき

技 (威力 / MP / 習得確率):
スピットファイアー (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → オーガトリデ (+14)
ファイアータワー (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → オーガトリデ (+5)
レッドインフェルノ (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+4)
ヒートウェーブ (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → オーガトリデ (+8)
マグマボム (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → オーガトリデ (+15)
メルトダウン (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
トレマー (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
メテオウイング (158 / 0 MP / —)
クイックスラッシュ (60 / 24 MP / 15%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)
ブレードスロー (150 / 72 MP / 12%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)
アーマーブレイク (0 / 60 MP / 9%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)
ウォースタンス (0 / 60 MP / 9%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)
クロスカッター (230 / 108 MP / 8%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)

進化条件: 攻撃力 ≥ 100, 素早さ ≥ 100 · 育成ミス ≥ 3 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Kotemon

進化元: Candlemon, Kotemon, Renamon

進化先: Vermilimon, SkullMeramon

Birdramon · #21

成熟期 · ワクチン · 火炎 / 大気

技(威力 / MP / 習得確率):
スピットファイアー(66 / 30 MP / 30%) · Agumon → オーガトリデ(+14)
ファイアータワー(155 / 81 MP / 25%) · Agumon → オーガトリデ(+5)
マグマボム(279 / 132 MP / 22%) · Agumon → オーガトリデ(+15)
プロミネンスビーム(444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ(+5)
ヒートウェーブ(84 / 105 MP / 28%) · Agumon → オーガトリデ(+8)
レッドインフェルノ(210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → おもちゃの館(+4)
メルトダウン(400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
ウインドカッター(178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+14)
スピニングショット(389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → ムゲンマウンテン(+7)
ハリケーン(366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → グレートキャニオンうえ(+1)
メテオウイング(158 / 0 MP / —)

進化条件: 素早さ ≥ 100 · 育成ミス ≥ 3 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）：進化元：Biyomon

進化元: Agumon, Biyomon

進化先: Garudamon, BlueMeramon

BlackGatomon · #222

成熟期 · ウイルス · 暗黒 / 格闘 / 大気

技(威力 / MP / 習得確率):
マッハジャブ(52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館(+18)
ダイナマイトキック(193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+15)
マッスルチャージ(0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森(+4)
ウォークライ(0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ(+12)
トレマー(178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → オーガトリデ(+7)
カウンター(285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → フリーズランド
ウインドカッター(178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+14)
スタティックエレクト(85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+5)
エレキクラウド(120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+10)
コンフューズストーム(225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → ムゲンマウンテン(+1)
ヘルズハンド(143 / 0 MP / —)
シャドークロー(60 / 27 MP / 28%) · DarkLizardmon → オーバーデル(+28)
ダークボルト(170 / 90 MP / 26%) · DarkLizardmon → オーバーデル(+33)
イビルウィスパー(0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → オーバーデル(+29)
ナイトメア(110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → グレートキャニオンうえ(+8)
デスグリップ(300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → アイスサンクチュアリ(+7)

進化条件: HP ≥ 1000, 防御力 ≥ 100, 賢さ ≥ 100 · 育成ミス ≥ 3 · 体重 5–15 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Salamon

進化元: Salamon, DemiDevimon

進化先: LadyDevimon, Myotismon, Bastemon

BomberNanimon · #232

成熟期 · ウイルス · 格闘 / 機械

技 (威力 / MP / 習得確率):
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
トレマー (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
パワークレーン (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
フルポテンシャル (0 / 99 MP / 17%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
メタルスプリンター (150 / 165 MP / 27%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
リバースプログラム (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
イガ流しゅりけん投げ (150 / 0 MP / —)

進化条件: HP ≥ 1000, 攻撃力 ≥ 100 · 育成ミス ≥ 3 · 体重 5–15 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Solarmon

進化元: Solarmon, Vemmon

進化先: Meteormon, Datamon

Centarumon · #36

成熟期 · データ · ぶき / 火炎 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
スピットファイアー (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → オーガトリデ (+14)
ファイアータワー (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → オーガトリデ (+5)
マグマボム (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → オーガトリデ (+15)
プロミネンスビーム (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+5)
ヒートウェーブ (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → オーガトリデ (+8)
レッドインフェルノ (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+4)
メルトダウン (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
ダイナマイトキック (255 / 99 MP / 12%) · ShimaUnimon → ギアサバンナ (+15)
カウンター (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → フリーズランド
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)

ハンティングキャノン (167 / 0 MP / —)
クイックスラッシュ (60 / 24 MP / 28%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)
ブレードスロー (150 / 72 MP / 26%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)
アーマーブレイク (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)
ウォースタンス (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)
クロスカッター (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)

進化条件: 賢さ ≥ 100 · 育成ミス ≤ 3 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）: しつけ ≥ 60

進化元: Gabumon, Agumon

進化先: Andromon, Giromon

Clockmon · #290

成熟期 · データ · 機械 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
パワークレーン (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
リバースプログラム (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
フルポテンシャル (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
メタルスプリンター (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
パルスレーザー (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → うら次元 (+1)
デリートプログラム (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → うら次元 (+1)
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
ジェノサイドアタック (215 / 0 MP / —)

進化条件: MP ≥ 1000, 素早さ ≥ 100, 賢さ ≥ 100 · 育成ミス ≤ 3 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Hagurumon

進化元: Hagurumon, Kokuwamon

進化先: Datamon, Bulbmon

Coelamon · #49

成熟期 · データ · 水 / 氷水 / 自然

技 (威力 / MP / 習得確率):
ティアドロップ (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+6)
ギガフリーズ (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+11)
アイスニードル (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+6)
ウォーターブリット (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → トロピカジャングル (+9)

アイススタチュー (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → うら次元 (+3)
ウィンターブラスト (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → 迷いの森 (+10)
アクアマジック (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → 迷いの森
ポイズンクロー (62 / 66 MP / 16%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+9)
オーシャンフューリー (560 / 336 MP / 12%) · Gekomon → ゲコぬま
シークラッシュ (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)
タイダルウェーブ (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → ゲコぬま
バブルショット (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
アクアジェット (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
レインダンス (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)
ワールプール (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
ハイドロキャノン (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)

進化条件: 防御力 ≥ 100 · 育成ミス ≥ 3 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）：勝利数 ≤ 5

進化元: Syakomon, Crabmon, Betamon, Palmon

進化先: MegaSeadramon, Dragomon

Cyclonemon · #281

成熟期 · ウイルス · 火炎 / 格闘 / だいち

技 (威力 / MP / 習得確率):

プロミネンスビーム (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+5)
ヒートウェーブ (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → オーガトリデ (+8)
スピットファイアー (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → オーガトリデ (+14)
ファイアータワー (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → オーガトリデ (+5)
レッドインフェルノ (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+4)
マグマボム (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → オーガトリデ (+15)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
バーニングフィスト (155 / 0 MP / —)
ロックスロー (64 / 30 MP / 15%) · Golemon → グレイロードの館 (+11)
サンドブラスト (110 / 84 MP / 12%) · Golemon → グレイロードの館 (+11)
ストーンスキン (0 / 72 MP / 9%) · Golemon → グレイロードの館 (+13)
ボルダークラッシュ (220 / 126 MP / 8%) · Golemon → ムゲンマウンテン (+8)
フィッシャー (270 / 186 MP / 8%) · Golemon → うら次元 (+7)

進化条件: HP ≥ 1000, 攻撃力 ≥ 100, 素早さ ≥ 100 · 育成ミス ≥ 3 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Goblimon

進化元: Solarmon, Goblimon

進化先: Vermilimon, MasterTyrannomon

DarkTyrannomon · #265

成熟期 · ウイルス · 火炎 / 格闘 / 暗黒

技(威力 / MP / 習得確率):
スピットファイアー(66 / 30 MP / 30%) · Agumon → オーガトリデ(+14)
プロミネンスビーム(444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ(+5)
ヒートウェーブ(84 / 105 MP / 28%) · Agumon → オーガトリデ(+8)
ファイアータワー(155 / 81 MP / 25%) · Agumon → オーガトリデ(+5)
レッドインフェルノ(210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → おもちゃの館(+4)
マグマボム(279 / 132 MP / 22%) · Agumon → オーガトリデ(+15)
メガトンパンチ(320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ(+29)
マッスルチャージ(0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森(+4)
ウォークライ(0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ(+12)
マッハジャブ(52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館(+18)
ナイトメアシンドローム(222 / 0 MP / —)
シャドークロー(60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → オーバーデル(+28)
ダークボルト(170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → オーバーデル(+33)
イビルウィスパー(0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → オーバーデル(+29)
ナイトメア(110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → グレートキャニオンうえ(+8)
デスグリップ(300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → アイスサンクチュアリ(+7)

進化条件: HP ≥ 1000, 防御力 ≥ 100, 賢さ ≥ 100 · 育成ミス ≥ 3 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：ToyAgumon

進化元: Kotemon, ToyAgumon

進化先: MetalTyrannomon, ExTyrannomon

Deltamon · #292

成熟期 · ウイルス · 格闘 / 火炎 / 暗黒

技(威力 / MP / 習得確率):
メガトンパンチ(320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → オーガトリデ(+29)
ダイナマイトキック(193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+15)
マッスルチャージ(0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → 迷いの森(+4)
ウォークライ(0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → オーガトリデ(+12)
マッハジャブ(52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → おもちゃの館(+18)
トレマー(178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → オーガトリデ(+7)
ヒートウェーブ(84 / 105 MP / 19%) · Agumon → オーガトリデ(+8)

スピットファイアー (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → オーガトリデ (+14)
ファイアータワー (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → オーガトリデ (+5)
レッドインフェルノ (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+4)
メガフレイム (196 / 0 MP / —)
シャドークロー (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+28)
ダークボルト (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+33)
イビルウィスパー (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+29)
ナイトメア (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → グレートキャニオンうえ (+8)
デスグリップ (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → アイスサンクチュアリ (+7)

進化条件: HP ≥ 1000, 攻撃力 ≥ 100, 素早さ ≥ 100 · 育成ミス ≥ 3 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：ToyAgumon

進化元: ToyAgumon

進化先: ExTyrannomon, Kimeramon

Devidramon · #216

成熟期 · ウイルス · 暗黒 / 格闘 / 大気

技 (威力 / MP / 習得確率):

ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
トレマー (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
ウインドカッター (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+14)
スタティックエレクト (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+5)
エレキクラウド (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+10)
コンフューズストーム (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
デスクロウ (180 / 0 MP / —)
シャドークロー (60 / 27 MP / 28%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+28)
ダークボルト (170 / 90 MP / 26%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+33)
イビルウィスパー (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+29)
ナイトメア (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → グレートキャニオンうえ (+8)
デスグリップ (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → アイスサンクチュアリ (+7)

進化条件: HP ≥ 1000, 攻撃力 ≥ 100 · 育成ミス ≥ 3 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：DemiDevimon

進化元: DemiDevimon, Tsukaimon

進化先: Myotismon, LadyDevimon, SkullSatamon

Digmon · #193

成熟期 · ワクチン · だいち / 格闘 / 自然

技(威力 / MP / 習得確率):
トレマー(178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → オーガトリデ(+7)
メガトンパンチ(320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ(+29)
マッスルチャージ(0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森(+4)
ウォークライ(0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ(+12)
マッハジャブ(52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館(+18)
ダイナマイトキック(193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+15)
グリーントラップ(310 / 147 MP / 0%) · J-Mojyamon → マングローブ域(+2)
マスモーフ(0 / 30 MP / 12%) · Dokunemon → ビートランド(+4)
インセクトプレーグ(58 / 96 MP / 13%) · Tentomon → ビートランド(+1)
ポイズンクロー(62 / 66 MP / 16%) · Aruraumon → 迷わずの森(+9)
ドリルスピン(150 / 0 MP / —)
ロックスロー(64 / 30 MP / 28%) · Golemon → グレイロードの館(+11)
サンドブラスト(110 / 84 MP / 26%) · Golemon → グレイロードの館(+11)
ストーンスキン(0 / 72 MP / 22%) · Golemon → グレイロードの館(+13)
ボルダークラッシュ(220 / 126 MP / 20%) · Golemon → ムゲンマウンテン(+8)
フィッシャー(270 / 186 MP / 18%) · Golemon → うら次元(+7)

進化条件: HP ≥ 1000, 防御力 ≥ 100 · 育成ミス ≤ 1 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Armadillomon

進化元: Armadillomon, ToyAgumon

進化先: Triceramon, Okuwamon

Dinohyumon · #308

成熟期 · データ · ぶき / 格闘 / 大気

技(威力 / MP / 習得確率):
メガトンパンチ(320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ(+29)
ダイナマイトキック(193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+15)
マッスルチャージ(0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森(+4)
ウォークライ(0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ(+12)
マッハジャブ(52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館(+18)
トレマー(178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → オーガトリデ(+7)
ウインドカッター(178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+14)
スピニングショット(389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → ムゲンマウンテン(+7)
カウンター(285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → フリーズランド
シザーアームズ(172 / 0 MP / —)
クイックスラッシュ(60 / 24 MP / 28%) · Fugamon → 迷いの森(+1)

ブレードスロー (150 / 72 MP / 26%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)
アーマーブレイク (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)
ウォースタンス (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)
クロスカッター (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)

進化条件: MP ≥ 1000, 防御力 ≥ 100 · 育成ミス ≤ 3 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Gazimon

進化元: Armadillomon, Gazimon

進化先: Knightmon, GrapLeomon

Dokugumon · #298

成熟期 · ウイルス · 自然 / 格闘 / 暗黒

技 (威力 / MP / 習得確率):

デンジャースティング (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → 迷わずの森 (+12)
ポイズンクロー (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+9)
グリーントラップ (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → マングローブ域 (+2)
マスモーフ (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → ビートランド (+4)
インセクトプレーグ (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → ビートランド (+1)
ポイズンパウダー (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+7)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
トレマー (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
ビットボム (232 / 0 MP / —)
シャドークロー (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+28)
ダークボルト (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+33)
イビルウィスパー (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+29)
ナイトメア (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → グレートキャニオンうえ (+8)
デスグリップ (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → アイスサンクチュアリ (+7)

進化条件: 攻撃力 ≥ 100, 賢さ ≥ 100 · 育成ミス ≥ 3 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Dokunemon

進化元: Wormmon, Dokunemon

進化先: Arukenimon, Mummymon

Dolphmon · #238

成熟期 · ワクチン · 水 / 氷水 / 大気

技 (威力 / MP / 習得確率):

ウォーターブリット (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → トロピカジャングル (+9)

ティアドロップ (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+6)
アクアマジック (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → 迷いの森
ウィンターブラスト (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → 迷いの森 (+10)
アイスニードル (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+6)
ギガフリーズ (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+11)
エレキクラウド (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+10)
スタティックエレクト (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+5)
ウインドカッター (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+14)
コンフューズストーム (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
ジェットアロー (150 / 0 MP / —)
アイススタチュー (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → うら次元 (+3)
オーロラフリーズ (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → アイスサンクチュアリ (+1)
バブルショット (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
アクアジェット (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
レインダンス (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)

進化条件: HP ≥ 1000, 賢さ ≥ 100 · 育成ミス ≤ 5 · 体重 35–45 · ボーナス（いずれか１つ）： しつけ ≥ 60

進化元: Gomamon, Betamon, Palmon, Penguinmon

進化先: WaruSeadramon, Zudomon

Drimogemon · #38

成熟期 · データ · だいち / 格闘 / 自然

技 (威力 / MP / 習得確率):
マッハジャブ (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
カウンター (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → フリーズランド
バスターダイブ (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
トレマー (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
ウォークライ (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
グリーントラップ (310 / 147 MP / 0%) · J-Mojyamon → マングローブ域 (+2)
チャームパヒューム (180 / 210 MP / 9%) · MoriShellmon → 迷いの森 (+1)
ドリルスピン (150 / 0 MP / —)
ロックスロー (64 / 30 MP / 28%) · Golemon → グレイロードの館 (+11)
サンドブラスト (110 / 84 MP / 26%) · Golemon → グレイロードの館 (+11)
ストーンスキン (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → グレイロードの館 (+13)
ボルダークラッシュ (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → ムゲンマウンテン (+8)

フィッシャー (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → うら次元 (+7)

進化条件: 攻撃力 ≥ 100 · 育成ミス ≥ 3 · 体重 35–45 · ボーナス（いずれか１つ）：ごきげん ≥ 75

進化元: Gabumon, Patamon

進化先: MetalGreymonVirus, Brachiomon

Ebidramon · #305

成熟期 · データ · 水 / 氷水 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):

ウォーターブリット (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → トロピカジャングル (+9)
ギガフリーズ (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+11)
アクアマジック (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → 迷いの森
ティアドロップ (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+6)
ウィンターブラスト (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → 迷いの森 (+10)
アイスニードル (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+6)
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
シザーアームズ (172 / 0 MP / —)
バブルショット (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
アクアジェット (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
レインダンス (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)
ワールプール (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
ハイドロキャノン (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)

進化条件: 攻撃力 ≥ 100, 素早さ ≥ 100 · 育成ミス ≤ 3 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Otamamon

進化元: Otamamon, Syakomon, Crabmon, SnowAgumon

進化先: Gigadramon, Scorpiomon

ExVeemon · #194

成熟期 · ワクチン · 格闘 / 火炎

技 (威力 / MP / 習得確率):

ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)

トレマー (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
カウンター (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → フリーズランド
ファイアータワー (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → オーガトリデ (+5)
スピットファイアー (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → オーガトリデ (+14)
ヒートウェーブ (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → オーガトリデ (+8)
レッドインフェルノ (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+4)
メガフレイム (196 / 0 MP / —)

進化条件: 素早さ ≥ 100, 賢さ ≥ 100 · 育成ミス ≤ 1 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Veemon

進化元: Veemon

進化先: Paildramon, AeroVeedramon

Flamedramon · #195

成熟期 · データ · 火炎 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
スピットファイアー (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → オーガトリデ (+14)
ファイアータワー (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → オーガトリデ (+5)
ヒートウェーブ (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → オーガトリデ (+8)
レッドインフェルノ (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+4)
マグマボム (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → オーガトリデ (+15)
メルトダウン (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
バーニングフィスト (155 / 0 MP / —)

進化条件: 攻撃力 ≥ 100, 素早さ ≥ 100 · 育成ミス ≤ 3 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Veemon

進化元: Veemon, Kotemon, Guilmon

進化先: AeroVeedramon, Magnamon

Flarerizamon · #69

成熟期 · データ · 火炎

技 (威力 / MP / 習得確率):
スピットファイアー (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → オーガトリデ (+14)
ファイアータワー (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → オーガトリデ (+5)
マグマボム (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → オーガトリデ (+15)

ヒートウェーブ (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → オーガトリデ (+8)
レッドインフェルノ (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+4)
メルトダウン (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
プロミネンスビーム (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+5)
バーニングフィスト (155 / 0 MP / —)

進化条件: MP ≥ 1000, 攻撃力 ≥ 100, 賢さ ≥ 100 · 育成ミス ≤ 3 · 体重 5–15 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Candlemon

進化元: RedOtamamon, Candlemon, Goblimon

進化先: Vermilimon, BlueMeramon, MetalTyrannomon

Flymon · #262

成熟期 · ウイルス · 自然 / 大気

技 (威力 / MP / 習得確率):
ポイズンパウダー (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+7)
デンジャースティング (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → 迷わずの森 (+12)
マスモーフ (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → ビートランド (+4)
インセクトプレーグ (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → ビートランド (+1)
ポイズンクロー (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+9)
チャームパヒューム (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → 迷いの森 (+1)
エレキクラウド (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+10)
スタティックエレクト (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+5)
ウインドカッター (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+14)
コンフューズストーム (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
スピニングニードル (152 / 0 MP / —)
バグ (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → ビートランド
スピニングショット (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+7)

進化条件: 攻撃力 ≥ 100, 防御力 ≥ 100 · 育成ミス ≥ 3 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Dokunemon

進化元: Kokuwamon, Dokunemon

進化先: Okuwamon, Piximon

Frigimon · #23

成熟期 · ワクチン · 氷水 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
マッハジャブ (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ティアドロップ (60 / 42 MP / 30%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+6)

ギガフリーズ (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+11)
アイスニードル (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+6)
ウォーターブリット (211 / 102 MP / 20%) · Aruraumon → トロピカジャングル (+9)
アイススタチュー (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → うら次元 (+3)
ウィンターブラスト (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → 迷いの森 (+10)
オーロラフリーズ (430 / 258 MP / 14%) · Hyogamon → アイスサンクチュアリ (+1)
アクアマジック (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → 迷いの森
ぜったいれいどパンチ (157 / 0 MP / —)

進化条件: MP ≥ 1000, 賢さ ≥ 100 · 育成ミス ≤ 5 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）： ごきげん ≥ 75

進化元: Penguinmon, SnowAgumon

進化先: MetalMamemon, Mamemon, Mammothmon

Fugamon · #89

成熟期 · ウイルス · ぶき / 大気 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
ワーリングエッジ (210 / 150 MP / 18%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)
マグマボム (279 / 132 MP / —) · Agumon → オーガトリデ (+15)
ファイナルエッジ (540 / 288 MP / 12%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)
スタティックエレクト (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+5)
ウインドカッター (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+14)
ハリケーン (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → グレートキャニオンうえ (+1)
コンフューズストーム (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
ウォークライ (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
ジャイアントクリーブ (390 / 180 MP / 16%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)
はおうけん (170 / 0 MP / —)
クイックスラッシュ (60 / 24 MP / 28%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)
ブレードスロー (150 / 72 MP / 26%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)
アーマーブレイク (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)
ウォースタンス (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)
クロスカッター (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)

進化条件: 攻撃力 ≥ 100, 素早さ ≥ 100 · 育成ミス ≥ 3 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Goblimon

進化元: Goblimon

進化先: SkullSatamon, SkullMeramon

Gargoylemon · #327

成熟期 · ウイルス · 格闘 / 大気

技(威力 / MP / 習得確率):
メガトンパンチ(320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → オーガトリデ(+29)
トレマー(178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → オーガトリデ(+7)
マッスルチャージ(0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → 迷いの森(+4)
ウォークライ(0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → オーガトリデ(+12)
マッハジャブ(52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → おもちゃの館(+18)
ダイナマイトキック(193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+15)
ウインドカッター(178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+14)
コンフューズストーム(225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → ムゲンマウンテン(+1)
スピニングショット(389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → ムゲンマウンテン(+7)
カウンター(285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → フリーズランド
はおうけん(170 / 0 MP / —)

進化条件: 素早さ ≥ 100, 賢さ ≥ 150 · 育成ミス ≥ 3 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Gazimon

進化元: Gazimon, Gotsumon

進化先: SkullSatamon, Mummymon

Garurumon · #22

成熟期 · ワクチン · 氷水 / 火炎 / 格闘

技(威力 / MP / 習得確率):
スピットファイアー(66 / 30 MP / 22%) · Agumon → オーガトリデ(+14)
ファイアータワー(155 / 81 MP / 16%) · Agumon → オーガトリデ(+5)
マグマボム(279 / 132 MP / 14%) · Agumon → オーガトリデ(+15)
メガトンパンチ(320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → オーガトリデ(+29)
バスターダイブ(500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口(+5)
ウォークライ(0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → オーガトリデ(+12)
ギガフリーズ(264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ(+11)
アイスニードル(126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → オーバーデル(+6)
アイススタチュー(424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → うら次元(+3)
ウィンターブラスト(120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → 迷いの森(+10)
アクアマジック(0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → 迷いの森
フォックスファイアー(183 / 0 MP / —)

進化条件: MP ≥ 1000, 素早さ ≥ 100 · 育成ミス ≤ 1 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）： しつけ ≥ 90

進化元: Gabumon, Penguinmon

進化先: SkullGreymon, MegaSeadramon, WereGarurumon

Gatomon · #234

成熟期 · ワクチン · 光 / 格闘 / 大気

技 (威力 / MP / 習得確率):
マッハジャブ (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
トレマー (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
カウンター (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → フリーズランド
メガロスパーク (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)
スタティックエレクト (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+5)
エレキクラウド (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+10)
ウインドカッター (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+14)
ヘルズハンド (143 / 0 MP / —)
ホーリースパーク (60 / 30 MP / 28%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
シャイニングアロー (170 / 102 MP / 26%) · Piddomon → ムゲンマウンテン
セイクリッドシールド (0 / 66 MP / 22%) · Piddomon → ムゲンマウンテン
ブレッシング (0 / 120 MP / 20%) · Piddomon → ムゲンマウンテン
フラッシュバースト (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)

進化条件: HP ≥ 1000, 防御力 ≥ 100 · 育成ミス ≤ 1 · 体重 5–15 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Salamon

進化元: Salamon, Renamon

進化先: Angewomon, LadyDevimon, Silphymon, Bastemon

Gekomon · #110

成熟期 · データ · 氷水 / 水

技 (威力 / MP / 習得確率):
ティアドロップ (60 / 42 MP / 30%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+6)
ギガフリーズ (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+11)
ウォーターブリット (211 / 102 MP / 20%) · Aruraumon → トロピカジャングル (+9)
ウィンターブラスト (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → 迷いの森 (+10)
シークラッシュ (300 / 186 MP / 10%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)
アイスニードル (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+6)
アイススタチュー (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → うら次元 (+3)
オーロラフリーズ (430 / 258 MP / 14%) · Hyogamon → アイスサンクチュアリ (+1)
ハイドロプレッシャー (155 / 0 MP / —)

バブルショット (58 / 24 MP / 22%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
アクアジェット (160 / 78 MP / 16%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
レインダンス (0 / 54 MP / 14%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)
ワールプール (180 / 174 MP / 12%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
ハイドロキャノン (360 / 165 MP / 10%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)
タイダルウェーブ (400 / 264 MP / 8%) · Gekomon → ゲコぬま
オーシャンフューリー (560 / 336 MP / 7%) · Gekomon → ゲコぬま

進化条件: HP ≥ 1000 · 育成ミス ≤ 3 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Otamamon

進化元: Otamamon

進化先: ShogunGekomon, Scorpiomon

Geremon · #87

成熟期 · ウイルス · 汚物 / 自然

技 (威力 / MP / 習得確率):
エンガチョキック (53 / 24 MP / 25%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+1)
超悪臭ふんしゃ (88 / 75 MP / 24%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+2)
高速ウンチ投げ (122 / 96 MP / 23%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+1)
ウンチ乱れ投げ (75 / 120 MP / 21%) · Geremon → ファクトリアルタウン
高速ウンチ乱れ投げ (122 / 216 MP / 20%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+1)
巨大ウンチ投げ (211 / 192 MP / 15%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+1)
巨大ウンチ乱れ投げ (211 / 282 MP / 11%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+1)
究極ウンチ地獄絵図 (333 / 333 MP / 9%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+1)
ウンチ (100 / 0 MP / —)
チャームパヒューム (180 / 210 MP / 12%) · MoriShellmon → 迷いの森 (+1)
ポイズンパウダー (117 / 171 MP / 19%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+7)

進化条件: HP ≥ 1000, MP ≥ 1000 · 育成ミス ≥ 3 · 体重 5–15 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Otamamon

進化元: Otamamon

進化先: Garbagemon, Etemon

Gesomon · #240

成熟期 · ウイルス · 水 / 氷水 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
ギガフリーズ (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+11)
ウォーターブリット (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → トロピカジャングル (+9)
アクアマジック (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → 迷いの森

ティアドロップ (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+6)
ウィンターブラスト (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → 迷いの森 (+10)
アイスニードル (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+6)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
ハイドロプレッシャー (155 / 0 MP / —)
バブルショット (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
アクアジェット (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
レインダンス (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)
ワールプール (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
ハイドロキャノン (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)

進化条件: 攻撃力 ≥ 100, 素早さ ≥ 100 · 育成ミス ≥ 3 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Gizamon

進化元: Gomamon, Gizamon, Crabmon

進化先: MarineDevimon, Dragomon, Divermon

Golemon · #108

成熟期 · ウイルス · だいち / 氷水 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):

マッハジャブ (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
アイスニードル (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+6)
アイススタチュー (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → うら次元 (+3)
ウィンターブラスト (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → 迷いの森 (+10)
オーロラフリーズ (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → アイスサンクチュアリ (+1)
スタラグマイト (430 / 219 MP / 16%) · Golemon → ムゲンマウンテン (+2)
ランドスライド (450 / 285 MP / 14%) · Golemon → ムゲンマウンテン (+2)
ガイアクエイク (650 / 390 MP / 12%) · Golemon → うら次元 (+1)
ギガフリーズ (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+11)
はおうけん (170 / 0 MP / —)
ロックスロー (64 / 30 MP / 28%) · Golemon → グレイロードの館 (+11)
サンドブラスト (110 / 84 MP / 26%) · Golemon → グレイロードの館 (+11)
ストーンスキン (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → グレイロードの館 (+13)
ボルダークラッシュ (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → ムゲンマウンテン (+8)
フィッシャー (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → うら次元 (+7)

進化条件: MP ≥ 1000, 賢さ ≥ 100 · 育成ミス ≥ 3 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Gotsumon

進化元: Monmon, Bearmon, Gotsumon

進化先: Mammothmon, Tekkamon

Greymon · #5

成熟期 · ワクチン · 火炎 / 格闘 / 大気

技 (威力 / MP / 習得確率):
スピットファイアー (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → オーガトリデ (+14)
ファイアータワー (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → オーガトリデ (+5)
マグマボム (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → オーガトリデ (+15)
プロミネンスビーム (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+5)
ヒートウェーブ (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → オーガトリデ (+8)
レッドインフェルノ (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+4)
メルトダウン (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
カウンター (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → フリーズランド
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
メガロスパーク (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)
スピニングショット (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+7)
メガフレイム (196 / 0 MP / —)

進化条件: 攻撃力 ≥ 100, 防御力 ≥ 100, 素早さ ≥ 100, 賢さ ≥ 100 · 育成ミス ≤ 1 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）： しつけ ≥ 90

進化元: Agumon

進化先: MetalGreymonVirus, SkullGreymon, Kimeramon, MetalGreymonVaccine

Grizzlymon · #296

成熟期 · ワクチン · 格闘 / 氷水

技 (威力 / MP / 習得確率):
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
カウンター (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → フリーズランド
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
トレマー (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
アイスニードル (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+6)

アクアマジック (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → 迷いの森
ティアドロップ (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+6)
ウィンターブラスト (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → 迷いの森 (+10)
メイルストローム (211 / 0 MP / —)
ギガフリーズ (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+11)

進化条件: HP ≥ 1000, 防御力 ≥ 100, 賢さ ≥ 100 · 育成ミス ≤ 1 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Bearmon

進化元: Gazimon, Bearmon

進化先: GrapLeomon, IceLeomon

Growlmon · #320

成熟期 · ウイルス · 火炎 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
スピットファイアー (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → オーガトリデ (+14)
プロミネンスビーム (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+5)
ヒートウェーブ (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → オーガトリデ (+8)
ファイアータワー (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → オーガトリデ (+5)
レッドインフェルノ (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+4)
マグマボム (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → オーガトリデ (+15)
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
ファイアーブレス (174 / 0 MP / —)

進化条件: 素早さ ≥ 100, 賢さ ≥ 100 · 育成ミス ≥ 3 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Guilmon

進化元: RedOtamamon, Guilmon

進化先: MetalTyrannomon, WarGrowlmon

Guardromon · #92

成熟期 · ワクチン · 機械 / 格闘 / 火炎

技 (威力 / MP / 習得確率):
プロミネンスビーム (444 / 183 MP / 5%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+5)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
パワークレーン (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
オールレンジビーム (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
フルポテンシャル (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → ファクトリアルタウン

メタルスプリンター (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
リバースプログラム (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
スピットファイアー (66 / 30 MP / 15%) · Agumon → オーガトリデ (+14)
ジェノサイドアタック (215 / 0 MP / —)

進化条件: 攻撃力 ≥ 100, 素早さ ≥ 100 · 育成ミス ≤ 1 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Hagurumon

進化元: Hagurumon, Kokuwamon, Solarmon, Gotsumon

進化先: Tekkamon, Infermon, Datamon, Assaultmon, Bulbmon

Gururumon · #105

成熟期 · ウイルス · 格闘 / 氷水 / 暗黒

技 (威力 / MP / 習得確率):
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
ウォークライ (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
ギガフリーズ (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+11)
アイススタチュー (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → うら次元 (+3)
ウィンターブラスト (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → 迷いの森 (+10)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
トレマー (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
アクアマジック (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → 迷いの森
アイスアロー (162 / 0 MP / —)
シャドークロー (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+28)
ダークボルト (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+33)
イビルウィスパー (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+29)
ナイトメア (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → グレートキャニオンうえ (+8)
デスグリップ (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → アイスサンクチュアリ (+7)

進化条件: 攻撃力 ≥ 100, 防御力 ≥ 100 · 育成ミス ≥ 3 · 体重 5–15 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Gazimon

進化元: Gazimon, Bearmon, SnowAgumon, Psychemon

進化先: WereGarurumon, GrapLeomon

Halsemon · #196

成熟期 · データ · 大気 / 格闘

技(威力 / MP / 習得確率):
ウインドカッター(178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+14)
ハリケーン(366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → グレートキャニオンうえ (+1)
コンフューズストーム(225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
スタティックエレクト(85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+5)
エレキクラウド(120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+10)
メガロスパーク(382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)
マッスルチャージ(0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ(0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
マッハジャブ(52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
トレマー(178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
スピニングニードル(152 / 0 MP / —)

進化条件: 素早さ ≥ 100 · 育成ミス ≤ 3 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）：進化元：Hawkmon

進化元: Hawkmon

進化先: Silphymon, Garudamon

Hookmon · #299

成熟期 · ウイルス · 格闘 / 機械 / 水

技(威力 / MP / 習得確率):
メガトンパンチ(320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
マッスルチャージ(0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ(0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
マッハジャブ(52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
トレマー(178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
ダイナマイトキック(193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
パルスレーザー(389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → うら次元 (+1)
パワークレーン(226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
フルポテンシャル(0 / 99 MP / 17%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
メタルスプリンター(150 / 165 MP / 27%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
グラウンドゼロ(200 / 0 MP / —)
バブルショット(58 / 24 MP / 15%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
アクアジェット(160 / 78 MP / 12%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
レインダンス(0 / 54 MP / 9%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)
ワールプール(180 / 174 MP / 8%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
ハイドロキャノン(360 / 165 MP / 5%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)

進化条件: HP ≥ 1000, MP ≥ 1000 · 育成ミス ≥ 3 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）： ごきげん ≥ 90

進化元: Hagurumon, Vemmon, Monmon

進化先: Infermon, Assaultmon

Hyogamon · #72

成熟期 · ウイルス · 氷水 / 格闘 / 暗黒

技 (威力 / MP / 習得確率):
ギガフリーズ (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+11)
アイスニードル (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+6)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
ウォークライ (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
オーロラフリーズ (430 / 258 MP / 14%) · Hyogamon → アイスサンクチュアリ (+1)
トレマー (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
アクアマジック (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → 迷いの森
ぜったいれいどパンチ (157 / 0 MP / —)
シャドークロー (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+28)
ダークボルト (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+33)
イビルウィスパー (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+29)
ナイトメア (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → グレートキャニオンうえ (+8)
デスグリップ (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → アイスサンクチュアリ (+7)

進化条件: HP ≥ 1500, 攻撃力 ≥ 100 · 育成ミス ≥ 3 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：SnowAgumon

進化元: Gizamon, SnowAgumon

進化先: Zudomon, Mammothmon

IceDevimon · #100

成熟期 · ウイルス · 氷水 / 格闘 / 暗黒

技 (威力 / MP / 習得確率):
マッハジャブ (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
カウンター (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → フリーズランド
ウォークライ (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
ギガフリーズ (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+11)
アイススタチュー (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → うら次元 (+3)

マッスルチャージ (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
アクアマジック (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → 迷いの森
ティアドロップ (60 / 42 MP / 30%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+6)
デスクロウ (180 / 0 MP / —)
シャドークロー (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+28)
ダークボルト (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+33)
イビルウィスパー (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+29)
ナイトメア (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → グレートキャニオンうえ (+8)
デスグリップ (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → アイスサンクチュアリ (+7)

進化条件: HP ≥ 1000, MP ≥ 1000 · 育成ミス ≥ 3 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：DemiDevimon

進化元: DemiDevimon

進化先: Phantomon, MarineDevimon

Icemon · #94

成熟期 · ワクチン · 氷水 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
ギガフリーズ (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+11)
アイスニードル (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+6)
トレマー (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
アイススタチュー (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → うら次元 (+3)
ウィンターブラスト (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → 迷いの森 (+10)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ぜったいれいどパンチ (157 / 0 MP / —)

進化条件: MP ≥ 1000, 素早さ ≥ 100, 賢さ ≥ 100 · 育成ミス ≤ 1 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Syakomon

進化元: Syakomon, SnowAgumon

進化先: Scorpiomon, MarineDevimon

Ikkakumon · #218

成熟期 · ワクチン · 水 / 氷水 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
アイスニードル (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+6)

ギガフリーズ (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+11)
ウィンターブラスト (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → 迷いの森 (+10)
アクアマジック (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → 迷いの森
ティアドロップ (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+6)
ウォーターブリット (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → トロピカジャングル (+9)
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
骨骨ブーメラン (148 / 0 MP / —)
バブルショット (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
アクアジェット (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
レインダンス (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)
ワールプール (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
ハイドロキャノン (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)

進化条件: HP ≥ 1000, 防御力 ≥ 100 · 育成ミス ≤ 1 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Gomamon

進化元: Gomamon, Bearmon, SnowAgumon

進化先: Zudomon, Mammothmon, Whamon

Kabuterimon · #19

成熟期 · ワクチン · 自然 / 火炎 / 大気

技 (威力 / MP / 習得確率):
スピットファイアー (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → オーガトリデ (+14)
プロミネンスビーム (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+5)
レッドインフェルノ (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+4)
ウインドカッター (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+14)
ハリケーン (366 / 255 MP / 0%) · SandYanmamon → グレートキャニオンうえ (+1)
ポイズンクロー (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+9)
デンジャースティング (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → 迷わずの森 (+12)
グリーントラップ (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → マングローブ域 (+2)
チャームパヒューム (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → 迷いの森 (+1)
ポイズンパウダー (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+7)
マスモーフ (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → ビートランド (+4)
メガブラスター (170 / 0 MP / —)

進化条件: HP ≥ 1000, MP ≥ 1000, 攻撃力 ≥ 100, 素早さ ≥ 100 · 育成ミス ≤ 1 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Kunemon

進化元: Tentomon, Biyomon

進化先: MetalMamemon, MegaKabuterimon

Kiwimon · #282

成熟期 · データ · 自然 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
ポイズンパウダー (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+7)
グリーントラップ (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → マングローブ域 (+2)
マスモーフ (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → ビートランド (+4)
インセクトプレーグ (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → ビートランド (+1)
ポイズンクロー (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+9)
デンジャースティング (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → 迷わずの森 (+12)
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
あまいといき (130 / 0 MP / —)

進化条件: HP ≥ 1000, MP ≥ 1000 · 育成ミス ≤ 3 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Floramon

進化元: Mushroomon, Floramon

進化先: Cherrymon, Blossomon, Deramon

Kokatorimon · #50

成熟期 · ワクチン · 大気 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
トレマー (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
ウォークライ (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
スタティックエレクト (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+5)
メガロスパーク (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)
エレキクラウド (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+10)
ウインドカッター (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+14)
スピニングショット (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+7)
コンフューズストーム (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
ハリケーン (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → グレートキャニオンうえ (+1)
ペトラファイアー (159 / 0 MP / —)

進化条件: HP ≥ 1000 · 育成ミス ≥ 3 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Biyomon

進化元: Elecmon, Biyomon

進化先: Piximon, Deramon

Kurisarimon · #431

成熟期 · ウイルス · 機械 / 自然 / 暗黒

技(威力 / MP / 習得確率):

パワークレーン(226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
フルポテンシャル(0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
メタルスプリンター(150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
リバースプログラム(256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
パルスレーザー(389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → うら次元(+1)
デリートプログラム(430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → うら次元(+1)
ポイズンクロー(62 / 66 MP / 22%) · Aruraumon → 迷わずの森(+9)
マスモーフ(0 / 30 MP / 15%) · Dokunemon → ビートランド(+4)
インセクトプレーグ(58 / 96 MP / 16%) · Tentomon → ビートランド(+1)
ポイズンパウダー(117 / 171 MP / 19%) · Aruraumon → 迷わずの森(+7)
ビットボム(232 / 0 MP / —)
シャドークロー(60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → オーバーデル(+28)
ダークボルト(170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → オーバーデル(+33)
イビルウィスパー(0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → オーバーデル(+29)
ナイトメア(110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → グレートキャニオンうえ(+8)
デスグリップ(300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → アイスサンクチュアリ(+7)

進化条件: MP ≥ 1000, 賢さ ≥ 100 · 育成ミス ≥ 3 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Wormmon

進化元: Wormmon, Dokunemon

進化先: Infermon, Arukenimon

Kuwagamon · #51

成熟期 · ウイルス · 自然 / 格闘 / 大気

技(威力 / MP / 習得確率):

マッハジャブ(52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館(+18)
マッスルチャージ(0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森(+4)
ウインドカッター(178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+14)
スピニングショット(389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → ムゲンマウンテン(+7)
ポイズンクロー(62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → 迷わずの森(+9)
デンジャースティング(157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → 迷わずの森(+12)
グリーントラップ(310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → マングローブ域(+2)

チャームパヒューム (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → 迷いの森 (+1)
ポイズンパウダー (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+7)
マスモーフ (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → ビートランド (+4)
シザーアームズ (172 / 0 MP / —)

進化条件: HP ≥ 1000, MP ≥ 1000, 攻撃力 ≥ 100, 素早さ ≥ 100 · 育成ミス ≥ 5 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Kunemon

進化元: Palmon

進化先: Piximon, Okuwamon

Kyubimon · #409

成熟期 · データ · 火炎 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
スピットファイアー (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → オーガトリデ (+14)
ファイアータワー (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → オーガトリデ (+5)
ヒートウェーブ (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → オーガトリデ (+8)
レッドインフェルノ (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+4)
マグマボム (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → オーガトリデ (+15)
メルトダウン (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
バーニングフィスト (155 / 0 MP / —)

進化条件: HP ≥ 1000, 賢さ ≥ 100 · 育成ミス ≤ 3 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Renamon

進化元: Renamon

進化先: Taomon, Kyukimon

Leomon · #48

成熟期 · ワクチン · 格闘 / 光 / 大気

技 (威力 / MP / 習得確率):
マッハジャブ (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
カウンター (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → フリーズランド
バスターダイブ (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
トレマー (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)

ウォークライ (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
スタティックエレクト (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+5)
メガロスパーク (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)
獣王拳 (170 / 0 MP / —)
ホーリースパーク (60 / 30 MP / 21%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
シャイニングアロー (170 / 102 MP / 16%) · Piddomon → ムゲンマウンテン
セイクリッドシールド (0 / 66 MP / 14%) · Piddomon → ムゲンマウンテン
ブレッシング (0 / 120 MP / 12%) · Piddomon → ムゲンマウンテン
フラッシュバースト (150 / 174 MP / 12%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)

進化条件: 攻撃力 ≥ 100, 素早さ ≥ 100, 賢さ ≥ 100 · 育成ミス ≤ 1 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）: 勝利数 ≥ 10

進化元: Elecmon, Patamon, Bearmon

進化先: Andromon, Mamemon, GrapLeomon, IceLeomon

Lighdramon · #201

成熟期 · データ · 大気 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
エレキクラウド (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+10)
メガロスパーク (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)
スタティックエレクト (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+5)
ウインドカッター (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+14)
コンフューズストーム (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
ハリケーン (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → グレートキャニオンうえ (+1)
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
ハンティングキャノン (167 / 0 MP / —)

進化条件: HP ≥ 1000, 賢さ ≥ 100 · 育成ミス ≤ 3 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Veemon

進化元: Veemon, VioletElecmon, Psychemon

進化先: Antylamon, Magnamon

Lynxmon · #323

成熟期 · データ · 火炎 / 格闘

技(威力 / MP / 習得確率):
スピットファイアー(66 / 30 MP / 30%) · Agumon → オーガトリデ(+14)
レッドインフェルノ(210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → おもちゃの館(+4)
ヒートウェーブ(84 / 105 MP / 28%) · Agumon → オーガトリデ(+8)
ファイアータワー(155 / 81 MP / 25%) · Agumon → オーガトリデ(+5)
マグマボム(279 / 132 MP / 22%) · Agumon → オーガトリデ(+15)
メルトダウン(400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
ダイナマイトキック(193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+15)
マッスルチャージ(0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森(+4)
ウォークライ(0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ(+12)
マッハジャブ(52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館(+18)
クリムゾンフレア(213 / 0 MP / —)

進化条件: HP ≥ 1000, 攻撃力 ≥ 100, 素早さ ≥ 100 · 育成ミス ≤ 3 · 体重 35–45 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Solarmon

進化元: Candlemon, Solarmon

進化先: GrapLeomon, IceLeomon

Maildramon · #324

成熟期 · ワクチン · 格闘 / 大気

技(威力 / MP / 習得確率):
メガトンパンチ(320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → オーガトリデ(+29)
トレマー(178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → オーガトリデ(+7)
マッスルチャージ(0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → 迷いの森(+4)
ウォークライ(0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → オーガトリデ(+12)
マッハジャブ(52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → おもちゃの館(+18)
ダイナマイトキック(193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+15)
エレキクラウド(120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+10)
スタティックエレクト(85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+5)
ウインドカッター(178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+14)
コンフューズストーム(225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → ムゲンマウンテン(+1)
デスクロウ(180 / 0 MP / —)

進化条件: MP ≥ 1000, 素早さ ≥ 100, 賢さ ≥ 100 · 育成ミス ≤ 1 · 体重 35–45 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Veemon

進化元: Veemon, RedOtamamon

進化先: AeroVeedramon, Magnamon

Meramon · #9

成熟期 · データ · 火炎 / 格闘

技(威力 / MP / 習得確率):
スピットファイアー(66 / 30 MP / 30%) · Agumon → オーガトリデ(+14)
ファイアータワー(155 / 81 MP / 25%) · Agumon → オーガトリデ(+5)
マグマボム(279 / 132 MP / 22%) · Agumon → オーガトリデ(+15)
プロミネンスビーム(444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ(+5)
ヒートウェーブ(84 / 105 MP / 28%) · Agumon → オーガトリデ(+8)
レッドインフェルノ(210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → おもちゃの館(+4)
インフィニティバーン(488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
ダイナマイトキック(193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+15)
カウンター(285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → フリーズランド
ウォークライ(0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → オーガトリデ(+12)
バーニングフィスト(155 / 0 MP / —)

進化条件: 攻撃力 ≥ 100 · 育成ミス ≥ 5 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）：勝利数 ≥ 10

進化元: RedOtamamon, Agumon

進化先: MetalGreymonVirus, Andromon, SkullMeramon, BlueMeramon

Minotarumon · #330

成熟期 · ウイルス · 格闘 / 自然 / だいち

技(威力 / MP / 習得確率):
メガトンパンチ(320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → オーガトリデ(+29)
トレマー(178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → オーガトリデ(+7)
カウンター(285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → フリーズランド
マッスルチャージ(0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → 迷いの森(+4)
ウォークライ(0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → オーガトリデ(+12)
マッハジャブ(52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → おもちゃの館(+18)
マスモーフ(0 / 30 MP / 15%) · Dokunemon → ビートランド(+4)
はおうけん(170 / 0 MP / —)
ロックスロー(64 / 30 MP / 15%) · Golemon → グレイロードの館(+11)
サンドブラスト(110 / 84 MP / 12%) · Golemon → グレイロードの館(+11)
ストーンスキン(0 / 72 MP / 9%) · Golemon → グレイロードの館(+13)
ボルダークラッシュ(220 / 126 MP / 8%) · Golemon → ムゲンマウンテン(+8)
フィッシャー(270 / 186 MP / 8%) · Golemon → うら次元(+7)

進化条件: HP ≥ 1500, 攻撃力 ≥ 150 · 育成ミス ≥ 3 · 体重 35–45 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Gotsumon

進化元: Gazimon, Gotsumon, Psychemon

進化先: Triceramon, Mummymon

Mojyamon · #52

成熟期 · ワクチン · 氷水 / 格闘 / 自然

技(威力 / MP / 習得確率):

ダイナマイトキック(193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+15)
メガトンパンチ(320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ(+29)
ギガフリーズ(264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ(+11)
アイスニードル(126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → オーバーデル(+6)
ウォーターブリット(211 / 102 MP / 20%) · Aruraumon → トロピカジャングル(+9)
ウィンターブラスト(120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → 迷いの森(+10)
オーロラフリーズ(430 / 258 MP / 14%) · Hyogamon → アイスサンクチュアリ(+1)
アクアマジック(0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → 迷いの森
グリーントラップ(310 / 147 MP / 0%) · J-Mojyamon → マングローブ域(+2)
マスモーフ(0 / 30 MP / 12%) · Dokunemon → ビートランド(+4)
骨骨ブーメラン(148 / 0 MP / —)

進化条件: HP ≥ 1000 · 育成ミス ≥ 5 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）: 勝利数 ≤ 5

進化元: Penguinmon

進化先: SkullGreymon, Mamemon, Mammothmon

Monochromon · #47

成熟期 · データ · だいち / 火炎 / 格闘

技(威力 / MP / 習得確率):

スピットファイアー(66 / 30 MP / 22%) · Agumon → オーガトリデ(+14)
プロミネンスビーム(444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ(+5)
ヒートウェーブ(84 / 105 MP / 19%) · Agumon → オーガトリデ(+8)
レッドインフェルノ(210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → おもちゃの館(+4)
メルトダウン(400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
メガトンパンチ(320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → オーガトリデ(+29)
カウンター(285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → フリーズランド
トレマー(178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → オーガトリデ(+7)
グリーントラップ(310 / 147 MP / —) · J-Mojyamon → マングローブ域(+2)
インセクトプレーグ(58 / 96 MP / —) · Tentomon → ビートランド(+1)
マスモーフ(0 / 30 MP / —) · Dokunemon → ビートランド(+4)
ヴォルケーノストライク(160 / 0 MP / —)

ロックスロー (64 / 30 MP / 28%) · Golemon → グレイロードの館 (+11)
サンドブラスト (110 / 84 MP / 26%) · Golemon → グレイロードの館 (+11)
ストーンスキン (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → グレイロードの館 (+13)
ボルダークラッシュ (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → ムゲンマウンテン (+8)

進化条件: HP ≥ 1000, 防御力 ≥ 100, 賢さ ≥ 100 · 育成ミス ≤ 3 · 体重 35–45 · ボーナス（いずれか１つ）: 勝利数 ≤ 5

進化元: Gabumon, Agumon, Gotsumon

進化先: MetalGreymonVirus, MetalMamemon, Meteormon, Brachiomon, Triceramon, Vermilimon

MoriShellmon · #91

成熟期 · データ · 自然 / 氷水

技 (威力 / MP / 習得確率):

チャームパヒューム (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → 迷いの森 (+1)
ポイズンパウダー (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+7)
ティアドロップ (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+6)
ウォーターブリット (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → トロピカジャングル (+9)
アイススタチュー (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → うら次元 (+3)
アクアマジック (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → 迷いの森
ウィンターブラスト (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → 迷いの森 (+10)
アイスニードル (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+6)
ギガフリーズ (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+11)
オーロラフリーズ (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → アイスサンクチュアリ (+1)
ドリルスピン (150 / 0 MP / —)

進化条件: HP ≥ 1000, 防御力 ≥ 100 · 育成ミス ≤ 3 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Otamamon

進化元: Otamamon, Floramon

進化先: Tinmon, Cherrymon

Musyamon · #325

成熟期 · ウイルス · ぶき / 格闘 / 大気

技 (威力 / MP / 習得確率):

マッハジャブ (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
トレマー (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)

カウンター (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → フリーズランド
ウインドカッター (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+14)
スタティックエレクト (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+5)
エレキクラウド (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+10)
コンフューズストーム (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
デスクロウ (180 / 0 MP / —)
クイックスラッシュ (60 / 24 MP / 28%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)
ブレードスロー (150 / 72 MP / 26%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)
アーマーブレイク (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)
ウォースタンス (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)
クロスカッター (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)

進化条件: HP ≥ 1000, 攻撃力 ≥ 100, 素早さ ≥ 100 · 育成ミス ≥ 3 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Kotemon

進化元: Kotemon, Monmon

進化先: Knightmon, Kyukimon

Nefertimon · #198

成熟期 · ワクチン · 光 / 大気 / 火炎

技 (威力 / MP / 習得確率):
ウインドカッター (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+14)
スピニングショット (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+7)
スタティックエレクト (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+5)
エレキクラウド (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+10)
コンフューズストーム (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
ハリケーン (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → グレートキャニオンうえ (+1)
ヒートウェーブ (84 / 105 MP / 13%) · Agumon → オーガトリデ (+8)
スピットファイアー (66 / 30 MP / 15%) · Agumon → オーガトリデ (+14)
ファイアータワー (155 / 81 MP / 11%) · Agumon → オーガトリデ (+5)
レッドインフェルノ (210 / 171 MP / 7%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+4)
ハンティングキャノン (167 / 0 MP / —)
ホーリースパーク (60 / 30 MP / 28%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
シャイニングアロー (170 / 102 MP / 26%) · Piddomon → ムゲンマウンテン
セイクリッドシールド (0 / 66 MP / 22%) · Piddomon → ムゲンマウンテン
ブレッシング (0 / 120 MP / 20%) · Piddomon → ムゲンマウンテン
フラッシュバースト (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)

進化条件: HP ≥ 1000, 防御力 ≥ 100 · 育成ミス ≤ 1 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Salamon

進化元: Salamon

進化先: Angewomon, Silphymon

Ninjamon · #58

成熟期 · データ · ぶき / 自然 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):

ファイアータワー (155 / 81 MP / —) · Agumon → オーガトリデ (+5)
マグマボム (279 / 132 MP / —) · Agumon → オーガトリデ (+15)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
カウンター (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → フリーズランド
ウォークライ (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
デンジャースティング (157 / 102 MP / 20%) · Dokunemon → 迷わずの森 (+12)
チャームパヒューム (180 / 210 MP / 12%) · MoriShellmon → 迷いの森 (+1)
ポイズンパウダー (117 / 171 MP / 19%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+7)
マスモーフ (0 / 30 MP / 15%) · Dokunemon → ビートランド (+4)
イガ流しゅりけん投げ (150 / 0 MP / —)
クイックスラッシュ (60 / 24 MP / 28%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)
ブレードスロー (150 / 72 MP / 26%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)
アーマーブレイク (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)
ウォースタンス (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)
クロスカッター (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)

進化条件: MP ≥ 1000, 攻撃力 ≥ 100, 素早さ ≥ 100 · 育成ミス ≤ 1 · 体重 5–15 · ボーナス（いずれか１つ）: 勝利数 ≥ 15

進化元: Monmon, Palmon

進化先: Piximon, MetalMamemon, Mamemon

Octomon · #278

成熟期 · ウイルス · 水 / 氷水 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):

ウォーターブリット (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → トロピカジャングル (+9)
ティアドロップ (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+6)
アクアマジック (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → 迷いの森
ウィンターブラスト (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → 迷いの森 (+10)
アイスニードル (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+6)
ギガフリーズ (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+11)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)

トレマー (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
ハイドロプレッシャー (155 / 0 MP / —)
バブルショット (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
アクアジェット (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
レインダンス (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)
ワールプール (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
ハイドロキャノン (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)

進化条件: MP ≥ 1500, 賢さ ≥ 100 · 育成ミス ≥ 3 · 体重 35–45 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Gizamon

進化元: Gomamon, Gizamon, Syakomon

進化先: MarineDevimon, Dragomon, Divermon

Ogremon · #34

成熟期 · ウイルス · 格闘 / 火炎 / 暗黒

技 (威力 / MP / 習得確率):
スピットファイアー (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → オーガトリデ (+14)
マグマボム (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → オーガトリデ (+15)
レッドインフェルノ (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+4)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
トレマー (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
ウォークライ (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
ポイズンクロー (62 / 66 MP / —) · Aruraumon → 迷わずの森 (+9)
インセクトプレーグ (58 / 96 MP / —) · Tentomon → ビートランド (+1)
はおうけん (170 / 0 MP / —)
シャドークロー (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+28)
ダークボルト (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+33)
イビルウィスパー (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+29)
ナイトメア (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → グレートキャニオンうえ (+8)

進化条件: HP ≥ 1000, 攻撃力 ≥ 100 · 育成ミス ≥ 5 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）： 勝利数 ≥ 15

進化元: Gabumon, Patamon, Goblimon

進化先: Andromon, Giromon

Pegasusmon · #200

成熟期 · ワクチン · 光 / 大気 / 格闘

技(威力 / MP / 習得確率):
ウインドカッター(178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+14)
スタティックエレクト(85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+5)
エレキクラウド(120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+10)
コンフューズストーム(225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → ムゲンマウンテン(+1)
ハリケーン(366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → グレートキャニオンうえ(+1)
メガロスパーク(382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → ムゲンマウンテン(+4)
ダイナマイトキック(193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+15)
マッスルチャージ(0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → 迷いの森(+4)
ウォークライ(0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → オーガトリデ(+12)
マッハジャブ(52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → おもちゃの館(+18)
ホーリーショット(153 / 0 MP / —)
ホーリースパーク(60 / 30 MP / 28%) · Piddomon → ムゲンマウンテン(+1)
シャイニングアロー(170 / 102 MP / 26%) · Piddomon → ムゲンマウンテン
セイクリッドシールド(0 / 66 MP / 22%) · Piddomon → ムゲンマウンテン
ブレッシング(0 / 120 MP / 20%) · Piddomon → ムゲンマウンテン
フラッシュバースト(150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → ムゲンマウンテン(+1)

進化条件: MP ≥ 1000, 賢さ ≥ 100 · 育成ミス ≤ 1 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Salamon

進化元: Salamon, VioletElecmon

進化先: MagnaAngemon, Silphymon

Piddomon · #85

成熟期 · ワクチン · 光 / 大気 / 格闘

技(威力 / MP / 習得確率):
ダイナマイトキック(193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+15)
カウンター(285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → フリーズランド
メガロスパーク(382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → ムゲンマウンテン(+4)
スピニングショット(389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → ムゲンマウンテン(+7)
コンフューズストーム(225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → ムゲンマウンテン(+1)
ハリケーン(366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → グレートキャニオンうえ(+1)
グランドクロス(600 / 360 MP / 12%) · Piddomon → うら次元(+1)
ジャッジメントレイ(410 / 210 MP / 16%) · Piddomon → ムゲンマウンテン
ウォークライ(0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → オーガトリデ(+12)
ヘブンズリング(380 / 276 MP / 14%) · Piddomon → ムゲンマウンテン
ヘブンズナックル(166 / 0 MP / —)

ホーリースパーク (60 / 30 MP / 28%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
シャイニングアロー (170 / 102 MP / 26%) · Piddomon → ムゲンマウンテン
セイクリッドシールド (0 / 66 MP / 22%) · Piddomon → ムゲンマウンテン
ブレッシング (0 / 120 MP / 20%) · Piddomon → ムゲンマウンテン
フラッシュバースト (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)

進化条件: MP ≥ 1000 · 育成ミス ≤ 1 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）：進化元：Tsukaimon

進化元: Salamon, Tsukaimon

進化先: Angewomon, MagnaAngemon

Quetzalmon · #249

成熟期 · ワクチン · 大気 / 氷水

技 (威力 / MP / 習得確率):
ハリケーン (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → グレートキャニオンうえ (+1)
メガロスパーク (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)
スタティックエレクト (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+5)
エレキクラウド (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+10)
ウインドカッター (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+14)
コンフューズストーム (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
ギガフリーズ (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+11)
アクアマジック (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → 迷いの森
ティアドロップ (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+6)
ウィンターブラスト (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → 迷いの森 (+10)
スピニングニードル (152 / 0 MP / —)

進化条件: MP ≥ 1000, 賢さ ≥ 100 · 育成ミス ≤ 1 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）：進化元：Muchomon

進化元: Hawkmon, Muchomon

進化先: Megadramon, Garudamon

Raremon · #264

成熟期 · ウイルス · 汚物 / 格闘 / 機械

技 (威力 / MP / 習得確率):
超悪臭ふんしゃ (88 / 75 MP / 24%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+2)
ウンチ乱れ投げ (75 / 120 MP / 21%) · Geremon → ファクトリアルタウン
エンガチョキック (53 / 24 MP / 25%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+1)
高速ウンチ投げ (122 / 96 MP / 23%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+1)
高速ウンチ乱れ投げ (122 / 216 MP / 20%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+1)

巨大ウンチ投げ (211 / 192 MP / 15%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+1)
メタルスプリンター (150 / 165 MP / 18%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
デスクロウ (180 / 0 MP / —)
パワークレーン (226 / 126 MP / 22%) · Guardromon → ファクトリアルタウン

進化条件: HP ≥ 1000, 攻撃力 ≥ 100, 素早さ ≥ 100 · 育成ミス ≥ 3 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Goblimon

進化元: Monmon, Goblimon

進化先: Garbagemon, WaruMonzaemon

Roachmon · #332

成熟期 · ウイルス · 自然 / 汚物 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
インセクトプレーグ (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → ビートランド (+1)
マスモーフ (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → ビートランド (+4)
ポイズンクロー (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+9)
ポイズンパウダー (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+7)
デンジャースティング (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → 迷わずの森 (+12)
超悪臭ふんしゃ (88 / 75 MP / 14%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+2)
エンガチョキック (53 / 24 MP / 16%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+1)
ウンチ乱れ投げ (75 / 120 MP / 12%) · Geremon → ファクトリアルタウン
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
メガブラスター (170 / 0 MP / —)
バグ (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → ビートランド
巨大ウンチ投げ (211 / 192 MP / 10%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+1)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)

進化条件: 防御力 ≥ 100, 賢さ ≥ 100 · 育成ミス ≥ 3 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Tentomon

進化元: Tentomon, Dokunemon

進化先: Garbagemon, Arukenimon

Saberdramon · #106

成熟期 · ウイルス · 火炎 / 大気 / 暗黒

技(威力 / MP / 習得確率):
スピットファイアー(66 / 30 MP / 30%) · Agumon → オーガトリデ(+14)
プロミネンスビーム(444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ(+5)
レッドインフェルノ(210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → おもちゃの館(+4)
ウインドカッター(178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+14)
スピニングショット(389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → ムゲンマウンテン(+7)
ハリケーン(366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → グレートキャニオンうえ(+1)
ヒートウェーブ(84 / 105 MP / 28%) · Agumon → オーガトリデ(+8)
ファイアータワー(155 / 81 MP / 25%) · Agumon → オーガトリデ(+5)
マグマボム(279 / 132 MP / 22%) · Agumon → オーガトリデ(+15)
スタティックエレクト(85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+5)
メテオウイング(158 / 0 MP / —)
シャドークロー(60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → オーバーデル(+28)
ダークボルト(170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → オーバーデル(+33)
イビルウィスパー(0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → オーバーデル(+29)
ナイトメア(110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → グレートキャニオンうえ(+8)
デスグリップ(300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → アイスサンクチュアリ(+7)

進化条件: 攻撃力 ≥ 100, 素早さ ≥ 100 · 育成ミス ≥ 3 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Hawkmon

進化元: Hawkmon, Biyomon

進化先: Myotismon, Garudamon

Seadramon · #10

成熟期 · データ · 水 / 氷水 / 自然

技(威力 / MP / 習得確率):
スピットファイアー(66 / 30 MP / —) · Agumon → オーガトリデ(+14)
マグマボム(279 / 132 MP / —) · Agumon → オーガトリデ(+15)
デンジャースティング(157 / 102 MP / 15%) · Dokunemon → 迷わずの森(+12)
チャームパヒューム(180 / 210 MP / 9%) · MoriShellmon → 迷いの森(+1)
ポイズンパウダー(117 / 171 MP / 14%) · Aruraumon → 迷わずの森(+7)
ティアドロップ(60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → 迷わずの森(+6)
ギガフリーズ(264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ(+11)
アイスニードル(126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → オーバーデル(+6)
ウォーターブリット(211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → トロピカジャングル(+9)
ウィンターブラスト(120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → 迷いの森(+10)
アクアマジック(0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → 迷いの森

アイスアロー (162 / 0 MP / —)
バブルショット (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
アクアジェット (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
レインダンス (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)
ワールプール (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)

進化条件: HP ≥ 1000, MP ≥ 1000 · 育成ミス ≥ 3 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）： 勝利数 ≤ 5

進化元: Betamon

進化先: Megadramon, MegaSeadramon, Gigadramon, WaruSeadramon, Whamon

Shadramon · #250

成熟期 · ウイルス · 火炎 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
スピットファイアー (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → オーガトリデ (+14)
ファイアータワー (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → オーガトリデ (+5)
ヒートウェーブ (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → オーガトリデ (+8)
レッドインフェルノ (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+4)
マグマボム (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → オーガトリデ (+15)
メルトダウン (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
バーニングフィスト (155 / 0 MP / —)

進化条件: 攻撃力 ≥ 100, 素早さ ≥ 100 · 育成ミス ≥ 3 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Candlemon

進化元: RedOtamamon, Candlemon

進化先: SkullMeramon, BlueMeramon

Shellmon · #35

成熟期 · データ · 水 / 氷水 / 大気

技 (威力 / MP / 習得確率):
チャームパヒューム (180 / 210 MP / —) · MoriShellmon → 迷いの森 (+1)
ポイズンパウダー (117 / 171 MP / —) · Aruraumon → 迷わずの森 (+7)
ティアドロップ (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+6)
ギガフリーズ (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+11)

アイスニードル (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+6)
ウォーターブリット (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → トロピカジャングル (+9)
アイススタチュー (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → うら次元 (+3)
ウィンターブラスト (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → 迷いの森 (+10)
オーロラフリーズ (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → アイスサンクチュアリ (+1)
アクアマジック (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → 迷いの森
ハイドロプレッシャー (155 / 0 MP / —)
バブルショット (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
アクアジェット (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
レインダンス (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)
ワールプール (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
ハイドロキャノン (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)

進化条件: HP ≥ 1000, 防御力 ≥ 100 · 育成ミス ≥ 5 · 体重 35–45 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Betamon

進化元: Syakomon, Crabmon, Betamon, Penguinmon

進化先: MegaSeadramon, Scorpiomon, Whamon

ShellNumemon · #231

成熟期 · ウイルス · 汚物 / 氷水 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):

超悪臭ふんしゃ (88 / 75 MP / 24%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+2)
巨大ウンチ投げ (211 / 192 MP / 15%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+1)
エンガチョキック (53 / 24 MP / 25%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+1)
ウンチ乱れ投げ (75 / 120 MP / 21%) · Geremon → ファクトリアルタウン
高速ウンチ投げ (122 / 96 MP / 23%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+1)
高速ウンチ乱れ投げ (122 / 216 MP / 20%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+1)
ウォーターブリット (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → トロピカジャングル (+9)
アクアマジック (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → 迷いの森
ティアドロップ (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+6)
カウンター (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → フリーズランド
イガ流しゅりけん投げ (150 / 0 MP / —)

進化条件: MP ≥ 1000, 賢さ ≥ 100 · 育成ミス ≥ 3 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：ToyAgumon

進化元: Gizamon, ToyAgumon

進化先: Garbagemon, Etemon

Shurimon · #225

成熟期 · データ · ぶき / 格闘 / 大気

技 (威力 / MP / 習得確率):
マッハジャブ (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
トレマー (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
ウインドカッター (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+14)
スタティックエレクト (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+5)
エレキクラウド (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+10)
ポイズンクロー (62 / 66 MP / —) · Aruraumon → 迷わずの森 (+9)
マスモーフ (0 / 30 MP / —) · Dokunemon → ビートランド (+4)
イガ流しゅりけん投げ (150 / 0 MP / —)
スピニングショット (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+7)
ダイナマイトキック (255 / 99 MP / 17%) · ShimaUnimon → ギアサバンナ (+15)
クイックスラッシュ (60 / 24 MP / 28%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)
ブレードスロー (150 / 72 MP / 26%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)
アーマーブレイク (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)

進化条件: HP ≥ 1000, 防御力 ≥ 100 · 育成ミス ≤ 3 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Hawkmon

進化元: Wormmon, Hawkmon

進化先: Kyukimon, Knightmon

Snimon · #328

成熟期 · ワクチン · ぶき / 自然 / 大気

技 (威力 / MP / 習得確率):
マッハジャブ (52 / 18 MP / —) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / —) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / —) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
トレマー (178 / 168 MP / —) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / —) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
ウインドカッター (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+14)
スタティックエレクト (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+5)
エレキクラウド (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+10)
ポイズンクロー (62 / 66 MP / 22%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+9)
マスモーフ (0 / 30 MP / 15%) · Dokunemon → ビートランド (+4)
ビットボム (232 / 0 MP / —)

スピニングショット (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+7)
カウンター (285 / 165 MP / —) · IceDevimon → フリーズランド
クイックスラッシュ (60 / 24 MP / 28%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)
ブレードスロー (150 / 72 MP / 26%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)
アーマーブレイク (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)

進化条件: HP ≥ 1000, 攻撃力 ≥ 100, 素早さ ≥ 100 · 育成ミス ≤ 1 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Mushroomon

進化元: Tentomon, Wormmon, Mushroomon, Floramon

進化先: Arukenimon, Kyukimon

Sorcermon · #242

成熟期 · ワクチン · 氷水 / 大気

技 (威力 / MP / 習得確率):
ギガフリーズ (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+11)
アイススタチュー (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → うら次元 (+3)
アクアマジック (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → 迷いの森
ティアドロップ (60 / 42 MP / 30%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+6)
ウィンターブラスト (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → 迷いの森 (+10)
アイスニードル (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+6)
エレキクラウド (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+10)
スタティックエレクト (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+5)
ウインドカッター (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+14)
コンフューズストーム (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
アイスアロー (162 / 0 MP / —)

進化条件: 攻撃力 ≥ 100, 防御力 ≥ 100 · 育成ミス ≤ 1 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Muchomon

進化元: Penguinmon, Muchomon

進化先: Phantomon, Taomon

Soulmon · #107

成熟期 · ウイルス · 暗黒 / 大気 / 氷水

技 (威力 / MP / 習得確率):
スタティックエレクト (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+5)
メガロスパーク (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)
エレキクラウド (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+10)
サンダージャスティス (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → グレイロードの館
ギガフリーズ (264 / 120 MP / 5%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+11)

ウインドカッター (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+14)
コンフューズストーム (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
ベノムミスト (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+2)
ブラックゲート (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+2)
アビスレクイエム (620 / 375 MP / 12%) · Soulmon → グレイロードの館
ヘルズハンド (143 / 0 MP / —)
シャドークロー (60 / 27 MP / 28%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+28)
ダークボルト (170 / 90 MP / 26%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+33)
イビルウィスパー (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+29)
ナイトメア (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → グレートキャニオンうえ (+8)
デスグリップ (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → アイスサンクチュアリ (+7)

進化条件: MP ≥ 1000, 賢さ ≥ 100 · 育成ミス ≥ 3 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Tsukaimon

進化元: Muchomon, Tsukaimon

進化先: Myotismon, Phantomon

Starmon · #243

成熟期 · データ · 火炎 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
スピットファイアー (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → オーガトリデ (+14)
マグマボム (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → オーガトリデ (+15)
ヒートウェーブ (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → オーガトリデ (+8)
ファイアータワー (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → オーガトリデ (+5)
レッドインフェルノ (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+4)
メルトダウン (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
メテオウイング (158 / 0 MP / —)

進化条件: MP ≥ 1000, 素早さ ≥ 100 · 育成ミス ≤ 3 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：ToyAgumon

進化元: Solarmon, ToyAgumon

進化先: Meteormon, SuperStarmon

Stingmon · #187

成熟期 · ウイルス · 自然 / 格闘 / ぶき

技(威力 / MP / 習得確率):
デンジャースティング(157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → 迷わずの森(+12)
ポイズンクロー(62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → 迷わずの森(+9)
マスモーフ(0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → ビートランド(+4)
インセクトプレーグ(58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → ビートランド(+1)
ポイズンパウダー(117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → 迷わずの森(+7)
チャームパヒューム(180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → 迷いの森(+1)
マッハジャブ(52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館(+18)
ダイナマイトキック(193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+15)
マッスルチャージ(0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森(+4)
ウォークライ(0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ(+12)
デスクロウ(180 / 0 MP / —)
バグ(500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → ビートランド
メガトンパンチ(320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ(+29)
クイックスラッシュ(60 / 24 MP / 15%) · Fugamon → 迷いの森(+1)
ブレードスロー(150 / 72 MP / 12%) · Fugamon → 迷いの森(+1)
アーマーブレイク(0 / 60 MP / 9%) · Fugamon → 迷いの森(+1)

進化条件: 攻撃力 ≥ 100, 素早さ ≥ 100 · 育成ミス ≥ 3 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Wormmon

進化元: Tentomon, Wormmon

進化先: Paildramon, Okuwamon

Submarimon · #202

成熟期 · ワクチン · 水 / 氷水 / 格闘

技(威力 / MP / 習得確率):
ウォーターブリット(211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → トロピカジャングル(+9)
ティアドロップ(60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → 迷わずの森(+6)
ギガフリーズ(264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ(+11)
アクアマジック(0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → 迷いの森
ウィンターブラスト(120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → 迷いの森(+10)
アイスニードル(126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → オーバーデル(+6)
バスターダイブ(500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口(+5)
マッスルチャージ(0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → 迷いの森(+4)
ウォークライ(0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → オーガトリデ(+12)
マッハジャブ(52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → おもちゃの館(+18)
ジェットアロー(150 / 0 MP / —)

バブルショット (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
アクアジェット (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
レインダンス (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)
ワールプール (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
ハイドロキャノン (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)

進化条件: HP ≥ 1000 · 育成ミス ≤ 1 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Armadillomon

進化元: Armadillomon, Gomamon

進化先: WaruSeadramon, Zudomon

Tankmon · #76

成熟期 · データ · 火炎 / 機械

技 (威力 / MP / 習得確率):
スピットファイアー (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → オーガトリデ (+14)
ファイアータワー (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → オーガトリデ (+5)
マグマボム (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → オーガトリデ (+15)
ヒートウェーブ (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → オーガトリデ (+8)
レッドインフェルノ (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+4)
プロミネンスビーム (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+5)
パルスレーザー (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → うら次元 (+1)
デリートプログラム (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → うら次元 (+1)
バーニングフィスト (155 / 0 MP / —)

進化条件: MP ≥ 1000, 攻撃力 ≥ 100 · 育成ミス ≤ 3 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）： しつけ ≥ 90

進化元: Hagurumon, Vemmon, ToyAgumon

進化先: Datamon, Assaultmon

Thundermon · #252

成熟期 · データ · 大気 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
メガロスパーク (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)
スタティックエレクト (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+5)
エレキクラウド (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+10)
ウインドカッター (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+14)
コンフューズストーム (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
ハリケーン (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → グレートキャニオンうえ (+1)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)

マッスルチャージ (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
ハンティングキャノン (167 / 0 MP / —)

進化条件: HP ≥ 1000, 防御力 ≥ 100 · 育成ミス ≤ 3 · 体重 5–15 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：VioletElecmon

進化元: Elecmon, Kokuwamon, VioletElecmon

進化先: Giromon, Kyukimon

Togemon · #208

成熟期 · データ · 自然 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):

ポイズンクロー (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+9)
デンジャースティング (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → 迷わずの森 (+12)
マスモーフ (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → ビートランド (+4)
インセクトプレーグ (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → ビートランド (+1)
ポイズンパウダー (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+7)
チャームパヒューム (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → 迷いの森 (+1)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
獣王拳 (170 / 0 MP / —)
グリーントラップ (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → マングローブ域 (+2)

進化条件: MP ≥ 1000, 賢さ ≥ 100 · 育成ミス ≤ 3 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Palmon

進化元: Palmon

進化先: Lillymon, Blossomon

Tortomon · #261

成熟期 · ワクチン · だいち / 格闘 / 自然

技 (威力 / MP / 習得確率):

トレマー (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)

ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
グリーントラップ (310 / 147 MP / 0%) · J-Mojyamon → マングローブ域 (+2)
マスモーフ (0 / 30 MP / 12%) · Dokunemon → ビートランド (+4)
インセクトプレーグ (58 / 96 MP / 13%) · Tentomon → ビートランド (+1)
ポイズンクロー (62 / 66 MP / 16%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+9)
イガ流しゅりけん投げ (150 / 0 MP / —)
ロックスロー (64 / 30 MP / 28%) · Golemon → グレイロードの館 (+11)
サンドブラスト (110 / 84 MP / 26%) · Golemon → グレイロードの館 (+11)
ストーンスキン (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → グレイロードの館 (+13)
ボルダークラッシュ (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → ムゲンマウンテン (+8)
フィッシャー (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → うら次元 (+7)

進化条件: HP ≥ 1000, 防御力 ≥ 100 · 育成ミス ≤ 1 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Armadillomon

進化元: Armadillomon, Gotsumon

進化先: Zudomon, Triceramon

Tuskmon · #253

成熟期 · ウイルス · 格闘 / 火炎 / だいち

技 (威力 / MP / 習得確率):
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
トレマー (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
スピットファイアー (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → オーガトリデ (+14)
ヒートウェーブ (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → オーガトリデ (+8)
ファイアータワー (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → オーガトリデ (+5)
レッドインフェルノ (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+4)
ドリルスピン (150 / 0 MP / —)
ロックスロー (64 / 30 MP / 15%) · Golemon → グレイロードの館 (+11)
サンドブラスト (110 / 84 MP / 12%) · Golemon → グレイロードの館 (+11)
ストーンスキン (0 / 72 MP / 9%) · Golemon → グレイロードの館 (+13)
ボルダークラッシュ (220 / 126 MP / 8%) · Golemon → ムゲンマウンテン (+8)
フィッシャー (270 / 186 MP / 8%) · Golemon → うら次元 (+7)

進化条件: HP ≥ 1000, 防御力 ≥ 100 · 育成ミス ≥ 3 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Goblimon

進化元: Kotemon, Guilmon, Goblimon

進化先: ExTyrannomon, Kimeramon

Tylomon · #254

成熟期 · ワクチン · 水 / 氷水 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
ウォーターブリット (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → トロピカジャングル (+9)
ティアドロップ (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+6)
ギガフリーズ (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+11)
アクアマジック (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → 迷いの森
ウィンターブラスト (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → 迷いの森 (+10)
アイスニードル (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+6)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
トレマー (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
ハイドロプレッシャー (155 / 0 MP / —)
バブルショット (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
アクアジェット (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
レインダンス (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)
ワールプール (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
ハイドロキャノン (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)

進化条件: 防御力 ≥ 100, 素早さ ≥ 100 · 育成ミス ≤ 1 · 体重 5–15 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Gizamon

進化元: Gomamon, Gizamon, Crabmon

進化先: Gigadramon, WaruSeadramon

Tyrannomon · #8

成熟期 · データ · 格闘 / だいち / 火炎

技 (威力 / MP / 習得確率):
スピットファイアー (66 / 30 MP / 15%) · Agumon → オーガトリデ (+14)
プロミネンスビーム (444 / 183 MP / 5%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+5)
レッドインフェルノ (210 / 171 MP / 7%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+4)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
トレマー (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
ウォークライ (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)

マッスルチャージ (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ファイアーブレス (174 / 0 MP / —)
ロックスロー (64 / 30 MP / 21%) · Golemon → グレイロードの館 (+11)
サンドブラスト (110 / 84 MP / 16%) · Golemon → グレイロードの館 (+11)
ストーンスキン (0 / 72 MP / 14%) · Golemon → グレイロードの館 (+13)
ボルダークラッシュ (220 / 126 MP / 12%) · Golemon → ムゲンマウンテン (+8)
フィッシャー (270 / 186 MP / 12%) · Golemon → うら次元 (+7)

進化条件: HP ≥ 1000, 防御力 ≥ 100 · 育成ミス ≤ 5 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）： 勝利数 ≤ 5

進化元: Gabumon, Agumon, Patamon, Vemmon

進化先: MetalGreymonVirus, Megadramon, MasterTyrannomon, MetalTyrannomon, ExTyrannomon

Unimon · #33

成熟期 · ワクチン · 大気 / 格闘 / 光

技 (威力 / MP / 習得確率):
ダイナマイトキック (255 / 99 MP / 17%) · ShimaUnimon → ギアサバンナ (+15)
カウンター (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → フリーズランド
ウォークライ (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
スタティックエレクト (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+5)
メガロスパーク (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)
エレキクラウド (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+10)
ウインドカッター (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+14)
スピニングショット (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+7)
コンフューズストーム (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
ハリケーン (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → グレートキャニオンうえ (+1)
ホーリーショット (153 / 0 MP / —)
ホーリースパーク (60 / 30 MP / 15%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
シャイニングアロー (170 / 102 MP / 12%) · Piddomon → ムゲンマウンテン
セイクリッドシールド (0 / 66 MP / 9%) · Piddomon → ムゲンマウンテン
ブレッシング (0 / 120 MP / 7%) · Piddomon → ムゲンマウンテン
フラッシュバースト (150 / 174 MP / 8%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)

進化条件: HP ≥ 1000, 素早さ ≥ 100 · 育成ミス ≤ 3 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）： 勝利数 ≥ 10

進化元: Patamon, Biyomon

進化先: Giromon, Tekkamon, Antylamon

Veedramon · #203

成熟期 · ワクチン · 火炎 / 格闘

技(威力 / MP / 習得確率):
ヒートウェーブ(84 / 105 MP / 28%) · Agumon → オーガトリデ(+8)
ファイアータワー(155 / 81 MP / 25%) · Agumon → オーガトリデ(+5)
スピットファイアー(66 / 30 MP / 30%) · Agumon → オーガトリデ(+14)
レッドインフェルノ(210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → おもちゃの館(+4)
マグマボム(279 / 132 MP / 22%) · Agumon → オーガトリデ(+15)
メルトダウン(400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
メガトンパンチ(320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ(+29)
マッスルチャージ(0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森(+4)
ウォークライ(0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ(+12)
マッハジャブ(52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館(+18)
メガフレイム(196 / 0 MP / —)

進化条件: MP ≥ 1000, 素早さ ≥ 100 · 育成ミス ≤ 1 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Veemon

進化元: Veemon, Guilmon

進化先: AeroVeedramon, MetalGreymonVaccine

Vegiemon · #25

成熟期 · ウイルス · 自然 / 氷水

技(威力 / MP / 習得確率):
ポイズンクロー(62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → 迷わずの森(+9)
デンジャースティング(157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → 迷わずの森(+12)
グリーントラップ(310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → マングローブ域(+2)
チャームパヒューム(180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → 迷いの森(+1)
ポイズンパウダー(117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → 迷わずの森(+7)
マスモーフ(0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → ビートランド(+4)
ウォーターブリット(211 / 102 MP / 5%) · Aruraumon → トロピカジャングル(+9)
アクアマジック(0 / 36 MP / 9%) · MoriShellmon → 迷いの森
あまいといき(130 / 0 MP / —)

進化条件: MP ≥ 1000 · 育成ミス ≥ 5 · 体重 5–15 · ボーナス（いずれか１つ）: ごきげん ≥ 75

進化元: Mushroomon, Floramon, Palmon

進化先: Piximon, Cherrymon, Tinmon, Lillymon

Vilemon · #295

成熟期 · ウイルス · 暗黒 / 格闘 / 大気

技(威力 / MP / 習得確率):
マッハジャブ(52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館(+18)
ダイナマイトキック(193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+15)
マッスルチャージ(0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森(+4)
ウォークライ(0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ(+12)
トレマー(178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → オーガトリデ(+7)
カウンター(285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → フリーズランド
エレキクラウド(120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+10)
スタティックエレクト(85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+5)
ウインドカッター(178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+14)
コンフューズストーム(225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → ムゲンマウンテン(+1)
デスクロウ(180 / 0 MP / —)
シャドークロー(60 / 27 MP / 28%) · DarkLizardmon → オーバーデル(+28)
ダークボルト(170 / 90 MP / 26%) · DarkLizardmon → オーバーデル(+33)
イビルウィスパー(0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → オーバーデル(+29)
ナイトメア(110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → グレートキャニオンうえ(+8)
デスグリップ(300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → アイスサンクチュアリ(+7)

進化条件: 防御力 ≥ 100, 素早さ ≥ 100 · 育成ミス ≥ 3 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：DemiDevimon

進化元: DemiDevimon

進化先: LadyDevimon, SkullSatamon

Wizardmon · #241

成熟期 · データ · 大気 / 格闘 / 暗黒

技(威力 / MP / 習得確率):
エレキクラウド(120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+10)
メガロスパーク(382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → ムゲンマウンテン(+4)
ウインドカッター(178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+14)
スタティックエレクト(85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+5)
コンフューズストーム(225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → ムゲンマウンテン(+1)
ハリケーン(366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → グレートキャニオンうえ(+1)
マッスルチャージ(0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森(+4)
ウォークライ(0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ(+12)
マッハジャブ(52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館(+18)
トレマー(178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → オーガトリデ(+7)
ハンティングキャノン(167 / 0 MP / —)

シャドークロー (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+28)
ダークボルト (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+33)
イビルウィスパー (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+29)
ナイトメア (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → グレートキャニオンうえ (+8)
デスグリップ (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → アイスサンクチュアリ (+7)

進化条件: 攻撃力 ≥ 100, 素早さ ≥ 100 · 育成ミス ≤ 3 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Candlemon

進化元: Candlemon, Tapirmon, Renamon, Tsukaimon

進化先: Pumpkinmon, Mummymon

Woodmon · #272

成熟期 · ウイルス · 自然 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
グリーントラップ (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → マングローブ域 (+2)
ポイズンクロー (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+9)
マスモーフ (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → ビートランド (+4)
インセクトプレーグ (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → ビートランド (+1)
ポイズンパウダー (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+7)
デンジャースティング (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → 迷わずの森 (+12)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
あまいといき (130 / 0 MP / —)

進化条件: 攻撃力 ≥ 100, 素早さ ≥ 100 · 育成ミス ≥ 3 · 体重 5–15 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Floramon

進化元: Tentomon, Mushroomon, Floramon

進化先: Cherrymon, Pumpkinmon, Deramon

Yanmamon · #67

成熟期 · ウイルス · 大気 / 自然

技 (威力 / MP / 習得確率):
エレキクラウド (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+10)
ウインドカッター (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+14)
スピニングショット (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+7)
デンジャースティング (157 / 102 MP / 20%) · Dokunemon → 迷わずの森 (+12)
インセクトプレーグ (58 / 96 MP / 16%) · Tentomon → ビートランド (+1)

スタティックエレクト (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+5)
マスモーフ (0 / 30 MP / 15%) · Dokunemon → ビートランド (+4)
ハンティングキャノン (167 / 0 MP / —)

進化条件: HP ≥ 1000, 防御力 ≥ 100, 賢さ ≥ 100 · 育成ミス ≥ 3 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Tentomon

進化元: Tentomon, Wormmon

進化先: Okuwamon, Arukenimon

完全体

AeroVeedramon · #213

完全体 · ワクチン · 大気 / 格闘 / 火炎

技 (威力 / MP / 習得確率):
ウインドカッター (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+14)
サンダージャスティス (586 / 330 MP / 13%) · Soulmon → グレイロードの館
スピニングショット (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+7)
メガロスパーク (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)
ハリケーン (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → グレートキャニオンうえ (+1)
コンフューズストーム (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
カウンター (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
ヒートウェーブ (84 / 105 MP / 13%) · Agumon → オーガトリデ (+8)
プロミネンスビーム (444 / 183 MP / 5%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+5)
マグマボム (279 / 132 MP / 9%) · Agumon → オーガトリデ (+15)
ナイトメアシンドローム (222 / 0 MP / —)

進化条件: 攻撃力 ≥ 400, 防御力 ≥ 400 · 育成ミス ≤ 5 · 体重 35–45 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Veedramon

進化元: ExVeemon, Flamedramon, Veedramon, Maildramon, Airdramon

進化先: Imperialdramon, Phoenixmon

Andromon · #40

完全体 · ワクチン · 機械 / 格闘 / 大気

技 (威力 / MP / 習得確率):
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)

カウンター (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → フリーズランド
バスターダイブ (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
トレマー (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
スタティックエレクト (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+5)
メガロスパーク (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)
パワークレーン (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
デリートプログラム (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → うら次元 (+1)
パルスレーザー (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → うら次元 (+1)
リバースプログラム (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
メタルスプリンター (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
オールレンジビーム (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
DGディメンジョン (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → うら次元
フルポテンシャル (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
スパイラルソード (210 / 0 MP / —)

進化条件: HP ≥ 2000, MP ≥ 4000, 攻撃力 ≥ 200, 防御力 ≥ 400, 素早さ ≥ 200, 賢さ ≥ 400 · 育成ミス ≤ 5 · 体重 35–45 · ボーナス（いずれか１つ）: しつけ ≥ 95; 勝利数 ≥ 30

進化元: Angemon, Ogremon, Centarumon, Leomon, Meramon

進化先: HiAndromon, MegaGargomon, Raidenmon

Angewomon · #190

完全体 · ワクチン · 光 / 大気 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
メガロスパーク (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)
サンダージャスティス (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → グレイロードの館
スピニングショット (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+7)
ハリケーン (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → グレートキャニオンうえ (+1)
コンフューズストーム (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
ウインドカッター (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+14)
セイクリッドシールド (0 / 66 MP / 22%) · Piddomon → ムゲンマウンテン
スタティックエレクト (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+5)
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
カウンター (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → フリーズランド
フラッシュバースト (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
デスクロウ (180 / 0 MP / —)
ブレッシング (0 / 120 MP / 20%) · Piddomon → ムゲンマウンテン

ジャッジメントレイ (410 / 210 MP / 16%) · Piddomon → ムゲンマウンテン

進化条件: MP ≥ 4000, 賢さ ≥ 400 · 育成ミス ≤ 5 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Gatomon

進化元: Nefertimon, Gatomon, Piddomon

進化先: Magnadramon, MarineAngemon, Valkyrimon

Antylamon · #309

完全体 · ウイルス · 格闘 / 大気

技 (威力 / MP / 習得確率):

メガトンパンチ (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
カウンター (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → フリーズランド
バスターダイブ (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
トレマー (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
ウインドカッター (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+14)
サンダージャスティス (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → グレイロードの館
スピニングショット (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+7)
メガロスパーク (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)
ハリケーン (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → グレートキャニオンうえ (+1)
デスクロウ (180 / 0 MP / —)

進化条件: 攻撃力 ≥ 400, 素早さ ≥ 400 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 35–45 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Unimon

進化元: Lighdramon, Unimon

進化先: Baihumon, Sakuyamon

Arukenimon · #311

完全体 · ウイルス · 自然 / 格闘 / 暗黒

技 (威力 / MP / 習得確率):

ポイズンクロー (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+9)
デンジャースティング (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → 迷わずの森 (+12)
グリーントラップ (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → マングローブ域 (+2)
バグ (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → ビートランド
チャームパヒューム (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → 迷いの森 (+1)
ポイズンパウダー (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+7)

デスグリップ (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → アイスサンクチュアリ (+7)
マスモーフ (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → ビートランド (+4)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
カウンター (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
トレマー (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
ビットボム (232 / 0 MP / —)
ナイトメア (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → グレートキャニオンうえ (+8)
ベノムミスト (130 / 186 MP / 6%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+2)

進化条件: MP ≥ 4000 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）：進化元：Dokugumon

進化元: Dokugumon, Snimon, Roachmon, Kurisarimon, Yanmamon

進化先: MaloMyotismon, GranKuwagamon

Assaultmon · #310

完全体 · ウイルス · 機械 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
パルスレーザー (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → うら次元 (+1)
オールレンジビーム (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
DGディメンジョン (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → うら次元
デリートプログラム (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → うら次元 (+1)
リバースプログラム (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
パワークレーン (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
メタルスプリンター (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
フルポテンシャル (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
バスターダイブ (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
カウンター (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
トレマー (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
ジェノサイドアタック (215 / 0 MP / —)

進化条件: MP ≥ 4000, 賢さ ≥ 400 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）：進化元：Tankmon

進化元: Hookmon, Tankmon, Guardromon

進化先: ChaosLord, MegaGargomon, Cannondramon

Bastemon · #432

完全体 · ウイルス · 格闘 / 自然 / 暗黒

技(威力 / MP / 習得確率):
ダイナマイトキック(193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
カウンター(285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → フリーズランド
バスターダイブ(500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
メガトンパンチ(320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
トレマー(178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
デスグリップ(300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → アイスサンクチュアリ (+7)
マッスルチャージ(0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ(0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
チャームパヒューム(180 / 210 MP / 12%) · MoriShellmon → 迷いの森 (+1)
バグ(500 / 354 MP / 8%) · Tentomon → ビートランド
グリーントラップ(310 / 147 MP / 10%) · J-Mojyamon → マングローブ域 (+2)
デンジャースティング(157 / 102 MP / 20%) · Dokunemon → 迷わずの森 (+12)
ポイズンパウダー(117 / 171 MP / 19%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+7)
デスクロウ(180 / 0 MP / —)
ナイトメア(110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → グレートキャニオンうえ (+8)
ベノムミスト(130 / 186 MP / 6%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+2)

進化条件: MP ≥ 4000, 攻撃力 ≥ 400 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Gatomon

進化元: BlackGatomon, Gatomon

進化先: Pharaohmon, Sakuyamon

Blossomon · #274

完全体 · データ · 自然 / 格闘

技(威力 / MP / 習得確率):
ポイズンパウダー(117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+7)
グリーントラップ(310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → マングローブ域 (+2)
デンジャースティング(157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → 迷わずの森 (+12)
バグ(500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → ビートランド
チャームパヒューム(180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → 迷いの森 (+1)
ポイズンクロー(62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+9)
インセクトプレーグ(58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → ビートランド (+1)
マスモーフ(0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → ビートランド (+4)
バスターダイブ(500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
メガトンパンチ(320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
カウンター(285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → フリーズランド

ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
トレマー (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
あまいといき (130 / 0 MP / —)

進化条件: 攻撃力 ≥ 400, 素早さ ≥ 400 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Togemon

進化元: Togemon, Kiwimon

進化先: Rosemon, GranKuwagamon

BlueMeramon · #104

完全体 · ワクチン · 氷水 / 火炎 / 暗黒

技 (威力 / MP / 習得確率):
ファイアータワー (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → オーガトリデ (+5)
プロミネンスビーム (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+5)
レッドインフェルノ (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+4)
ティアドロップ (60 / 42 MP / 30%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+6)
スピットファイアー (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → オーガトリデ (+14)
ギガフリーズ (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+11)
アイスニードル (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+6)
アイススタチュー (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → うら次元 (+3)
ヒートウェーブ (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → オーガトリデ (+8)
マグマボム (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → オーガトリデ (+15)
アイスアロー (220 / 0 MP / —)
ベノムミスト (130 / 186 MP / 6%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+2)
ブラックゲート (440 / 234 MP / 0%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+2)

進化条件: 攻撃力 ≥ 400 · 育成ミス ≤ 5 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Flarerizamon

進化元: Birdramon, Shadramon, Flarerizamon, Meramon

進化先: Creepymon, Phoenixmon

Brachiomon · #126

完全体 · データ · だいち / 火炎 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
スピットファイアー (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → オーガトリデ (+14)
ファイアータワー (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → オーガトリデ (+5)
マグマボム (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → オーガトリデ (+15)
ヒートウェーブ (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → オーガトリデ (+8)
フィッシャー (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → うら次元 (+7)

メルトダウン (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
インフィニティバーン (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
スタラグマイト (430 / 219 MP / 16%) · Golemon → ムゲンマウンテン (+2)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
ガイアクエイク (650 / 390 MP / 12%) · Golemon → うら次元 (+1)
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
トレマー (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
メガフレイム (196 / 0 MP / —)
ボルダークラッシュ (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → ムゲンマウンテン (+8)
ランドスライド (450 / 285 MP / 14%) · Golemon → ムゲンマウンテン (+2)

進化条件: MP ≥ 4000, 賢さ ≥ 400 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 35–45 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Monochromon

進化元: Ankylomon, Drimogemon, Monochromon

進化先: Cannondramon, NeoCrimson

Bulbmon · #313

完全体 · データ · 機械 / 氷水

技 (威力 / MP / 習得確率):
パルスレーザー (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → うら次元 (+1)
オールレンジビーム (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
DGディメンジョン (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → うら次元
デリートプログラム (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → うら次元 (+1)
リバースプログラム (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
パワークレーン (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
メタルスプリンター (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
フルポテンシャル (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
ウォーターブリット (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → トロピカジャングル (+9)
オーロラフリーズ (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → アイスサンクチュアリ (+1)
アイススタチュー (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → うら次元 (+3)
ギガフリーズ (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+11)
アイスニードル (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+6)
グラウンドゼロ (200 / 0 MP / —)

進化条件: MP ≥ 4000 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Clockmon

進化元: Clockmon, Guardromon

進化先: Cannondramon, Raidenmon

Cherrymon · #121

完全体 · ワクチン · 自然

技(威力 / MP / 習得確率):

ポイズンクロー(62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+9)
デンジャースティング(157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → 迷わずの森 (+12)
グリーントラップ(310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → マングローブ域 (+2)
インセクトプレーグ(58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → ビートランド (+1)
バグ(500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → ビートランド
チャームパヒューム(180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → 迷いの森 (+1)
ポイズンパウダー(117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+7)
マスモーフ(0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → ビートランド (+4)
ビットボム(232 / 0 MP / —)

進化条件: HP ≥ 4000, MP ≥ 4000, 防御力 ≥ 400, 賢さ ≥ 400 · 育成ミス ≤ 5 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）: しつけ ≥ 90

進化元: Vegiemon, Woodmon, Kiwimon, MoriShellmon

進化先: Puppetmon, Rosemon

Datamon · #294

完全体 · ウイルス · 機械 / 大気 / 火炎

技(威力 / MP / 習得確率):

パルスレーザー(389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → うら次元 (+1)
メタルスプリンター(150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
DGディメンジョン(722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → うら次元
オールレンジビーム(573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
デリートプログラム(430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → うら次元 (+1)
リバースプログラム(256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
パワークレーン(226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
フルポテンシャル(0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
エレキクラウド(120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+10)
メガロスパーク(382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)
スタティックエレクト(85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+5)
プロミネンスビーム(444 / 183 MP / 5%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+5)
ヒートウェーブ(84 / 105 MP / 13%) · Agumon → オーガトリデ (+8)
スマイリーボム(225 / 0 MP / —)

進化条件: 攻撃力 ≥ 400, 素早さ ≥ 400 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Guardromon

進化元: BomberNanimon, Clockmon, Tankmon, Guardromon

進化先: ChaosLord, Apocalymon, Armageddemon, Analogman

Deramon · #286

完全体 · データ · 自然 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
グリーントラップ (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → マングローブ域 (+2)
ポイズンパウダー (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+7)
バグ (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → ビートランド
チャームパヒューム (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → 迷いの森 (+1)
デンジャースティング (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → 迷わずの森 (+12)
ポイズンクロー (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+9)
インセクトプレーグ (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → ビートランド (+1)
マスモーフ (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → ビートランド (+4)
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
カウンター (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → フリーズランド
トレマー (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
獣王拳 (170 / 0 MP / —)

進化条件: 攻撃力 ≥ 400 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか 1 つ）: 進化元：Kiwimon

進化元: Woodmon, Kiwimon, Kokatorimon

進化先: Gryphonmon, Valkyrimon

Digitamamon · #56

完全体 · データ · 火炎 / 大気 / 氷水

技 (威力 / MP / 習得確率):
スピットファイアー (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → オーガトリデ (+14)
ファイアータワー (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → オーガトリデ (+5)
マグマボム (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → オーガトリデ (+15)
プロミネンスビーム (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+5)
ヒートウェーブ (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → オーガトリデ (+8)
レッドインフェルノ (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+4)
インフィニティバーン (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
メルトダウン (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
メガロスパーク (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)
スピニングショット (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+7)
サンダージャスティス (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → グレイロードの館

コンフューズストーム (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
ハリケーン (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → グレートキャニオンうえ (+1)
ティアドロップ (60 / 42 MP / 15%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+6)
アクアマジック (0 / 36 MP / 9%) · MoriShellmon → 迷いの森
ナイトメアシンドローム (222 / 0 MP / —)

進化条件: HP ≥ 3000, MP ≥ 3000, 攻撃力 ≥ 400, 防御力 ≥ 400, 素早さ ≥ 400, 賢さ ≥ 300 · 育成ミス ≤ 0 · 体重 5–15 · ボーナス（いずれか１つ）: 勝利数 ≥ 100

進化先: Plesiomon

Divermon · #304

完全体 · データ · 水 / 氷水 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
アイスニードル (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+6)
ウォーターブリット (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → トロピカジャングル (+9)
オーロラフリーズ (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → アイスサンクチュアリ (+1)
アイススタチュー (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → うら次元 (+3)
ギガフリーズ (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+11)
ウィンターブラスト (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → 迷いの森 (+10)
ハイドロキャノン (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)
アクアマジック (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → 迷いの森
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
カウンター (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → フリーズランド
シークラッシュ (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)
トレマー (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
骨骨ブーメラン (148 / 0 MP / —)
ワールプール (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
タイダルウェーブ (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → ゲコぬま

進化条件: MP ≥ 4000, 賢さ ≥ 400 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Octomon

進化元: Gesomon, Octomon

進化先: Pukumon, Plesiomon

Dragomon · #291

完全体 · ウイルス · 水 / 氷水 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
オーロラフリーズ (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → アイスサンクチュアリ (+1)

ギガフリーズ (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+11)
アイススタチュー (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → うら次元 (+3)
ウォーターブリット (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → トロピカジャングル (+9)
アイスニードル (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+6)
ウィンターブラスト (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → 迷いの森 (+10)
ハイドロキャノン (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)
アクアマジック (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → 迷いの森
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
カウンター (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → フリーズランド
シークラッシュ (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)
トレマー (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
メイルストローム (211 / 0 MP / —)
ワールプール (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
タイダルウェーブ (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → ゲコぬま

進化条件: HP ≥ 4000, 攻撃力 ≥ 400 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 35–45 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Octomon

進化元: Gesomon, Octomon, Coelamon

進化先: Pukumon, Creepymon

Etemon · #42

完全体 · ウイルス · 格闘 / 大気 / 汚物

技 (威力 / MP / 習得確率):
マッハジャブ (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
カウンター (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → フリーズランド
バスターダイブ (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
トレマー (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
ウォークライ (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
メガロスパーク (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)
スピニングショット (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+7)
エンガチョキック (53 / 24 MP / 10%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+1)
究極ウンチ地獄絵図 (333 / 333 MP / 0%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+1)
ラブ・セレナーデ (202 / 0 MP / —)

進化条件: HP ≥ 2000, MP ≥ 3000, 攻撃力 ≥ 400, 防御力 ≥ 200, 素早さ ≥ 400, 賢さ ≥ 300 · 育成ミス ≤ 0 · 体重 10–20 · ボーナス（いずれか１つ）： 勝利数 ≥ 50

進化元: Apemon, ShellNumemon, Geremon

進化先: MetalEtemon, KingEtemon, BlackKingNumemon

ExTyrannomon · #266

完全体 · ワクチン · 格闘 / 火炎 / だいち

技(威力 / MP / 習得確率):

メガトンパンチ(320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → オーガトリデ(+29)
ウォークライ(0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → オーガトリデ(+12)
バスターダイブ(500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口(+5)
カウンター(285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック(193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+15)
フィッシャー(270 / 186 MP / 8%) · Golemon → うら次元(+7)
マッハジャブ(52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → おもちゃの館(+18)
マッスルチャージ(0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → 迷いの森(+4)
プロミネンスビーム(444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ(+5)
インフィニティバーン(488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
メルトダウン(400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
マグマボム(279 / 132 MP / 14%) · Agumon → オーガトリデ(+15)
レッドインフェルノ(210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → おもちゃの館(+4)
ラブリーアタック(230 / 0 MP / —)
ボルダークラッシュ(220 / 126 MP / 8%) · Golemon → ムゲンマウンテン(+8)
ストーンスキン(0 / 72 MP / 9%) · Golemon → グレイロードの館(+13)

進化条件: 賢さ ≥ 400 · 育成ミス ≤ 5 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Tyrannomon

進化元: Tuskmon, DarkTyrannomon, Deltamon, Tyrannomon

進化先: WarGreymon, Puppetmon

Garbagemon · #269

完全体 · ウイルス · 汚物 / 機械

技(威力 / MP / 習得確率):

巨大ウンチ投げ(211 / 192 MP / 15%) · Geremon → ファクトリアルタウン(+1)
究極ウンチ地獄絵図(333 / 333 MP / 9%) · Geremon → ファクトリアルタウン(+1)
巨大ウンチ乱れ投げ(211 / 282 MP / 11%) · Geremon → ファクトリアルタウン(+1)
高速ウンチ投げ(122 / 96 MP / 23%) · Geremon → ファクトリアルタウン(+1)
高速ウンチ乱れ投げ(122 / 216 MP / 20%) · Geremon → ファクトリアルタウン(+1)
超悪臭ふんしゃ(88 / 75 MP / 24%) · Geremon → ファクトリアルタウン(+2)
ウンチ乱れ投げ(75 / 120 MP / 21%) · Geremon → ファクトリアルタウン

エンガチョキック (53 / 24 MP / 25%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+1)
パワークレーン (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
DGディメンジョン (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → うら次元
オールレンジビーム (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
デリートプログラム (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → うら次元 (+1)
パルスレーザー (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → うら次元 (+1)
エネルギーボム (214 / 0 MP / —)
メタルスプリンター (150 / 165 MP / 27%) · Guardromon → ファクトリアルタウン

進化条件: 賢さ ≥ 400 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）：進化元：Sukamon

進化元: ShellNumemon, Raremon, Roachmon, Geremon

進化先: BlackKingNumemon, MetalEtemon

Garudamon · #460

完全体 · ワクチン · 火炎 / 大気 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
プロミネンスビーム (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+5)
インフィニティバーン (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
メルトダウン (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
マグマボム (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → オーガトリデ (+15)
レッドインフェルノ (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+4)
ファイアータワー (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → オーガトリデ (+5)
ハリケーン (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → グレートキャニオンうえ (+1)
サンダージャスティス (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → グレイロードの館
スピニングショット (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+7)
メガロスパーク (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
カウンター (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
メガフレイム (196 / 0 MP / —)

進化条件: 攻撃力 ≥ 400, 素早さ ≥ 400 · 育成ミス ≤ 5 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）：進化元：Birdramon

進化元: Saberdramon, Aquilamon, Halsemon, Birdramon, Quetzalmon

進化先: Gryphonmon, Phoenixmon

Gigadramon · #64

完全体 · データ · 機械 / 氷水 / 格闘

技(威力 / MP / 習得確率):
ダイナマイトキック(193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+15)
メガトンパンチ(320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → オーガトリデ(+29)
ギガフリーズ(264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ(+11)
ウィンターブラスト(120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → 迷いの森(+10)
アイススタチュー(424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → うら次元(+3)
パワークレーン(226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
デリートプログラム(430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → うら次元(+1)
パルスレーザー(389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → うら次元(+1)
リバースプログラム(256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
メタルスプリンター(150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
オールレンジビーム(573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
DGディメンジョン(722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → うら次元
フルポテンシャル(0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
ジェノサイドアタック(215 / 0 MP / —)

進化条件: MP ≥ 5000, 攻撃力 ≥ 500, 防御力 ≥ 400, 賢さ ≥ 500 · 育成ミス ≤ 5 · 体重 65–75 · ボーナス（いずれか１つ）: 勝利数 ≥ 100

進化元: Seadramon, Tylomon, Ebidramon

進化先: Raidenmon · この進化は、前の姿でゲーム内の120時間がたつと可能になります。

Giromon · #41

完全体 · ワクチン · 機械 / 大気 / 格闘

技(威力 / MP / 習得確率):
メガトンパンチ(320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → オーガトリデ(+29)
バスターダイブ(500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口(+5)
メガロスパーク(382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → ムゲンマウンテン(+4)
エレキクラウド(120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+10)
サンダージャスティス(586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → グレイロードの館
パワークレーン(226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
デリートプログラム(430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → うら次元(+1)
パルスレーザー(389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → うら次元(+1)
リバースプログラム(256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
メタルスプリンター(150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
オールレンジビーム(573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → ファクトリアルタウン

DGディメンジョン (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → うら次元
フルポテンシャル (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
デッドリーボム (260 / 0 MP / —)

進化条件: 攻撃力 ≥ 400, 素早さ ≥ 300, 賢さ ≥ 400 · 育成ミス ≥ 15 · 体重 0–10 · ボーナス（いずれか１つ）： ごきげん ≥ 97 （丸め処理を含む境界値。98なら確実）; 勝利数 ≥ 100

進化元: Thundermon, Unimon, Ogremon, Centarumon, Bakemon

進化先: Ghoulmon, Raidenmon

GrapLeomon · #306

完全体 · ワクチン · 格闘 / 大気 / ぶき

技 (威力 / MP / 習得確率):
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
カウンター (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
トレマー (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
クロスカッター (230 / 108 MP / 8%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
ハリケーン (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → グレートキャニオンうえ (+1)
サンダージャスティス (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → グレイロードの館
スピニングショット (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+7)
メガロスパーク (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)
コンフューズストーム (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
デスクロウ (180 / 0 MP / —)
ウォースタンス (0 / 60 MP / 9%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)
ワーリングエッジ (210 / 150 MP / 8%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)

進化条件: MP ≥ 4000, 素早さ ≥ 400 · 育成ミス ≤ 5 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Leomon

進化元: Gururumon, Grizzlymon, Dinohyumon, Lynxmon, Leomon

進化先: SaberLeomon, Baihumon, Marsmon, Zanbamon

IceLeomon · #63

完全体 · データ · 格闘 / 氷水 / 大気

技 (威力 / MP / 習得確率):
マッハジャブ (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)

ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
カウンター (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → フリーズランド
バスターダイブ (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
トレマー (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
ウォークライ (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
スタティックエレクト (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+5)
メガロスパーク (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)
獣王拳 (230 / 0 MP / —)
アイスニードル (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+6)
ウィンターブラスト (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → 迷いの森 (+10)
アイススタチュー (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → うら次元 (+3)

進化条件: HP ≥ 4000, 攻撃力 ≥ 400 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Lynxmon

進化元: Grizzlymon, Lynxmon, Leomon

進化先: SaberLeomon, Baihumon

Infermon · #246

完全体 · ウイルス · 機械 / 自然 / 暗黒

技 (威力 / MP / 習得確率):
パルスレーザー (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → うら次元 (+1)
メタルスプリンター (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
DGディメンジョン (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → うら次元
オールレンジビーム (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
デリートプログラム (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → うら次元 (+1)
リバースプログラム (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
パワークレーン (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
フルポテンシャル (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
デスグリップ (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → アイスサンクチュアリ (+7)
ポイズンパウダー (117 / 171 MP / 19%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+7)
バグ (500 / 354 MP / 8%) · Tentomon → ビートランド
インセクトプレーグ (58 / 96 MP / 16%) · Tentomon → ビートランド (+1)
マスモーフ (0 / 30 MP / 15%) · Dokunemon → ビートランド (+4)
ジェノサイドアタック (215 / 0 MP / —)
ナイトメア (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → グレートキャニオンうえ (+8)
ベノムミスト (130 / 186 MP / 6%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+2)

進化条件: HP ≥ 4000, 防御力 ≥ 400 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Guardromon

進化元: Hookmon, Kurisarimon, Guardromon

進化先: Diaboromon, Armageddemon

Kimeramon · #182

完全体 · データ · 火炎 / 格闘 / 暗黒

技 (威力 / MP / 習得確率):
ヒートウェーブ (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → オーガトリデ (+8)
プロミネンスビーム (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+5)
インフィニティバーン (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
メルトダウン (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
マグマボム (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → オーガトリデ (+15)
レッドインフェルノ (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+4)
ファイアータワー (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → オーガトリデ (+5)
スピットファイアー (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → オーガトリデ (+14)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
カウンター (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → フリーズランド
デスグリップ (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → アイスサンクチュアリ (+7)
トレマー (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
メガフレイム (196 / 0 MP / —)
ナイトメア (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → グレートキャニオンうえ (+8)
ベノムミスト (130 / 186 MP / 6%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+2)

進化条件: 防御力 ≥ 400, 素早さ ≥ 400 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Greymon

進化元: Tuskmon, Deltamon, Greymon

進化先: Ghoulmon, VenomMyotismon

KingSukamon · #120

完全体 · ウイルス · 汚物 / 氷水 / 自然

技 (威力 / MP / 習得確率):
エンガチョキック (53 / 24 MP / 25%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+1)
超悪臭ふんしゃ (88 / 75 MP / 24%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+2)
高速ウンチ投げ (122 / 96 MP / 23%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+1)
巨大ウンチ投げ (211 / 192 MP / 15%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+1)
ウンチ乱れ投げ (75 / 120 MP / 21%) · Geremon → ファクトリアルタウン

高速ウンチ乱れ投げ (122 / 216 MP / 20%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+1)
巨大ウンチ乱れ投げ (211 / 282 MP / 11%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+1)
究極ウンチ地獄絵図 (333 / 333 MP / 9%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+1)
ウンチ (200 / 0 MP / —)
ウォーターブリット (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → トロピカジャングル (+9)
ポイズンパウダー (117 / 171 MP / 14%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+7)

進化条件: HP ≥ 3000, MP ≥ 2000, 攻撃力 ≥ 300, 防御力 ≥ 300, 賢さ ≥ 200 · 育成ミス ≥ 10 · 体重 35–45 · ボーナス（いずれか１つ）: 勝利数 ≥ 30

進化先: BlackKingNumemon · この進化は、前の姿でゲーム内の120時間がたつと可能になります。, KingEtemon · この進化は、前の姿でゲーム内の120時間がたつと可能になります。

Knightmon · #321

完全体 · データ · ぶき / 格闘 / 機械

技 (威力 / MP / 習得確率):
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
カウンター (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → フリーズランド
バスターダイブ (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
ワーリングエッジ (210 / 150 MP / 18%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)
クロスカッター (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
パワークレーン (226 / 126 MP / 22%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
DGディメンジョン (722 / 420 MP / 0%) · Tekkamon → うら次元
オールレンジビーム (573 / 330 MP / 0%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
デリートプログラム (430 / 219 MP / 10%) · Tankmon → うら次元 (+1)
パルスレーザー (389 / 168 MP / 13%) · Tankmon → うら次元 (+1)
スパイラルソード (210 / 0 MP / —)
ウォースタンス (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)
ジャイアントクリーブ (390 / 180 MP / 16%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)

進化条件: MP ≥ 4000 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 35–45 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Dinohyumon

進化元: Shurimon, Dinohyumon, Musyamon

進化先: SlashAngemon, Zanbamon

Kyukimon · #322

完全体 · ウイルス · ぶき / 大気 / 格闘

技(威力 / MP / 習得確率):
ハリケーン(366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → グレートキャニオンうえ(+1)
ウインドカッター(178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+14)
サンダージャスティス(586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → グレイロードの館
スピニングショット(389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → ムゲンマウンテン(+7)
メガロスパーク(382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → ムゲンマウンテン(+4)
コンフューズストーム(225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → ムゲンマウンテン(+1)
エレキクラウド(120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+10)
スタティックエレクト(85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+5)
メガトンパンチ(320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → オーガトリデ(+29)
バスターダイブ(500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口(+5)
カウンター(285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → フリーズランド
クロスカッター(230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → 迷いの森(+1)
ワーリングエッジ(210 / 150 MP / 18%) · Fugamon → 迷いの森(+1)
デスクロウ(180 / 0 MP / —)
ウォースタンス(0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → 迷いの森(+1)
ジャイアントクリーブ(390 / 180 MP / 16%) · Fugamon → 迷いの森(+1)

進化条件: MP ≥ 4000, 賢さ ≥ 400 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Shurimon

進化元: Shurimon, Thundermon, Musyamon, Snimon, Kyubimon

進化先: Fujinmon, Raijinmon

LadyDevimon · #223

完全体 · ウイルス · 暗黒 / 格闘 / 大気

技(威力 / MP / 習得確率):
メガトンパンチ(320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ(+29)
バスターダイブ(500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口(+5)
カウンター(285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック(193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+15)
ベノムミスト(130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ(+2)
デスグリップ(300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → アイスサンクチュアリ(+7)
マッスルチャージ(0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森(+4)
ウォークライ(0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ(+12)
メガロスパーク(382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → ムゲンマウンテン(+4)
ハリケーン(366 / 255 MP / 0%) · SandYanmamon → グレートキャニオンうえ(+1)
サンダージャスティス(586 / 330 MP / 0%) · Soulmon → グレイロードの館

スピニングショット (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+7)
コンフューズストーム (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
ドリルスピン (150 / 0 MP / —)
ナイトメア (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → グレートキャニオンうえ (+8)
ブラックゲート (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+2)

進化条件: 素早さ ≥ 400, 賢さ ≥ 400 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 35–45 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Gatomon

進化元: Devidramon, BlackGatomon, Gatomon, Vilemon

進化先: Piedmon, Beelzemon

Lillymon · #209

完全体 · データ · 自然 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
グリーントラップ (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → マングローブ域 (+2)
チャームパヒューム (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → 迷いの森 (+1)
ポイズンパウダー (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+7)
バグ (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → ビートランド
デンジャースティング (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → 迷わずの森 (+12)
ポイズンクロー (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+9)
インセクトプレーグ (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → ビートランド (+1)
マスモーフ (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → ビートランド (+4)
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
カウンター (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → フリーズランド
トレマー (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
ビットボム (232 / 0 MP / —)

進化条件: MP ≥ 4000, 賢さ ≥ 400 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 35–45 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Togemon

進化元: Togemon, Vegiemon

進化先: Rosemon, HerculesKabuterimon

MagnaAngemon · #206

完全体 · ワクチン · 光 / 大気 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
メガロスパーク (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)
サンダージャスティス (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → グレイロードの館

スピニングショット (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+7)
ハリケーン (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → グレートキャニオンうえ (+1)
コンフューズストーム (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
ウインドカッター (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+14)
エレキクラウド (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+10)
セイクリッドシールド (0 / 66 MP / 22%) · Piddomon → ムゲンマウンテン
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
カウンター (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
フラッシュバースト (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
デスクロウ (180 / 0 MP / —)
ブレッシング (0 / 120 MP / 20%) · Piddomon → ムゲンマウンテン
ジャッジメントレイ (410 / 210 MP / 16%) · Piddomon → ムゲンマウンテン

進化条件: HP ≥ 4000, 防御力 ≥ 400 · 育成ミス ≤ 5 · 体重 35–45 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Angemon

進化元: Angemon, Pegasusmon, Piddomon

進化先: Seraphimon, SlashAngemon

Magnamon · #197

完全体 · ワクチン · 光 / 格闘 / 機械

技 (威力 / MP / 習得確率):
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
カウンター (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → フリーズランド
フラッシュバースト (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
セイクリッドシールド (0 / 66 MP / 22%) · Piddomon → ムゲンマウンテン
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
パルスレーザー (389 / 168 MP / 13%) · Tankmon → うら次元 (+1)
DGディメンジョン (722 / 420 MP / 0%) · Tekkamon → うら次元
オールレンジビーム (573 / 330 MP / 0%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
デリートプログラム (430 / 219 MP / 10%) · Tankmon → うら次元 (+1)
リバースプログラム (256 / 297 MP / 15%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
エネルギーボム (214 / 0 MP / —)
ブレッシング (0 / 120 MP / 20%) · Piddomon → ムゲンマウンテン
ジャッジメントレイ (410 / 210 MP / 16%) · Piddomon → ムゲンマウンテン

進化条件: 攻撃力 ≥ 400, 賢さ ≥ 400 · 育成ミス ≤ 5 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Maildramon

進化元: Flamedramon, Lighdramon, Maildramon

進化先: MegaGargomon, Gallantmon

Mamemon · #13

完全体 · データ · 格闘 / 機械

技 (威力 / MP / 習得確率):

マッハジャブ (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
カウンター (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → フリーズランド
バスターダイブ (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
トレマー (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
ウォークライ (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
パワークレーン (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
パルスレーザー (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → うら次元 (+1)
リバースプログラム (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
メタルスプリンター (150 / 165 MP / 27%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
フルポテンシャル (0 / 99 MP / 17%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
スマイリーボム (225 / 0 MP / —)

進化条件: 攻撃力 ≥ 400, 防御力 ≥ 300, 素早さ ≥ 300, 賢さ ≥ 400 · 育成ミス ≥ 15 · 体重 0–10 · ボーナス（いずれか１つ）： ごきげん ≥ 95

進化元: Frigimon, Leomon, Mojyamon, Ninjamon

進化先: PrinceMamemon, HiAndromon, Jijimon

Mammothmon · #267

完全体 · ワクチン · 氷水 / 格闘 / だいち

技 (威力 / MP / 習得確率):

ギガフリーズ (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+11)
アイススタチュー (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → うら次元 (+3)
オーロラフリーズ (430 / 258 MP / 14%) · Hyogamon → アイスサンクチュアリ (+1)
ウォーターブリット (211 / 102 MP / 20%) · Aruraumon → トロピカジャングル (+9)
アイスニードル (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+6)
フィッシャー (270 / 186 MP / 8%) · Golemon → うら次元 (+7)
ティアドロップ (60 / 42 MP / 30%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+6)

アクアマジック (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → 迷いの森
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
カウンター (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
トレマー (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
メイルストローム (211 / 0 MP / —)
ボルダークラッシュ (220 / 126 MP / 8%) · Golemon → ムゲンマウンテン (+8)
ストーンスキン (0 / 72 MP / 9%) · Golemon → グレイロードの館 (+13)

進化条件: MP ≥ 4000, 防御力 ≥ 400 · 育成ミス ≤ 5 · 体重 35–45 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Mojyamon

進化元: Golemon, Ikkakumon, Frigimon, Mojyamon, Hyogamon

進化先: SkullMammothmon, MetalGarurumon

MarineDevimon · #279

完全体 · ウイルス · 暗黒 / 氷水 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):

ギガフリーズ (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+11)
オーロラフリーズ (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → アイスサンクチュアリ (+1)
アイススタチュー (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → うら次元 (+3)
ウォーターブリット (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → トロピカジャングル (+9)
アイスニードル (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+6)
ベノムミスト (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+2)
イビルウィスパー (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+29)
アクアマジック (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → 迷いの森
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
カウンター (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → フリーズランド
デスグリップ (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → アイスサンクチュアリ (+7)
トレマー (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
デスクロウ (180 / 0 MP / —)
ナイトメア (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → グレートキャニオンうえ (+8)

進化条件: 攻撃力 ≥ 400, 素早さ ≥ 400 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Gesomon

進化元: IceDevimon, Gesomon, Octomon, Icemon

進化先: Pukumon, VenomMyotismon

MasterTyrannomon · #124

完全体 · データ · 格闘 / だいち / 火炎

技 (威力 / MP / 習得確率):
スピットファイアー (66 / 30 MP / 15%) · Agumon → オーガトリデ (+14)
プロミネンスビーム (444 / 183 MP / 5%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+5)
レッドインフェルノ (210 / 171 MP / 7%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+4)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
トレマー (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
ウォークライ (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ファイアーブレス (174 / 0 MP / —)
ストーンスキン (0 / 72 MP / 14%) · Golemon → グレイロードの館 (+13)
ボルダークラッシュ (220 / 126 MP / 12%) · Golemon → ムゲンマウンテン (+8)
フィッシャー (270 / 186 MP / 12%) · Golemon → うら次元 (+7)
スタラグマイト (430 / 219 MP / 9%) · Golemon → ムゲンマウンテン (+2)
ランドスライド (450 / 285 MP / 8%) · Golemon → ムゲンマウンテン (+2)

進化条件: HP ≥ 5000, 攻撃力 ≥ 450, 防御力 ≥ 450, 賢さ ≥ 300 · 育成ミス ≤ 5 · 体重 75–85 · ボーナス（いずれか１つ）： しつけ ≥ 90; 勝利数 ≥ 50

進化元: Cyclonemon, Tyrannomon

進化先: Marsmon, WarGreymon

Megadramon · #54

完全体 · ウイルス · 機械 / 氷水 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
ギガフリーズ (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+11)
ウィンターブラスト (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → 迷いの森 (+10)
アイススタチュー (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → うら次元 (+3)
パワークレーン (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
デリートプログラム (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → うら次元 (+1)
パルスレーザー (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → うら次元 (+1)
リバースプログラム (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
メタルスプリンター (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
オールレンジビーム (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → ファクトリアルタウン

DGディメンジョン (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → うら次元
フルポテンシャル (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
ジェノサイドアタック (215 / 0 MP / —)

進化条件: HP ≥ 3000, MP ≥ 5000, 攻撃力 ≥ 500, 防御力 ≥ 300, 素早さ ≥ 400, 賢さ ≥ 400 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 50–60 · ボーナス（いずれか１つ）： 勝利数 ≥ 30

進化元: Seadramon, Quetzalmon, Airdramon, Tyrannomon

進化先: Ghoulmon

MegaKabuterimon · #205

完全体 · データ · 自然 / 火炎 / 大気

技 (威力 / MP / 習得確率):
デンジャースティング (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → 迷わずの森 (+12)
インセクトプレーグ (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → ビートランド (+1)
バグ (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → ビートランド
グリーントラップ (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → マングローブ域 (+2)
チャームパヒューム (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → 迷いの森 (+1)
ポイズンパウダー (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+7)
インフィニティバーン (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
プロミネンスビーム (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+5)
メルトダウン (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
マグマボム (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → オーガトリデ (+15)
メガロスパーク (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)
スピニングショット (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+7)
コンフューズストーム (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
ビットボム (232 / 0 MP / —)

進化条件: HP ≥ 4000, 防御力 ≥ 400, 賢さ ≥ 300 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Kabuterimon

進化元: Kabuterimon

進化先: HerculesKabuterimon, GranKuwagamon

MegaSeadramon · #61

完全体 · データ · 水 / 氷水 / 大気

技 (威力 / MP / 習得確率):
ティアドロップ (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+6)
ギガフリーズ (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+11)
アイスニードル (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+6)

ウォーターブリット (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → トロピカジャングル (+9)
アイススタチュー (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → うら次元 (+3)
ウィンターブラスト (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → 迷いの森 (+10)
オーロラフリーズ (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → アイスサンクチュアリ (+1)
アクアマジック (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → 迷いの森
ウインドカッター (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+14)
コンフューズストーム (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
ハリケーン (366 / 255 MP / 0%) · SandYanmamon → グレートキャニオンうえ (+1)
メイルストローム (211 / 0 MP / —)
ワールプール (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
ハイドロキャノン (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)
シークラッシュ (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)
タイダルウェーブ (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → ゲコぬま

進化条件: MP ≥ 4000, 攻撃力 ≥ 500, 防御力 ≥ 400, 賢さ ≥ 400 · 育成ミス ≤ 5 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）: 勝利数 ≤ 0

進化元: Seadramon, Garurumon, Shellmon, Coelamon

進化先: MetalSeadramon, Plesiomon, Suijinmon

MetalGreymonVaccine · #224

完全体 · ワクチン · 機械 / 火炎 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
パルスレーザー (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → うら次元 (+1)
デリートプログラム (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → うら次元 (+1)
DGディメンジョン (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → うら次元
オールレンジビーム (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
リバースプログラム (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
パワークレーン (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
インフィニティバーン (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
プロミネンスビーム (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+5)
メルトダウン (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
マグマボム (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → オーガトリデ (+15)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
カウンター (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
ギガデストロイヤー (215 / 0 MP / —)

進化条件: 攻撃力 ≥ 400, 素早さ ≥ 400 · 育成ミス ≤ 5 · 体重 35–45 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Greymon

進化元: Veedramon, Greymon

進化先: WarGreymon, MetalGarurumon

MetalGreymonVirus · #12

完全体 · ウイルス · 機械 / 火炎 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
ヒートウェーブ (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → オーガトリデ (+8)
インフィニティバーン (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
メルトダウン (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
トレマー (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
パワークレーン (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
デリートプログラム (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → うら次元 (+1)
パルスレーザー (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → うら次元 (+1)
リバースプログラム (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
メタルスプリンター (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
オールレンジビーム (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
DGディメンジョン (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → うら次元
フルポテンシャル (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
ギガデストロイヤー (215 / 0 MP / —)

進化条件: HP ≥ 4000, MP ≥ 3000, 攻撃力 ≥ 500, 防御力 ≥ 500, 素早さ ≥ 300, 賢さ ≥ 300 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 60–70 · ボーナス（いずれか１つ）: しつけ ≥ 95; 勝利数 ≥ 30

進化元: Drimogemon, Monochromon, Greymon, Tyrannomon, Meramon

進化先: WarGreymon, BlackWarGreymon, Omnimon

MetalMamemon · #27

完全体 · データ · 格闘 / 機械

技 (威力 / MP / 習得確率):
マッハジャブ (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
カウンター (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → フリーズランド
バスターダイブ (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
トレマー (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
ウォークライ (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
デリートプログラム (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → うら次元 (+1)

パルスレーザー (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → うら次元 (+1)
リバースプログラム (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
メタルスプリンター (150 / 165 MP / 27%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
オールレンジビーム (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
エネルギーボム (214 / 0 MP / —)

進化条件: 攻撃力 ≥ 500, 防御力 ≥ 400, 素早さ ≥ 400, 賢さ ≥ 400 · 育成ミス ≤ 15 · 体重 5–15 · ボーナス（いずれか１つ）： ごきげん ≥ 97 （丸め処理を含む境界値。98なら確実）

進化元: Kabuterimon, Frigimon, Monochromon, Ninjamon

進化先: PrinceMamemon, MetalGarurumon

MetalTyrannomon · #260

完全体 · ウイルス · 機械 / 火炎 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
パルスレーザー (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → うら次元 (+1)
パワークレーン (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
DGディメンジョン (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → うら次元
オールレンジビーム (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
デリートプログラム (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → うら次元 (+1)
リバースプログラム (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
メルトダウン (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
インフィニティバーン (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
プロミネンスビーム (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+5)
マグマボム (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → オーガトリデ (+15)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
カウンター (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
デッドリーボム (260 / 0 MP / —)

進化条件: 攻撃力 ≥ 400, 素早さ ≥ 400 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：DarkTyrannomon

進化元: DarkTyrannomon, Growlmon, Flarerizamon, Tyrannomon

進化先: Cannondramon

Meteormon · #113

完全体 · データ · だいち / 火炎 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
マグマボム (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → オーガトリデ (+15)

メルトダウン (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
トレマー (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
スピットファイアー (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → オーガトリデ (+14)
ヒートウェーブ (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → オーガトリデ (+8)
レッドインフェルノ (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+4)
プロミネンスビーム (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+5)
バーニングフィスト (230 / 0 MP / —)
サンドブラスト (110 / 84 MP / 26%) · Golemon → グレイロードの館 (+11)
ストーンスキン (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → グレイロードの館 (+13)
ボルダークラッシュ (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → ムゲンマウンテン (+8)
フィッシャー (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → うら次元 (+7)
スタラグマイト (430 / 219 MP / 16%) · Golemon → ムゲンマウンテン (+2)
ランドスライド (450 / 285 MP / 14%) · Golemon → ムゲンマウンテン (+2)

進化条件: HP ≥ 4000, MP ≥ 3000, 攻撃力 ≥ 450, 防御力 ≥ 450 · 育成ミス ≤ 5 · 体重 45–55 · ボーナス（いずれか１つ）: 勝利数 ≥ 50

進化元: BomberNanimon, Starmon, Monochromon

進化先: Boltmon · この進化は、前の姿でゲーム内の120時間がたつと可能になります。, Marsmon · この進化は、前の姿でゲーム内の120時間がたつと可能になります。

Monzaemon · #14

完全体 · ワクチン · 格闘 / 大気

技 (威力 / MP / 習得確率):
マッハジャブ (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
カウンター (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → フリーズランド
バスターダイブ (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
トレマー (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
ウォークライ (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
スタティックエレクト (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+5)
メガロスパーク (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)
エレキクラウド (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+10)
サンダージャスティス (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → グレイロードの館
コンフューズストーム (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)

ラブリーアタック (230 / 0 MP / —)

進化条件: HP ≥ 3000, MP ≥ 3000, 攻撃力 ≥ 300, 防御力 ≥ 300, 素早さ ≥ 300, 賢さ ≥ 300 · 育成ミス ≤ 0 · 体重 35–45 · ボーナス（いずれか１つ）： 勝利数 ≥ 50

進化先: Puppetmon, Jijimon

Mummymon · #334

完全体 · ウイルス · 暗黒 / 格闘 / 機械

技 (威力 / MP / 習得確率):

メガトンパンチ (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
カウンター (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
ベノムミスト (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+2)
デスグリップ (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → アイスサンクチュアリ (+7)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
パルスレーザー (389 / 168 MP / 13%) · Tankmon → うら次元 (+1)
オールレンジビーム (573 / 330 MP / 0%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
デリートプログラム (430 / 219 MP / 10%) · Tankmon → うら次元 (+1)
DGディメンジョン (722 / 420 MP / 0%) · Tekkamon → うら次元
パワークレーン (226 / 126 MP / 22%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
グラウンドゼロ (200 / 0 MP / —)
ナイトメア (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → グレートキャニオンうえ (+8)
ブラックゲート (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+2)

進化条件: 攻撃力 ≥ 400, 素早さ ≥ 400 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Wizardmon

進化元: Wizardmon, Dokugumon, Gargoylemon, Minotarumon, Bakemon

進化先: Boltmon, Pharaohmon, Ghoulmon

Myotismon · #66

完全体 · ウイルス · 暗黒 / 大気 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):

メガトンパンチ (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
サンダージャスティス (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → グレイロードの館
ハリケーン (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → グレートキャニオンうえ (+1)
ギガフリーズ (264 / 120 MP / —) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+11)
オーロラフリーズ (430 / 258 MP / —) · Hyogamon → アイスサンクチュアリ (+1)

マッハジャブ (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
デスクロウ (180 / 0 MP / —)
ダークボルト (170 / 90 MP / 26%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+33)
イビルウィスパー (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+29)
ナイトメア (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → グレートキャニオンうえ (+8)
デスグリップ (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → アイスサンクチュアリ (+7)
ベノムミスト (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+2)
ブラックゲート (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+2)

進化条件: HP ≥ 4000, MP ≥ 6000, 素早さ ≥ 400, 賢さ ≥ 500 · 育成ミス ≤ 5 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）: 勝利数 ≥ 40

進化元: Saberdramon, Soulmon, Devidramon, BlackGatomon

進化先: VenomMyotismon, MaloMyotismon

Okuwamon · #259

完全体 · ウイルス · 自然 / 格闘 / 大気

技 (威力 / MP / 習得確率):
デンジャースティング (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → 迷わずの森 (+12)
グリーントラップ (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → マングローブ域 (+2)
バグ (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → ビートランド
チャームパヒューム (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → 迷いの森 (+1)
ポイズンパウダー (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+7)
ポイズンクロー (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+9)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
カウンター (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
スピニングショット (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+7)
メガロスパーク (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)
コンフューズストーム (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
ビットボム (232 / 0 MP / —)

進化条件: HP ≥ 4000, 賢さ ≥ 400 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Kuwagamon

進化元: Stingmon, Digmon, Flymon, Kuwagamon, Yanmamon

進化先: GranKuwagamon, HerculesKabuterimon

Paildramon · #199

完全体 · データ · 格闘 / 機械

技(威力 / MP / 習得確率):
メガトンパンチ(320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → オーガトリデ(+29)
バスターダイブ(500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口(+5)
カウンター(285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック(193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+15)
トレマー(178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → オーガトリデ(+7)
マッハジャブ(52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → おもちゃの館(+18)
マッスルチャージ(0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → 迷いの森(+4)
ウォークライ(0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → オーガトリデ(+12)
パルスレーザー(389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → うら次元(+1)
DGディメンジョン(722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → うら次元
オールレンジビーム(573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
デリートプログラム(430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → うら次元(+1)
リバースプログラム(256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
ジェノサイドアタック(215 / 0 MP / —)

進化条件: HP ≥ 4000, 防御力 ≥ 400 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：ExVeemon

進化元: Stingmon, ExVeemon

進化先: Imperialdramon, MegaGargomon

Phantomon · #229

完全体 · ウイルス · 暗黒 / 大気 / 格闘

技(威力 / MP / 習得確率):
メガロスパーク(382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → ムゲンマウンテン(+4)
ハリケーン(366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → グレートキャニオンうえ(+1)
サンダージャスティス(586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → グレイロードの館
スピニングショット(389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → ムゲンマウンテン(+7)
コンフューズストーム(225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → ムゲンマウンテン(+1)
ウインドカッター(178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+14)
ギガフリーズ(264 / 120 MP / —) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ(+11)
ベノムミスト(130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ(+2)
アイススタチュー(424 / 186 MP / —) · BlueMeramon → うら次元(+3)
デスグリップ(300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → アイスサンクチュアリ(+7)
メガトンパンチ(320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → オーガトリデ(+29)
カウンター(285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック(193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+15)

メイルストローム (211 / 0 MP / —)
ナイトメア (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → グレートキャニオンうえ (+8)
ブラックゲート (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+2)

進化条件: 防御力 ≥ 400 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 35–45 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Bakemon

進化元: IceDevimon, Soulmon, Sorcermon, Bakemon

進化先: Apocalymon, MaloMyotismon

Piximon · #55

完全体 · データ · 自然 / 大気

技 (威力 / MP / 習得確率):
ポイズンクロー (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+9)
デンジャースティング (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → 迷わずの森 (+12)
グリーントラップ (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → マングローブ域 (+2)
インセクトプレーグ (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → ビートランド (+1)
バグ (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → ビートランド
チャームパヒューム (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → 迷いの森 (+1)
ポイズンパウダー (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+7)
マスモーフ (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → ビートランド (+4)
ウインドカッター (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+14)
スピニングショット (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+7)
コンフューズストーム (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
ハリケーン (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → グレートキャニオンうえ (+1)
ビットボム (232 / 0 MP / —)

進化条件: 攻撃力 ≥ 300, 防御力 ≥ 300, 素早さ ≥ 400, 賢さ ≥ 400 · 育成ミス ≥ 15 · 体重 0–10 · ボーナス（いずれか１つ）: ごきげん ≥ 97 （丸め処理を含む境界値。98なら確実）

進化元: Vegiemon, Flymon, Kokatorimon, Kuwagamon, Ninjamon

進化先: Rosemon, Seraphimon

Pumpkinmon · #280

完全体 · データ · 格闘 / 火炎

技 (威力 / MP / 習得確率):
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
ウォークライ (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
カウンター (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → フリーズランド

ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
トレマー (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ファイアータワー (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → オーガトリデ (+5)
インフィニティバーン (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
プロミネンスビーム (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+5)
メルトダウン (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
マグマボム (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → オーガトリデ (+15)
バーニングフィスト (155 / 0 MP / —)

進化条件: MP ≥ 4000, 賢さ ≥ 400 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Wizardmon

進化元: Wizardmon, Woodmon

進化先: Puppetmon, Piedmon, Boltmon

Scorpiomon · #275

完全体 · データ · だいち / 氷水 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
ウォーターブリット (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → トロピカジャングル (+9)
オーロラフリーズ (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → アイスサンクチュアリ (+1)
アイススタチュー (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → うら次元 (+3)
ギガフリーズ (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+11)
アイスニードル (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+6)
ウィンターブラスト (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → 迷いの森 (+10)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
カウンター (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
デンジャースティング (157 / 102 MP / —) · Dokunemon → 迷わずの森 (+12)
スタラグマイト (430 / 219 MP / 16%) · Golemon → ムゲンマウンテン (+2)
フィッシャー (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → うら次元 (+7)
メイルストローム (211 / 0 MP / —)
ボルダークラッシュ (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → ムゲンマウンテン (+8)
ランドスライド (450 / 285 MP / 14%) · Golemon → ムゲンマウンテン (+2)

進化条件: HP ≥ 4000, 賢さ ≥ 400 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Ebidramon

進化元: Gekomon, Ebidramon, Shellmon, Icemon

進化先: Pharaohmon, GranKuwagamon

Shakkoumon · #214

完全体 · データ · 機械 / 大気 / 自然

技 (威力 / MP / 習得確率):
パワークレーン (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
メタルスプリンター (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
フルポテンシャル (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
スタティックエレクト (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+5)
エレキクラウド (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+10)
メガロスパーク (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)
パルスレーザー (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → うら次元 (+1)
DGディメンジョン (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → うら次元
オールレンジビーム (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
デリートプログラム (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → うら次元 (+1)
リバースプログラム (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
ビットボム (232 / 0 MP / —)

進化条件: MP ≥ 4000, 素早さ ≥ 300, 賢さ ≥ 400 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Ankylomon

進化元: Ankylomon

進化先: Pharaohmon, HiAndromon

ShogunGekomon · #119

完全体 · データ · 氷水 / 水

技 (威力 / MP / 習得確率):
ティアドロップ (60 / 42 MP / 30%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+6)
ギガフリーズ (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+11)
ウォーターブリット (211 / 102 MP / 20%) · Aruraumon → トロピカジャングル (+9)
ウィンターブラスト (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → 迷いの森 (+10)
アイスニードル (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+6)
アイススタチュー (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → うら次元 (+3)
オーロラフリーズ (430 / 258 MP / 14%) · Hyogamon → アイスサンクチュアリ (+1)
アクアマジック (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → 迷いの森
ジェットアロー (150 / 0 MP / —)
アクアジェット (160 / 78 MP / 16%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
レインダンス (0 / 54 MP / 14%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)
ワールプール (180 / 174 MP / 12%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
ハイドロキャノン (360 / 165 MP / 10%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)

シークラッシュ (300 / 186 MP / 10%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)
タイダルウェーブ (400 / 264 MP / 8%) · Gekomon → ゲコぬま

進化条件: HP ≥ 5000, 防御力 ≥ 400, 賢さ ≥ 300 · 育成ミス ≤ 5 · 体重 55–65 · ボーナス（いずれか１つ）： しつけ ≥ 90

進化元: Gekomon

進化先: Vikemon · この進化は、前の姿でゲーム内の120時間がたつと可能になります。, MarineAngemon · この進化は、前の姿でゲーム内の120時間がたつと可能になります。

Silphymon · #226

完全体 · データ · 大気 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
メガロスパーク (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)
ハリケーン (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → グレートキャニオンうえ (+1)
サンダージャスティス (586 / 330 MP / 13%) · Soulmon → グレイロードの館
スピニングショット (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+7)
コンフューズストーム (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
ウインドカッター (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+14)
エレキクラウド (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+10)
スタティックエレクト (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+5)
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
カウンター (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → フリーズランド
トレマー (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
デスクロウ (180 / 0 MP / —)

進化条件: HP ≥ 4000 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Aquilamon

進化元: Aquilamon, Halsemon, Nefertimon, Pegasusmon, Gatomon

進化先: Valkyrimon, Gryphonmon, Fujinmon, Raijinmon

SkullGreymon · #26

完全体 · ウイルス · 暗黒 / 格闘 / 氷水

技 (威力 / MP / 習得確率):
マッハジャブ (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
ダイナマイトキック (255 / 99 MP / 17%) · ShimaUnimon → ギアサバンナ (+15)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)

カウンター (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → フリーズランド
バスターダイブ (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
ベノムミスト (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+2)
ウォークライ (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ギガフリーズ (264 / 120 MP / 5%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+11)
アイススタチュー (424 / 186 MP / 0%) · BlueMeramon → うら次元 (+3)
ウィンターブラスト (120 / 165 MP / 7%) · DarkLizardmon → 迷いの森 (+10)
パルスレーザー (389 / 168 MP / —) · Tankmon → うら次元 (+1)
デスグリップ (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → アイスサンクチュアリ (+7)
グラウンドゼロ (200 / 0 MP / —)
ナイトメア (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → グレートキャニオンうえ (+8)
ブラックゲート (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+2)

進化条件: HP ≥ 4000, MP ≥ 6000, 攻撃力 ≥ 400, 防御力 ≥ 400, 素早さ ≥ 200, 賢さ ≥ 500 · 育成ミス ≥ 10 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）: 勝利数 ≥ 40

進化元: Garurumon, Bakemon, Greymon, Mojyamon

進化先: BlackWarGreymon, SkullMammothmon

SkullMeramon · #277

完全体 · データ · 火炎 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
メルトダウン (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
インフィニティバーン (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
プロミネンスビーム (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+5)
マグマボム (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → オーガトリデ (+15)
レッドインフェルノ (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+4)
ファイアータワー (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → オーガトリデ (+5)
ヒートウェーブ (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → オーガトリデ (+8)
スピットファイアー (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → オーガトリデ (+14)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
カウンター (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
トレマー (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
メガフレイム (196 / 0 MP / —)

進化条件: 素早さ ≥ 400, 賢さ ≥ 400 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Meramon

進化元: Baronmon, Shadramon, Fugamon, Meramon

進化先: Creepymon, NeoCrimson

SkullSatamon · #314

完全体 · ウイルス · 暗黒 / 格闘 / 火炎

技(威力 / MP / 習得確率):

メガトンパンチ(320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ(+29)
カウンター(285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → フリーズランド
バスターダイブ(500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口(+5)
ダイナマイトキック(193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+15)
ベノムミスト(130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ(+2)
デスグリップ(300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → アイスサンクチュアリ(+7)
マッスルチャージ(0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森(+4)
ウォークライ(0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ(+12)
プロミネンスビーム(444 / 183 MP / 5%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ(+5)
インフィニティバーン(488 / 264 MP / 0%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
メルトダウン(400 / 318 MP / 0%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
マグマボム(279 / 132 MP / 9%) · Agumon → オーガトリデ(+15)
レッドインフェルノ(210 / 171 MP / 7%) · ClearAgumon → おもちゃの館(+4)
ナイトメアシンドローム(222 / 0 MP / —)
ナイトメア(110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → グレートキャニオンうえ(+8)
ブラックゲート(440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ(+2)

進化条件: 攻撃力 ≥ 400, 防御力 ≥ 400 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 35–45 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Vilemon

進化元: Devidramon, Vilemon, Gargoylemon, Fugamon

進化先: Creepymon, Beelzemon

SuperStarmon · #244

完全体 · データ · 火炎 / 格闘

技(威力 / MP / 習得確率):

マグマボム(279 / 132 MP / 22%) · Agumon → オーガトリデ(+15)
メルトダウン(400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
インフィニティバーン(488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
プロミネンスビーム(444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ(+5)
レッドインフェルノ(210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → おもちゃの館(+4)
ファイアータワー(155 / 81 MP / 25%) · Agumon → オーガトリデ(+5)
ヒートウェーブ(84 / 105 MP / 28%) · Agumon → オーガトリデ(+8)

スピットファイアー (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → オーガトリデ (+14)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
カウンター (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
トレマー (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
バーニングフィスト (155 / 0 MP / —)

進化条件: 防御力 ≥ 400, 素早さ ≥ 400, 賢さ ≥ 300 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 35–45 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Starmon

進化元: Starmon

進化先: PrinceMamemon, Seraphimon

Taomon · #315

完全体 · データ · 火炎 / 大気 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
ファイアータワー (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → オーガトリデ (+5)
インフィニティバーン (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
プロミネンスビーム (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+5)
メルトダウン (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
マグマボム (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → オーガトリデ (+15)
レッドインフェルノ (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+4)
ウインドカッター (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+14)
メガロスパーク (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)
サンダージャスティス (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → グレイロードの館
スピニングショット (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+7)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
カウンター (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
メガフレイム (196 / 0 MP / —)

進化条件: 素早さ ≥ 400, 賢さ ≥ 400 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Kyubimon

進化元: Sorcermon, Kyubimon

進化先: Sakuyamon, Phoenixmon

Tekkamon · #90

完全体 · ウイルス · ぶき / 機械 / 格闘

技(威力 / MP / 習得確率):
メガトンパンチ(320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → オーガトリデ(+29)
バスターダイブ(500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口(+5)
リバースプログラム(256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
フルポテンシャル(0 / 99 MP / 17%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
DGディメンジョン(722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → うら次元
オールレンジビーム(573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
デリートプログラム(430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → うら次元(+1)
パルスレーザー(389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → うら次元(+1)
ファイナルエッジ(540 / 288 MP / 12%) · Fugamon → 迷いの森(+1)
ワーリングエッジ(210 / 150 MP / 18%) · Fugamon → 迷いの森(+1)
カウンター(285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック(193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+15)
クロスカッター(230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → 迷いの森(+1)
スパイラルソード(210 / 0 MP / —)
ウォースタンス(0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → 迷いの森(+1)
ジャイアントクリーブ(390 / 180 MP / 16%) · Fugamon → 迷いの森(+1)

進化条件: 攻撃力 ≥ 400 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか 1 つ）: 進化元：Guardromon

進化元: Golemon, Unimon, Guardromon

進化先: Zanbamon, HiAndromon

Tinmon · #123

完全体 · ワクチン · 氷水 / 自然

技(威力 / MP / 習得確率):
ポイズンクロー(62 / 66 MP / 22%) · Aruraumon → 迷わずの森(+9)
チャームパヒューム(180 / 210 MP / 12%) · MoriShellmon → 迷いの森(+1)
ギガフリーズ(264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ(+11)
アイスニードル(126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → オーバーデル(+6)
ウォーターブリット(211 / 102 MP / 20%) · Aruraumon → トロピカジャングル(+9)
ウィンターブラスト(120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → 迷いの森(+10)
アクアマジック(0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → 迷いの森
メイルストローム(211 / 0 MP / —)
アイススタチュー(424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → うら次元(+3)
オーロラフリーズ(430 / 258 MP / 14%) · Hyogamon → アイスサンクチュアリ(+1)
グリーントラップ(310 / 147 MP / 10%) · J-Mojyamon → マングローブ域(+2)

ポイズンパウダー (117 / 171 MP / 19%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+7)

進化条件: HP ≥ 4000, 賢さ ≥ 400 · 育成ミス ≤ 5 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：MoriShellmon

進化元: Vegiemon, MoriShellmon

進化先: Puppetmon, HerculesKabuterimon

Triceramon · #257

完全体 · データ · だいち / 格闘 / 自然

技 (威力 / MP / 習得確率):

メガトンパンチ (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
トレマー (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
カウンター (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
ビットボム (232 / 0 MP / —)
ボルダークラッシュ (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → ムゲンマウンテン (+8)
ランドスライド (450 / 285 MP / 14%) · Golemon → ムゲンマウンテン (+2)

進化条件: MP ≥ 4000, 防御力 ≥ 400 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Monochromon

進化元: Ankylomon, Digmon, Tortomon, Minotarumon, Monochromon

進化先: WarGreymon, BlackWarGreymon

Vermilimon · #88

完全体 · ワクチン · だいち / 火炎 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):

プロミネンスビーム (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+5)
ヒートウェーブ (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → オーガトリデ (+8)
レッドインフェルノ (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+4)
メルトダウン (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
カウンター (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → フリーズランド
トレマー (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
インフィニティバーン (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
ファイアータワー (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → オーガトリデ (+5)

マッスルチャージ (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ヴォルケーノストライク (225 / 0 MP / —)
ストーンスキン (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → グレイロードの館 (+13)
ボルダークラッシュ (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → ムゲンマウンテン (+8)
フィッシャー (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → うら次元 (+7)
スタラグマイト (430 / 219 MP / 16%) · Golemon → ムゲンマウンテン (+2)
ランドスライド (450 / 285 MP / 14%) · Golemon → ムゲンマウンテン (+2)

進化条件: HP ≥ 4000, 防御力 ≥ 400 · 育成ミス ≤ 5 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Flarerizamon

進化元: Baronmon, Cyclonemon, Monochromon, Flarerizamon

進化先: NeoCrimson, Marsmon

WarGrowlmon · #326

完全体 · ウイルス · 火炎 / 機械 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
プロミネンスビーム (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+5)
インフィニティバーン (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
メルトダウン (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
マグマボム (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → オーガトリデ (+15)
レッドインフェルノ (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+4)
ファイアータワー (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → オーガトリデ (+5)
パルスレーザー (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → うら次元 (+1)
DGディメンジョン (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → うら次元
オールレンジビーム (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
デリートプログラム (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → うら次元 (+1)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
カウンター (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
グラウンドゼロ (200 / 0 MP / —)

進化条件: 攻撃力 ≥ 400 · 育成ミス ≥ 10 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Growlmon

進化元: Growlmon

進化先: Gallantmon, MegaGargomon

WaruMonzaemon · #70

完全体 · ウイルス · 格闘 / 大気 / 暗黒

技 (威力 / MP / 習得確率):
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
サンダージャスティス (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → グレイロードの館
デスグリップ (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → アイスサンクチュアリ (+7)
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
カウンター (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → フリーズランド
トレマー (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
ウォークライ (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
スタティックエレクト (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+5)
メガロスパーク (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)
エレキクラウド (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+10)
コンフューズストーム (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
ラブリーアタック (230 / 0 MP / —)
ナイトメア (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → グレートキャニオンうえ (+8)
ベノムミスト (130 / 186 MP / 6%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+2)

進化条件: HP ≥ 3000, 攻撃力 ≥ 400, 防御力 ≥ 300 · 育成ミス ≥ 10 · 体重 35–45 · ボーナス（いずれか１つ）: 勝利数 ≥ 50

進化元: Raremon

進化先: Piedmon · この進化は、前の姿でゲーム内の120時間がたつと可能になります。, KingEtemon · この進化は、前の姿でゲーム内の120時間がたつと可能になります。

WaruSeadramon · #112

完全体 · ウイルス · 水 / 氷水 / 大気

技 (威力 / MP / 習得確率):
ギガフリーズ (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+11)
オーロラフリーズ (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → アイスサンクチュアリ (+1)
ウィンターブラスト (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → 迷いの森 (+10)
コンフューズストーム (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
アイススタチュー (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → うら次元 (+3)
ウォーターブリット (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → トロピカジャングル (+9)
シークラッシュ (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)
ハイドロキャノン (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)

アクアマジック (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → 迷いの森
オーシャンフューリー (560 / 336 MP / 12%) · Gekomon → ゲコぬま
ハリケーン (366 / 255 MP / 0%) · SandYanmamon → グレートキャニオンうえ (+1)
ウインドカッター (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+14)
サンダージャスティス (586 / 330 MP / 0%) · Soulmon → グレイロードの館
メイルストローム (211 / 0 MP / —)
ワールプール (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
タイダルウェーブ (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → ゲコぬま

進化条件: 攻撃力 ≥ 400, 素早さ ≥ 400 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）： 勝利数 ≥ 50

進化元: Seadramon, Submarimon, Dolphmon, Tylomon

進化先: Suijinmon, MetalSeadramon

WereGarurumon · #62

完全体 · ワクチン · 格闘 / 火炎 / 氷水

技 (威力 / MP / 習得確率):
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
カウンター (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → フリーズランド
バスターダイブ (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
トレマー (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
インフィニティバーン (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
プロミネンスビーム (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+5)
メルトダウン (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
マグマボム (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → オーガトリデ (+15)
ギガフリーズ (264 / 120 MP / 5%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+11)
ウォーターブリット (211 / 102 MP / 5%) · Aruraumon → トロピカジャングル (+9)
アイスニードル (126 / 78 MP / 8%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+6)
フォックスファイアー (183 / 0 MP / —)

進化条件: 防御力 ≥ 400 · 育成ミス ≤ 5 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Garurumon

進化元: Gururumon, Garurumon, Apemon

進化先: MetalGarurumon, SaberLeomon

Whamon · #24

完全体 · ワクチン · 水 / 氷水 / 自然

技 (威力 / MP / 習得確率):
チャームパヒューム (180 / 210 MP / 9%) · MoriShellmon → 迷いの森 (+1)
ポイズンパウダー (117 / 171 MP / 14%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+7)
ティアドロップ (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+6)
ギガフリーズ (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+11)
アイスニードル (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+6)
ウォーターブリット (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → トロピカジャングル (+9)
アイススタチュー (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → うら次元 (+3)
ウィンターブラスト (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → 迷いの森 (+10)
オーロラフリーズ (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → アイスサンクチュアリ (+1)
アクアマジック (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → 迷いの森
ジェットアロー (210 / 0 MP / —)
レインダンス (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)
ワールプール (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
ハイドロキャノン (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)
シークラッシュ (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)
タイダルウェーブ (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → ゲコぬま

進化条件: HP ≥ 4000, MP ≥ 3000, 防御力 ≥ 400 · 育成ミス ≤ 3 · 体重 35–45 · ボーナス（いずれか１つ）： しつけ ≥ 60

進化元: Seadramon, Ikkakumon, Shellmon

進化先: Plesiomon, MetalSeadramon, Vikemon

Zudomon · #219

完全体 · ワクチン · 水 / 格闘 / 氷水

技 (威力 / MP / 習得確率):
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
トレマー (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
カウンター (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
シークラッシュ (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
ギガフリーズ (264 / 120 MP / 5%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+11)
オーロラフリーズ (430 / 258 MP / 0%) · Hyogamon → アイスサンクチュアリ (+1)
アイススタチュー (424 / 186 MP / 0%) · BlueMeramon → うら次元 (+3)

ウォーターブリット (211 / 102 MP / 5%) · Aruraumon → トロピカジャングル (+9)
ハイドロキャノン (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)
メイルストローム (211 / 0 MP / —)
ワールプール (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → ゲコぬま (+2)
タイダルウェーブ (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → ゲコぬま

進化条件: MP ≥ 4000, 素早さ ≥ 400 · 育成ミス ≤ 5 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Ikkakumon

進化元: Submarimon, Ikkakumon, Dolphmon, Tortomon, Hyogamon

進化先: Vikemon, MarineAngemon, Plesiomon

究極体

Analogman · #116

究極体 · ウイルス · 機械 / 大気

技 (威力 / MP / 習得確率):
スタティックエレクト (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+5)
メガロスパーク (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)
デリートプログラム (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → うら次元 (+1)
パルスレーザー (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → うら次元 (+1)
リバースプログラム (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
DGディメンジョン (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → うら次元
フルポテンシャル (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
スパイラルソード (250 / 0 MP / —)

進化条件: MP ≥ 5000, 素早さ ≥ 400, 賢さ ≥ 500 · 育成ミス ≥ 10 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Datamon

進化元: Datamon

Apocalymon · #400

究極体 · ウイルス · 暗黒 / 機械 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
DGディメンジョン (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → うら次元
オールレンジビーム (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
デリートプログラム (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → うら次元 (+1)
パルスレーザー (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → うら次元 (+1)
リバースプログラム (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
パワークレーン (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → ファクトリアルタウン

メガトンパンチ (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
カウンター (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
ギガフリーズ (264 / 120 MP / —) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+11)
デスグリップ (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → アイスサンクチュアリ (+7)
ブラックゲート (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+2)
ベノムミスト (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+2)
デッドリーボム (260 / 0 MP / —)
アビスレクイエム (620 / 375 MP / 12%) · Soulmon → グレイロードの館

進化条件: MP ≥ 5000, 賢さ ≥ 500 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）：進化元：Phantomon

進化元: Phantomon, Datamon

Armageddemon · #407

究極体 · ウイルス · 火炎 / 機械 / 自然

技 (威力 / MP / 習得確率):
インフィニティバーン (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
プロミネンスビーム (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+5)
メルトダウン (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
オールレンジビーム (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
レッドインフェルノ (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+4)
DGディメンジョン (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → うら次元
ポイズンクロー (62 / 66 MP / 16%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+9)
ポイズンパウダー (117 / 171 MP / 14%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+7)
バグ (500 / 354 MP / 0%) · Tentomon → ビートランド
フルポテンシャル (0 / 99 MP / 17%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
デリートプログラム (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → うら次元 (+1)
パルスレーザー (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → うら次元 (+1)
リバースプログラム (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
インセクトプレーグ (58 / 96 MP / 13%) · Tentomon → ビートランド (+1)
クリムゾンフレア (213 / 0 MP / —)
マスモーフ (0 / 30 MP / 12%) · Dokunemon → ビートランド (+4)

進化条件: HP ≥ 5000 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）：進化元：Infermon

進化元: Infermon, Datamon

Baihumon · #276

究極体 · データ · 格闘 / 機械 / だいち

技(威力 / MP / 習得確率):
メガトンパンチ(320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → オーガトリデ(+29)
バスターダイブ(500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口(+5)
カウンター(285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック(193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+15)
ボルダークラッシュ(220 / 126 MP / 8%) · Golemon → ムゲンマウンテン(+8)
マッハジャブ(52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → おもちゃの館(+18)
マッスルチャージ(0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → 迷いの森(+4)
ウォークライ(0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → オーガトリデ(+12)
DGディメンジョン(722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → うら次元
オールレンジビーム(573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
デリートプログラム(430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → うら次元(+1)
パルスレーザー(389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → うら次元(+1)
リバースプログラム(256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
パワークレーン(226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
ジェノサイドアタック(215 / 0 MP / —)
フィッシャー(270 / 186 MP / 8%) · Golemon → うら次元(+7)

進化条件: MP ≥ 4000, 素早さ ≥ 500, 賢さ ≥ 500 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 35–45 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：GrapLeomon

進化元: GrapLeomon, Antylamon, IceLeomon

Beelzemon · #403

究極体 · ウイルス · 暗黒 / 格闘 / 機械

技(威力 / MP / 習得確率):
メガトンパンチ(320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ(+29)
カウンター(285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → フリーズランド
バスターダイブ(500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口(+5)
ダイナマイトキック(193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+15)
ベノムミスト(130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ(+2)
デスグリップ(300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → アイスサンクチュアリ(+7)
マッスルチャージ(0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森(+4)
ウォークライ(0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ(+12)
パルスレーザー(389 / 168 MP / 13%) · Tankmon → うら次元(+1)
DGディメンジョン(722 / 420 MP / 0%) · Tekkamon → うら次元
オールレンジビーム(573 / 330 MP / 0%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
デリートプログラム(430 / 219 MP / 10%) · Tankmon → うら次元(+1)

リバースプログラム (256 / 297 MP / 15%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
ブラックゲート (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+2)
グラウンドゼロ (200 / 0 MP / —)
アビスレクイエム (620 / 375 MP / 12%) · Soulmon → グレイロードの館

進化条件: 防御力 ≥ 500, 賢さ ≥ 500 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：SkullSatamon

進化元: LadyDevimon, SkullSatamon

BlackKingNumemon · #307

究極体 · ウイルス · 汚物 / 氷水

技 (威力 / MP / 習得確率):

究極ウンチ地獄絵図 (333 / 333 MP / 9%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+1)
巨大ウンチ乱れ投げ (211 / 282 MP / 11%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+1)
巨大ウンチ投げ (211 / 192 MP / 15%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+1)
高速ウンチ投げ (122 / 96 MP / 23%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+1)
高速ウンチ乱れ投げ (122 / 216 MP / 20%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+1)
超悪臭ふんしゃ (88 / 75 MP / 24%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+2)
ウンチ乱れ投げ (75 / 120 MP / 21%) · Geremon → ファクトリアルタウン
エンガチョキック (53 / 24 MP / 25%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+1)
ウォーターブリット (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → トロピカジャングル (+9)
アクアマジック (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → 迷いの森
ティアドロップ (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+6)
アイスニードル (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+6)
ウィンターブラスト (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → 迷いの森 (+10)
デスクロウ (180 / 0 MP / —)
ギガフリーズ (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+11)

進化条件: HP ≥ 5000, 攻撃力 ≥ 500 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Garbagemon

進化元: KingSukamon · この進化は、前の姿でゲーム内の120時間がたつと可能になります。, Garbagemon, Etemon

BlackWarGreymon · #404

究極体 · ウイルス · 暗黒 / 火炎 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):

インフィニティバーン (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
プロミネンスビーム (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+5)
メルトダウン (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン

マグマボム (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → オーガトリデ (+15)
レッドインフェルノ (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+4)
ファイアータワー (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → オーガトリデ (+5)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
カウンター (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
スピニングショット (389 / 150 MP / —) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+7)
デスグリップ (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → アイスサンクチュアリ (+7)
ベノムミスト (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+2)
ブラックゲート (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+2)
ナイトメアシンドローム (222 / 0 MP / —)
アビスレクイエム (620 / 375 MP / 12%) · Soulmon → グレイロードの館

進化条件: MP ≥ 5000 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）：進化元：MetalGreymonVirus

進化元: MetalGreymonVirus, Triceramon, SkullGreymon

Boltmon · #288

究極体 · データ · ぶき / 格闘 / 機械

技 (威力 / MP / 習得確率):
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
カウンター (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
ワーリングエッジ (210 / 150 MP / 18%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)
ジャイアントクリーブ (390 / 180 MP / 16%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
クロスカッター (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)
DGディメンジョン (722 / 420 MP / 0%) · Tekkamon → うら次元
オールレンジビーム (573 / 330 MP / 0%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
デリートプログラム (430 / 219 MP / 10%) · Tankmon → うら次元 (+1)
パルスレーザー (389 / 168 MP / 13%) · Tankmon → うら次元 (+1)
リバースプログラム (256 / 297 MP / 15%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
ギガデストロイヤー (215 / 0 MP / —)
ファイナルエッジ (540 / 288 MP / 12%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)

進化条件: MP ≥ 5000, 攻撃力 ≥ 500, 素早さ ≥ 400 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）：進化元：Pumpkinmon

進化元: Meteormon · この進化は、前の姿でゲーム内の120時間がたつと可能になります。, Pumpkinmon, Mummymon

Cannondramon · #405

究極体 · データ · 機械 / 火炎

技(威力 / MP / 習得確率):
オールレンジビーム(573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
DGディメンジョン(722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → うら次元
デリートプログラム(430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → うら次元(+1)
パルスレーザー(389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → うら次元(+1)
リバースプログラム(256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
パワークレーン(226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
メタルスプリンター(150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
フルポテンシャル(0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
メルトダウン(400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
インフィニティバーン(488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
プロミネンスビーム(444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ(+5)
マグマボム(279 / 132 MP / 14%) · Agumon → オーガトリデ(+15)
レッドインフェルノ(210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → おもちゃの館(+4)
ファイアータワー(155 / 81 MP / 16%) · Agumon → オーガトリデ(+5)
ジェノサイドアタック(215 / 0 MP / —)

進化条件: MP ≥ 5000, 素早さ ≥ 400, 賢さ ≥ 500 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Assaultmon

進化元: Brachiomon, MetalTyrannomon, Assaultmon, Bulbmon

ChaosLord · #289

究極体 · ウイルス · 機械 / 格闘

技(威力 / MP / 習得確率):
オールレンジビーム(573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
DGディメンジョン(722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → うら次元
デリートプログラム(430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → うら次元(+1)
パルスレーザー(389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → うら次元(+1)
リバースプログラム(256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
パワークレーン(226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
メタルスプリンター(150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
フルポテンシャル(0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
メガトンパンチ(320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ(+29)
バスターダイブ(500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口(+5)

カウンター (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
トレマー (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
エネルギーボム (214 / 0 MP / —)

進化条件: HP ≥ 5000, 防御力 ≥ 500 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 45–55 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Datamon

進化元: Datamon, Assaultmon

Creepymon · #312

究極体 · ウイルス · 暗黒 / 火炎 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
インフィニティバーン (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
メルトダウン (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
プロミネンスビーム (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+5)
マグマボム (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → オーガトリデ (+15)
レッドインフェルノ (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+4)
ファイアータワー (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → オーガトリデ (+5)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
カウンター (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
スピニングショット (389 / 150 MP / —) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+7)
デスグリップ (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → アイスサンクチュアリ (+7)
ベノムミスト (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+2)
ブラックゲート (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+2)
ナイトメアシンドローム (222 / 0 MP / —)
アビスレクイエム (620 / 375 MP / 12%) · Soulmon → グレイロードの館

進化条件: MP ≥ 5000, 賢さ ≥ 500 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 35–45 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：SkullSatamon

進化元: BlueMeramon, SkullMeramon, Dragomon, SkullSatamon

Diaboromon · #237

究極体 · ウイルス · 機械 / 自然 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
パルスレーザー (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → うら次元 (+1)
メタルスプリンター (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → ファクトリアルタウン

DGディメンジョン (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → うら次元
オールレンジビーム (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
デリートプログラム (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → うら次元 (+1)
リバースプログラム (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
パワークレーン (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
フルポテンシャル (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
ポイズンクロー (62 / 66 MP / 22%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+9)
ポイズンパウダー (117 / 171 MP / 19%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+7)
バグ (500 / 354 MP / 8%) · Tentomon → ビートランド
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
カウンター (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → フリーズランド
グラウンドゼロ (200 / 0 MP / —)

進化条件: 攻撃力 ≥ 500, 防御力 ≥ 500 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 35–45 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Infermon

進化元: Infermon

Fujinmon · #317

究極体 · ワクチン · 大気 / 機械 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
ハリケーン (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → グレートキャニオンうえ (+1)
コンフューズストーム (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
サンダージャスティス (586 / 330 MP / 13%) · Soulmon → グレイロードの館
スピニングショット (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+7)
メガロスパーク (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)
ウインドカッター (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+14)
パワークレーン (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
DGディメンジョン (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → うら次元
オールレンジビーム (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
デリートプログラム (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → うら次元 (+1)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
カウンター (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
スパイラルソード (210 / 0 MP / —)

進化条件: MP ≥ 5000, 素早さ ≥ 400, 賢さ ≥ 500 · 育成ミス ≤ 5 · 体重 35–45 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Silphymon

進化元: Silphymon, Kyukimon

Gallantmon · #318

究極体 · ウイルス · ぶき / 格闘 / 機械

技 (威力 / MP / 習得確率):
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
カウンター (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
トレマー (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
DGディメンジョン (722 / 420 MP / 0%) · Tekkamon → うら次元
オールレンジビーム (573 / 330 MP / 0%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
デリートプログラム (430 / 219 MP / 10%) · Tankmon → うら次元 (+1)
パルスレーザー (389 / 168 MP / 13%) · Tankmon → うら次元 (+1)
スピニングショット (389 / 150 MP / —) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+7)
クロスカッター (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)
ワーリングエッジ (210 / 150 MP / 18%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)
ジャイアントクリーブ (390 / 180 MP / 16%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)
スパイラルソード (210 / 0 MP / —)
ファイナルエッジ (540 / 288 MP / 12%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)

進化条件: MP ≥ 5000, 賢さ ≥ 500 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 45–55 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：WarGrowlmon

進化元: Magnamon, WarGrowlmon

Ghoulmon · #329

究極体 · データ · 暗黒 / 機械 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
オールレンジビーム (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
DGディメンジョン (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → うら次元
デリートプログラム (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → うら次元 (+1)
パルスレーザー (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → うら次元 (+1)
リバースプログラム (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
パワークレーン (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
カウンター (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
デスグリップ (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → アイスサンクチュアリ (+7)
スピニングショット (389 / 150 MP / —) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+7)

ベノムミスト (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+2)
ブラックゲート (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+2)
グラウンドゼロ (200 / 0 MP / —)
アビスレクイエム (620 / 375 MP / 12%) · Soulmon → グレイロードの館

進化条件: MP ≥ 4000, 防御力 ≥ 500, 賢さ ≥ 500 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 35–45 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Giromon

進化元: Kimeramon, Mummymon, Giromon, Megadramon

GranKuwagamon · #210

究極体 · ウイルス · 自然 / 格闘 / 大気

技 (威力 / MP / 習得確率):

デンジャースティング (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → 迷わずの森 (+12)
バグ (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → ビートランド
グリーントラップ (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → マングローブ域 (+2)
チャームパヒューム (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → 迷いの森 (+1)
ポイズンパウダー (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+7)
ポイズンクロー (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+9)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
カウンター (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
スピニングショット (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+7)
メガロスパーク (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)
コンフューズストーム (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
ウインドカッター (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+14)
ビットボム (232 / 0 MP / —)

進化条件: HP ≥ 5000, 防御力 ≥ 500, 賢さ ≥ 400 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 35–45 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Okuwamon

進化元: MegaKabuterimon, Okuwamon, Blossomon, Scorpiomon, Arukenimon

Gryphonmon · #293

究極体 · データ · 大気 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):

ハリケーン (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → グレートキャニオンうえ (+1)
サンダージャスティス (586 / 330 MP / 13%) · Soulmon → グレイロードの館
スピニングショット (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+7)

メガロスパーク (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)
コンフューズストーム (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
ウインドカッター (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+14)
エレキクラウド (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+10)
スタティックエレクト (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+5)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
カウンター (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
トレマー (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
デスクロウ (180 / 0 MP / —)

進化条件: HP ≥ 5000, 防御力 ≥ 400, 賢さ ≥ 500 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Garudamon

進化元: Silphymon, Deramon, Garudamon

HerculesKabuterimon · #60

究極体 · ワクチン · 自然 / 格闘 / 火炎

技 (威力 / MP / 習得確率):

プロミネンスビーム (444 / 183 MP / 5%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+5)
レッドインフェルノ (210 / 171 MP / 7%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+4)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
カウンター (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → フリーズランド
バスターダイブ (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ポイズンクロー (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+9)
デンジャースティング (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → 迷わずの森 (+12)
グリーントラップ (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → マングローブ域 (+2)
インセクトプレーグ (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → ビートランド (+1)
バグ (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → ビートランド
チャームパヒューム (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → 迷いの森 (+1)
ポイズンパウダー (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+7)
マスモーフ (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → ビートランド (+4)
メガブラスター (260 / 0 MP / —)

進化条件: HP ≥ 7000, 攻撃力 ≥ 400, 防御力 ≥ 600, 素早さ ≥ 400 · 育成ミス ≤ 5 · 体重 50–60 · ボーナス（いずれか１つ）: 勝利数 ≤ 0

進化元: Tinmon, MegaKabuterimon, Lillymon, Okuwamon

HiAndromon · #302

究極体 · ワクチン · 機械 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
DGディメンジョン (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → うら次元
オールレンジビーム (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
デリートプログラム (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → うら次元 (+1)
パルスレーザー (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → うら次元 (+1)
リバースプログラム (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
パワークレーン (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
メタルスプリンター (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
フルポテンシャル (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
カウンター (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
トレマー (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
スパイラルソード (210 / 0 MP / —)

進化条件: HP ≥ 5000, 素早さ ≥ 500, 賢さ ≥ 400 · 育成ミス ≤ 5 · 体重 35–45 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Andromon

進化元: Mamemon, Shakkoumon, Andromon, Tekkamon

Imperialdramon · #192

究極体 · データ · 機械 / 火炎 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
オールレンジビーム (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
DGディメンジョン (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → うら次元
デリートプログラム (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → うら次元 (+1)
パルスレーザー (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → うら次元 (+1)
リバースプログラム (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
パワークレーン (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
プロミネンスビーム (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+5)
インフィニティバーン (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
メルトダウン (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
マグマボム (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → オーガトリデ (+15)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
カウンター (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)

マッハジャブ (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
エネルギーボム (214 / 0 MP / —)

進化条件: MP ≥ 4000, 攻撃力 ≥ 500, 防御力 ≥ 500 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 45–55 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Paildramon

進化元: Paildramon, AeroVeedramon

Jijimon · #117

究極体 · ワクチン · 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
トレマー (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
ウォークライ (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
はおうけん (250 / 0 MP / —)

進化条件: HP ≥ 4000, 攻撃力 ≥ 500, 素早さ ≥ 500 · 育成ミス ≤ 5 · 体重 5–15 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Monzaemon

進化元: Mamemon, Monzaemon

KingEtemon · #303

究極体 · ウイルス · 格闘 / 大気 / 汚物

技 (威力 / MP / 習得確率):
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
カウンター (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
トレマー (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
サンダージャスティス (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → グレイロードの館
スピニングショット (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+7)
メガロスパーク (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)
ハリケーン (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → グレートキャニオンうえ (+1)
巨大ウンチ投げ (211 / 192 MP / 5%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+1)
高速ウンチ投げ (122 / 96 MP / 8%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+1)
高速ウンチ乱れ投げ (122 / 216 MP / 6%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+1)
超悪臭ふんしゃ (88 / 75 MP / 9%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+2)

ラブ・セレナーデ (202 / 0 MP / —)

進化条件: HP ≥ 5000, 素早さ ≥ 500, 賢さ ≥ 400 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 35–45 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Etemon; ごきげん ≥ 90

進化元: KingSukamon · この進化は、前の姿でゲーム内の120時間がたつと可能になります。, Etemon, WaruMonzaemon · この進化は、前の姿でゲーム内の120時間がたつと可能になります。

Magnadramon · #215

究極体 · ワクチン · 光 / 火炎 / 大気

技 (威力 / MP / 習得確率):

インフィニティバーン (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
プロミネンスビーム (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+5)
メルトダウン (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
マグマボム (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → オーガトリデ (+15)
フラッシュバースト (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
ファイアータワー (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → オーガトリデ (+5)
ヘブンズリング (380 / 276 MP / 14%) · Piddomon → ムゲンマウンテン
ジャッジメントレイ (410 / 210 MP / 16%) · Piddomon → ムゲンマウンテン
サンダージャスティス (586 / 330 MP / 0%) · Soulmon → グレイロードの館
スピニングショット (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+7)
メガロスパーク (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)
ハリケーン (366 / 255 MP / 0%) · SandYanmamon → グレートキャニオンうえ (+1)
コンフューズストーム (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
ウインドカッター (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+14)
クリムゾンフレア (213 / 0 MP / —)
グランドクロス (600 / 360 MP / 12%) · Piddomon → うら次元 (+1)

進化条件: HP ≥ 5000, 防御力 ≥ 500, 賢さ ≥ 400 · 育成ミス ≤ 5 · 体重 35–45 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Angewomon

進化元: Angewomon

MaloMyotismon · #406

究極体 · ウイルス · 暗黒 / 火炎 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):

インフィニティバーン (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
プロミネンスビーム (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+5)
メルトダウン (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
マグマボム (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → オーガトリデ (+15)

レッドインフェルノ (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+4)
ファイアータワー (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → オーガトリデ (+5)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
カウンター (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
スピニングショット (389 / 150 MP / —) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+7)
デスグリップ (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → アイスサンクチュアリ (+7)
ベノムミスト (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+2)
ブラックゲート (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+2)
ナイトメアシンドローム (222 / 0 MP / —)
アビスレクイエム (620 / 375 MP / 12%) · Soulmon → グレイロードの館

進化条件: 攻撃力 ≥ 500, 素早さ ≥ 500 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Myotismon

進化元: Phantomon, Arukenimon, Myotismon

MarineAngemon · #248

究極体 · ワクチン · 光 / 氷水 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):

ティアドロップ (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+6)
アクアマジック (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → 迷いの森
オーロラフリーズ (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → アイスサンクチュアリ (+1)
アイススタチュー (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → うら次元 (+3)
ギガフリーズ (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+11)
ウォーターブリット (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → トロピカジャングル (+9)
ジャッジメントレイ (410 / 210 MP / 16%) · Piddomon → ムゲンマウンテン
ヘブンズリング (380 / 276 MP / 14%) · Piddomon → ムゲンマウンテン
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
カウンター (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → フリーズランド
フラッシュバースト (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
ラブリーアタック (230 / 0 MP / —)
グランドクロス (600 / 360 MP / 12%) · Piddomon → うら次元 (+1)

進化条件: MP ≥ 5000, 素早さ ≥ 400, 賢さ ≥ 500 · 育成ミス ≤ 5 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Angewomon; ごきげん ≥ 90

進化元: ShogunGekomon · この進化は、前の姿でゲーム内の120時間がたつと可能になります。, Angewomon, Zudomon

Marsmon · #297

究極体 · ワクチン · 格闘 / 火炎 / 光

技(威力 / MP / 習得確率):
メガトンパンチ(320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → オーガトリデ(+29)
マッハジャブ(52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → おもちゃの館(+18)
バスターダイブ(500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口(+5)
カウンター(285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック(193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → ギアサバンナ(+15)
セイクリッドシールド(0 / 66 MP / 9%) · Piddomon → ムゲンマウンテン
マッスルチャージ(0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → 迷いの森(+4)
ウォークライ(0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → オーガトリデ(+12)
インフィニティバーン(488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
プロミネンスビーム(444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ(+5)
メルトダウン(400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
マグマボム(279 / 132 MP / 14%) · Agumon → オーガトリデ(+15)
レッドインフェルノ(210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → おもちゃの館(+4)
ファイアータワー(155 / 81 MP / 16%) · Agumon → オーガトリデ(+5)
メガフレイム(196 / 0 MP / —)
フラッシュバースト(150 / 174 MP / 8%) · Piddomon → ムゲンマウンテン(+1)

進化条件: MP ≥ 5000, 素早さ ≥ 500 · 育成ミス ≤ 5 · 体重 35–45 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：GrapLeomon

進化元: Meteormon · この進化は、前の姿でゲーム内の120時間がたつと可能になります。, MasterTyrannomon, GrapLeomon, Vermilimon

MegaGargomon · #335

究極体 · ワクチン · 機械 / 格闘

技(威力 / MP / 習得確率):
オールレンジビーム(573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
DGディメンジョン(722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → うら次元
デリートプログラム(430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → うら次元(+1)
パルスレーザー(389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → うら次元(+1)
リバースプログラム(256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
パワークレーン(226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
メタルスプリンター(150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
フルポテンシャル(0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → ファクトリアルタウン

バスターダイブ (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
カウンター (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
トレマー (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
ジェノサイドアタック (215 / 0 MP / —)

進化条件: MP ≥ 5000 · 育成ミス ≤ 5 · 体重 45–55 · ボーナス（いずれか１つ）：進化元：Andromon

進化元: Magnamon, Paildramon, Assaultmon, WarGrowlmon, Andromon

MetalEtemon · #65

究極体 · ワクチン · 格闘 / 大気 / 汚物

技 (威力 / MP / 習得確率):
マッハジャブ (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
カウンター (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → フリーズランド
バスターダイブ (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
トレマー (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
ウォークライ (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
メガロスパーク (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)
スピニングショット (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+7)
サンダージャスティス (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → グレイロードの館
エンガチョキック (53 / 24 MP / 10%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+1)
究極ウンチ地獄絵図 (333 / 333 MP / 0%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+1)
ラブ・セレナーデ (255 / 0 MP / —)

進化条件: HP ≥ 5000, MP ≥ 6000, 攻撃力 ≥ 600, 防御力 ≥ 500, 素早さ ≥ 600, 賢さ ≥ 500 · 育成ミス ≤ 0 · 体重 10–20 · ボーナス（いずれか１つ）： 勝利数 ≥ 100

進化元: Garbagemon, Etemon

MetalGarurumon · #191

究極体 · データ · 氷水 / 機械 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
アイススタチュー (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → うら次元 (+3)

オーロラフリーズ (430 / 258 MP / 14%) · Hyogamon → アイスサンクチュアリ (+1)
ギガフリーズ (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+11)
ウォーターブリット (211 / 102 MP / 20%) · Aruraumon → トロピカジャングル (+9)
アイスニードル (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+6)
ウィンターブラスト (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → 迷いの森 (+10)
オールレンジビーム (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
DGディメンジョン (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → うら次元
デリートプログラム (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → うら次元 (+1)
パルスレーザー (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → うら次元 (+1)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
カウンター (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
ジェノサイドアタック (215 / 0 MP / —)

進化条件: HP ≥ 4000, 素早さ ≥ 500, 賢さ ≥ 500 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 35–45 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：WereGarurumon

進化元: MetalGreymonVaccine, Mammothmon, MetalMamemon, WereGarurumon

MetalSeadramon · #211

究極体 · データ · 水 / 氷水 / 機械

技 (威力 / MP / 習得確率):
オーロラフリーズ (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → アイスサンクチュアリ (+1)
ギガフリーズ (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+11)
アイススタチュー (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → うら次元 (+3)
ウォーターブリット (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → トロピカジャングル (+9)
ハイドロキャノン (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)
タイダルウェーブ (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → ゲコぬま
シークラッシュ (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)
アクアマジック (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → 迷いの森
オールレンジビーム (573 / 330 MP / 0%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
パルスレーザー (389 / 168 MP / 13%) · Tankmon → うら次元 (+1)
DGディメンジョン (722 / 420 MP / 0%) · Tekkamon → うら次元
デリートプログラム (430 / 219 MP / 10%) · Tankmon → うら次元 (+1)
リバースプログラム (256 / 297 MP / 15%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
パワークレーン (226 / 126 MP / 22%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
メイルストローム (211 / 0 MP / —)
オーシャンフューリー (560 / 336 MP / 12%) · Gekomon → ゲコぬま

進化条件: HP ≥ 4000, 攻撃力 ≥ 500, 素早さ ≥ 500 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 35–45 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：MegaSeadramon

進化元: WaruSeadramon, Whamon, MegaSeadramon

NeoCrimson · #402

究極体 · ウイルス · 火炎 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
インフィニティバーン (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
プロミネンスビーム (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+5)
メルトダウン (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
マグマボム (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → オーガトリデ (+15)
レッドインフェルノ (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+4)
ファイアータワー (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → オーガトリデ (+5)
ヒートウェーブ (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → オーガトリデ (+8)
スピットファイアー (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → オーガトリデ (+14)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
ウォークライ (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
カウンター (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
トレマー (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
クリムゾンフレア (213 / 0 MP / —)

進化条件: 攻撃力 ≥ 500, 賢さ ≥ 500 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：SkullMeramon

進化元: Brachiomon, SkullMeramon, Vermilimon

Omnimon · #461

究極体 · ワクチン · 格闘 / 氷水 / 火炎

技 (威力 / MP / 習得確率):
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
カウンター (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
トレマー (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
アイススタチュー (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → うら次元 (+3)
オーロラフリーズ (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → アイスサンクチュアリ (+1)
ギガフリーズ (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+11)

ウォーターブリット (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → トロピカジャングル (+9)
プロミネンスビーム (444 / 183 MP / 5%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+5)
マグマボム (279 / 132 MP / 9%) · Agumon → オーガトリデ (+15)
レッドインフェルノ (210 / 171 MP / 7%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+4)
ファイアータワー (155 / 81 MP / 11%) · Agumon → オーガトリデ (+5)
メイルストローム (211 / 0 MP / —)

進化条件: HP ≥ 5000, MP ≥ 4000, 攻撃力 ≥ 500 · 育成ミス ≤ 5 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：MetalGreymonVirus

進化元: MetalGreymonVirus

Pharaohmon · #319

究極体 · ウイルス · 自然 / 格闘 / 暗黒

技 (威力 / MP / 習得確率):
チャームパヒューム (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → 迷いの森 (+1)
ポイズンパウダー (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+7)
バグ (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → ビートランド
グリーントラップ (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → マングローブ域 (+2)
デンジャースティング (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → 迷わずの森 (+12)
ポイズンクロー (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+9)
ベノムミスト (130 / 186 MP / 6%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+2)
マスモーフ (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → ビートランド (+4)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
カウンター (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
トレマー (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
ビットボム (232 / 0 MP / —)
デスグリップ (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → アイスサンクチュアリ (+7)

進化条件: MP ≥ 5000, 賢さ ≥ 500 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 45–55 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Mummymon

進化元: Shakkoumon, Scorpiomon, Mummymon, Bastemon

Phoenixmon · #59

究極体 · ワクチン · 大気 / 火炎 / 光

技 (威力 / MP / 習得確率):
マグマボム (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → オーガトリデ (+15)

プロミネンスビーム (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+5)
レッドインフェルノ (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+4)
インフィニティバーン (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
メルトダウン (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
スタティックエレクト (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+5)
メガロスパーク (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)
エレキクラウド (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+10)
ウインドカッター (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+14)
スピニングショット (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+7)
サンダージャスティス (586 / 330 MP / 13%) · Soulmon → グレイロードの館
コンフューズストーム (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
ハリケーン (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → グレートキャニオンうえ (+1)
クリムゾンフレア (250 / 0 MP / —)
セイクリッドシールド (0 / 66 MP / 9%) · Piddomon → ムゲンマウンテン
フラッシュバースト (150 / 174 MP / 8%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)

進化条件: HP ≥ 4000, MP ≥ 4000, 素早さ ≥ 400, 賢さ ≥ 600 · 育成ミス ≤ 3 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）： しつけ ≥ 100; 勝利数 ≤ 0

進化元: BlueMeramon, AeroVeedramon, Taomon, Garudamon

Piedmon · #245

究極体 · ウイルス · 暗黒 / 格闘 / 大気

技 (威力 / MP / 習得確率):
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
カウンター (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
ベノムミスト (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+2)
デスグリップ (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → アイスサンクチュアリ (+7)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
ハリケーン (366 / 255 MP / 0%) · SandYanmamon → グレートキャニオンうえ (+1)
サンダージャスティス (586 / 330 MP / 0%) · Soulmon → グレイロードの館
スピニングショット (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+7)
メガロスパーク (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)
コンフューズストーム (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
ブラックゲート (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+2)
デスクロウ (180 / 0 MP / —)
アビスレクイエム (620 / 375 MP / 12%) · Soulmon → グレイロードの館

進化条件: MP ≥ 5000, 攻撃力 ≥ 500 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 35–45 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Pumpkinmon

進化元: LadyDevimon, Pumpkinmon, WaruMonzaemon · この進化は、前の姿でゲーム内の120時間がたつと可能になります。

Plesiomon · #271

究極体 · データ · 水 / 氷水 / 大気

技 (威力 / MP / 習得確率):
オーロラフリーズ (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → アイスサンクチュアリ (+1)
アイススタチュー (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → うら次元 (+3)
ギガフリーズ (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+11)
ウォーターブリット (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → トロピカジャングル (+9)
アイスニードル (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+6)
タイダルウェーブ (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → ゲコぬま
シークラッシュ (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)
アクアマジック (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → 迷いの森
ハイドロキャノン (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)
サンダージャスティス (586 / 330 MP / 0%) · Soulmon → グレイロードの館
スピニングショット (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+7)
メガロスパーク (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)
ハリケーン (366 / 255 MP / 0%) · SandYanmamon → グレートキャニオンうえ (+1)
コンフューズストーム (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
メイルストローム (211 / 0 MP / —)
オーシャンフューリー (560 / 336 MP / 12%) · Gekomon → ゲコぬま

進化条件: HP ≥ 5000, 防御力 ≥ 500, 賢さ ≥ 400 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Zudomon

進化元: Zudomon, Whamon, Divermon, Digitamamon, MegaSeadramon

PrinceMamemon · #270

究極体 · データ · 格闘 / 機械

技 (威力 / MP / 習得確率):
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
カウンター (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
トレマー (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)

ウォークライ (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
パルスレーザー (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → うら次元 (+1)
DGディメンジョン (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → うら次元
オールレンジビーム (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
デリートプログラム (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → うら次元 (+1)
リバースプログラム (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
パワークレーン (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
スマイリーボム (225 / 0 MP / —)

進化条件: MP ≥ 5000, 攻撃力 ≥ 400, 素早さ ≥ 500 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Mamemon

進化元: Mamemon, SuperStarmon, MetalMamemon

Pukumon · #401

究極体 · ウイルス · 水 / 氷水 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
ウォーターブリット (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → トロピカジャングル (+9)
アクアマジック (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → 迷いの森
オーロラフリーズ (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → アイスサンクチュアリ (+1)
アイススタチュー (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → うら次元 (+3)
ギガフリーズ (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+11)
アイスニードル (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+6)
タイダルウェーブ (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → ゲコぬま
ハイドロキャノン (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
カウンター (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
トレマー (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
シークラッシュ (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)
メイルストローム (211 / 0 MP / —)
オーシャンフューリー (560 / 336 MP / 12%) · Gekomon → ゲコぬま

進化条件: 攻撃力 ≥ 500, 素早さ ≥ 500 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 5–15 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Dragomon

進化元: MarineDevimon, Dragomon, Divermon

Puppetmon · #181

究極体 · ウイルス · 自然 / 格闘 / 機械

技 (威力 / MP / 習得確率):
グリーントラップ (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → マングローブ域 (+2)
バグ (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → ビートランド
チャームパヒューム (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → 迷いの森 (+1)
デンジャースティング (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → 迷わずの森 (+12)
ポイズンパウダー (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+7)
ポイズンクロー (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+9)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
カウンター (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
パワークレーン (226 / 126 MP / 22%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
デリートプログラム (430 / 219 MP / 10%) · Tankmon → うら次元 (+1)
パルスレーザー (389 / 168 MP / 13%) · Tankmon → うら次元 (+1)
リバースプログラム (256 / 297 MP / 15%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
ビットボム (232 / 0 MP / —)

進化条件: 攻撃力 ≥ 500, 素早さ ≥ 500 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Cherrymon

進化元: Cherrymon, Tinmon, Monzaemon, ExTyrannomon, Pumpkinmon

Raidenmon · #336

究極体 · ウイルス · 大気 / 火炎 / 機械

技 (威力 / MP / 習得確率):
サンダージャスティス (586 / 330 MP / 13%) · Soulmon → グレイロードの館
メガロスパーク (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)
スピニングショット (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+7)
ハリケーン (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → グレートキャニオンうえ (+1)
コンフューズストーム (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
ウインドカッター (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+14)
プロミネンスビーム (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+5)
インフィニティバーン (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
メルトダウン (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
マグマボム (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → オーガトリデ (+15)
デリートプログラム (430 / 219 MP / 10%) · Tankmon → うら次元 (+1)
パルスレーザー (389 / 168 MP / 13%) · Tankmon → うら次元 (+1)
リバースプログラム (256 / 297 MP / 15%) · Guardromon → ファクトリアルタウン

パワークレーン (226 / 126 MP / 22%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
バーニングフィスト (155 / 0 MP / —)

進化条件: HP ≥ 5000, 防御力 ≥ 500 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Giromon

進化元: Bulbmon, Andromon, Giromon, Gigadramon · この進化は、前の姿でゲーム内の120時間がたつと可能になります。

Raijinmon · #333

究極体 · ウイルス · 大気 / 機械 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
サンダージャスティス (586 / 330 MP / 13%) · Soulmon → グレイロードの館
メガロスパーク (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)
スピニングショット (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+7)
ハリケーン (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → グレートキャニオンうえ (+1)
コンフューズストーム (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
ウインドカッター (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+14)
パワークレーン (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
DGディメンジョン (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → うら次元
オールレンジビーム (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
デリートプログラム (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → うら次元 (+1)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
カウンター (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
ジェノサイドアタック (215 / 0 MP / —)

進化条件: MP ≥ 5000 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 35–45 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Silphymon

進化元: Silphymon, Kyukimon

Rosemon · #230

究極体 · データ · 自然 / 大気

技 (威力 / MP / 習得確率):
グリーントラップ (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → マングローブ域 (+2)
チャームパヒューム (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → 迷いの森 (+1)
ポイズンパウダー (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+7)
バグ (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → ビートランド
デンジャースティング (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → 迷わずの森 (+12)

ポイズンクロー (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+9)
インセクトプレーグ (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → ビートランド (+1)
マスモーフ (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → ビートランド (+4)
サンダージャスティス (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → グレイロードの館
スピニングショット (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+7)
メガロスパーク (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)
ハリケーン (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → グレートキャニオンうえ (+1)
コンフューズストーム (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
ウインドカッター (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+14)
ビットボム (232 / 0 MP / —)

進化条件: MP ≥ 5000, 素早さ ≥ 400, 賢さ ≥ 500 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Lillymon

進化元: Cherrymon, Lillymon, Blossomon, Piximon

SaberLeomon · #258

究極体 · データ · 格闘 / 大気

技 (威力 / MP / 習得確率):
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
カウンター (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
トレマー (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
ハリケーン (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → グレートキャニオンうえ (+1)
サンダージャスティス (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → グレイロードの館
スピニングショット (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+7)
メガロスパーク (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)
コンフューズストーム (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
ウインドカッター (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+14)
デスクロウ (180 / 0 MP / —)

進化条件: HP ≥ 5000, 防御力 ≥ 500, 賢さ ≥ 400 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 35–45 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：GrapLeomon

進化元: GrapLeomon, WereGarurumon, IceLeomon

Sakuyamon · #316

究極体 · データ · 大気 / 火炎 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
サンダージャスティス (586 / 330 MP / 13%) · Soulmon → グレイロードの館
スピニングショット (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+7)
メガロスパーク (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)
ハリケーン (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → グレートキャニオンうえ (+1)
コンフューズストーム (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
ウインドカッター (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+14)
インフィニティバーン (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
プロミネンスビーム (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+5)
メルトダウン (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
マグマボム (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → オーガトリデ (+15)
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
カウンター (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → フリーズランド
マッハジャブ (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
メガフレイム (196 / 0 MP / —)

進化条件: HP ≥ 5000, 攻撃力 ≥ 500, 素早さ ≥ 400 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 35–45 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Taomon

進化元: Antylamon, Taomon, Bastemon

Seraphimon · #207

究極体 · ワクチン · 光 / 大気 / 火炎

技 (威力 / MP / 習得確率):
サンダージャスティス (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → グレイロードの館
スピニングショット (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+7)
メガロスパーク (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)
ハリケーン (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → グレートキャニオンうえ (+1)
コンフューズストーム (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
ウインドカッター (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+14)
インフィニティバーン (488 / 264 MP / 0%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
プロミネンスビーム (444 / 183 MP / 5%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+5)
メルトダウン (400 / 318 MP / 0%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
マグマボム (279 / 132 MP / 9%) · Agumon → オーガトリデ (+15)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / —) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
フラッシュバースト (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
ジャッジメントレイ (410 / 210 MP / 16%) · Piddomon → ムゲンマウンテン

ヘブンズリング (380 / 276 MP / 14%) · Piddomon → ムゲンマウンテン
バーニングフィスト (155 / 0 MP / —)
グランドクロス (600 / 360 MP / 12%) · Piddomon → うら次元 (+1)

進化条件: HP ≥ 4000, 攻撃力 ≥ 500, 素早さ ≥ 500 · 育成ミス ≤ 5 · 体重 35–45 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：MagnaAngemon

進化元: MagnaAngemon, SuperStarmon, Piximon

SkullMammothmon · #268

究極体 · ワクチン · だいち / 氷水 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
アイススタチュー (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → うら次元 (+3)
オーロラフリーズ (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → アイスサンクチュアリ (+1)
ギガフリーズ (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+11)
ウォーターブリット (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → トロピカジャングル (+9)
アイスニードル (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+6)
ランドスライド (450 / 285 MP / 14%) · Golemon → ムゲンマウンテン (+2)
スタラグマイト (430 / 219 MP / 16%) · Golemon → ムゲンマウンテン (+2)
アクアマジック (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → 迷いの森
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
カウンター (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
フィッシャー (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → うら次元 (+7)
マッハジャブ (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
メイルストローム (211 / 0 MP / —)
ガイアクエイク (650 / 390 MP / 12%) · Golemon → うら次元 (+1)

進化条件: MP ≥ 5000, 攻撃力 ≥ 500, 賢さ ≥ 400 · 育成ミス ≤ 5 · 体重 35–45 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Mammothmon

進化元: SkullGreymon, Mammothmon

SlashAngemon · #300

究極体 · ワクチン · 光 / 格闘 / 大気

技 (威力 / MP / 習得確率):
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
カウンター (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)

ヘブンズリング (380 / 276 MP / 14%) · Piddomon → ムゲンマウンテン
マッハジャブ (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+18)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
サンダージャスティス (586 / 330 MP / 0%) · Soulmon → グレイロードの館
スピニングショット (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+7)
メガロスパーク (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)
ハリケーン (366 / 255 MP / 0%) · SandYanmamon → グレートキャニオンうえ (+1)
フラッシュバースト (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
ジャッジメントレイ (410 / 210 MP / 16%) · Piddomon → ムゲンマウンテン
デスクロウ (180 / 0 MP / —)
グランドクロス (600 / 360 MP / 12%) · Piddomon → うら次元 (+1)

進化条件: 攻撃力 ≥ 500, 防御力 ≥ 500, 素早さ ≥ 400 · 育成ミス ≤ 5 · 体重 35–45 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：MagnaAngemon

進化元: MagnaAngemon, Knightmon

Suijinmon · #408

究極体 · データ · 氷水 / 機械 / 大気

技 (威力 / MP / 習得確率):

オーロラフリーズ (430 / 258 MP / 14%) · Hyogamon → アイスサンクチュアリ (+1)
アイススタチュー (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → うら次元 (+3)
ギガフリーズ (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+11)
ウォーターブリット (211 / 102 MP / 20%) · Aruraumon → トロピカジャングル (+9)
アイスニードル (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+6)
ウィンターブラスト (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → 迷いの森 (+10)
ティアドロップ (60 / 42 MP / 30%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+6)
アクアマジック (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → 迷いの森
DGディメンジョン (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → うら次元
パルスレーザー (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → うら次元 (+1)
オールレンジビーム (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
デリートプログラム (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → うら次元 (+1)
リバースプログラム (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
フルポテンシャル (0 / 99 MP / 17%) · Guardromon → ファクトリアルタウン
サンダージャスティス (586 / 330 MP / 0%) · Soulmon → グレイロードの館
無限キャノン (777 / 0 MP / —)

進化条件: HP ≥ 4000, 攻撃力 ≥ 500, 素早さ ≥ 500 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：MegaSeadramon

進化元: WaruSeadramon, MegaSeadramon

Valkyrimon · #255

究極体 · データ · 大気 / 格闘 / 氷水

技(威力 / MP / 習得確率):
ハリケーン(366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → グレートキャニオンうえ (+1)
サンダージャスティス(586 / 330 MP / 13%) · Soulmon → グレイロードの館
スピニングショット(389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+7)
メガロスパーク(382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)
コンフューズストーム(225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
ウインドカッター(178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+14)
メガトンパンチ(320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
バスターダイブ(500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
カウンター(285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック(193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
ギガフリーズ(264 / 120 MP / 5%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+11)
ウォーターブリット(211 / 102 MP / 5%) · Aruraumon → トロピカジャングル (+9)
アイスニードル(126 / 78 MP / 8%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+6)
ウィンターブラスト(120 / 165 MP / 7%) · DarkLizardmon → 迷いの森 (+10)
メイルストローム(211 / 0 MP / —)

進化条件: HP ≥ 5000, 防御力 ≥ 500 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 35–45 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Silphymon

進化元: Angewomon, Silphymon, Deramon

VenomMyotismon · #212

究極体 · ウイルス · 暗黒 / 火炎 / 格闘

技(威力 / MP / 習得確率):
インフィニティバーン(488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
メルトダウン(400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
プロミネンスビーム(444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+5)
マグマボム(279 / 132 MP / 14%) · Agumon → オーガトリデ (+15)
レッドインフェルノ(210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+4)
ファイアータワー(155 / 81 MP / 16%) · Agumon → オーガトリデ (+5)
ベノムミスト(130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+2)
ブラックゲート(440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+2)
メガトンパンチ(320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
バスターダイブ(500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
カウンター(285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック(193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
トレマー(178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)

デスグリップ (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → アイスサンクチュアリ (+7)
ナイトメアシンドローム (222 / 0 MP / —)
アビスレクイエム (620 / 375 MP / 12%) · Soulmon → グレイロードの館

進化条件: 攻撃力 ≥ 500, 防御力 ≥ 500 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 35–45 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Myotismon

進化元: Kimeramon, MarineDevimon, Myotismon

Vikemon · #220

究極体 · データ · 水 / 氷水 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):

オーロラフリーズ (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → アイスサンクチュアリ (+1)
アイススタチュー (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → うら次元 (+3)
ギガフリーズ (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+11)
ウォーターブリット (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → トロピカジャングル (+9)
アイスニードル (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+6)
タイダルウェーブ (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → ゲコぬま
ハイドロキャノン (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)
アクアマジック (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → 迷いの森
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
カウンター (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
トレマー (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → オーガトリデ (+7)
シークラッシュ (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → ゲコぬま (+1)
メイルストローム (211 / 0 MP / —)
オーシャンフューリー (560 / 336 MP / 12%) · Gekomon → ゲコぬま

進化条件: HP ≥ 5000, 防御力 ≥ 500, 賢さ ≥ 400 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 35–45 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：Zudomon

進化元: ShogunGekomon · この進化は、前の姿でゲーム内の120時間がたつと可能になります。, Zudomon, Whamon

WarGreymon · #373

究極体 · ワクチン · 火炎 / 格闘 / 大気

技 (威力 / MP / 習得確率):

インフィニティバーン (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン
プロミネンスビーム (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+5)
メルトダウン (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → ムゲンマウンテン

マグマボム (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → オーガトリデ (+15)
レッドインフェルノ (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+4)
ファイアータワー (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → オーガトリデ (+5)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
バスターダイブ (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
カウンター (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → フリーズランド
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
スピニングショット (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+7)
メガロスパーク (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)
コンフューズストーム (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
ウインドカッター (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+14)
クリムゾンフレア (213 / 0 MP / —)

進化条件: MP ≥ 5000, 賢さ ≥ 500 · 育成ミス ≤ 5 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：MetalGreymonVaccine

進化元: MetalGreymonVirus, MasterTyrannomon, MetalGreymonVaccine, Triceramon, ExTyrannomon

Zanbamon · #430

究極体 · ウイルス · ぶき / 格闘 / 大気

技 (威力 / MP / 習得確率):

メガトンパンチ (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ (+29)
カウンター (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → フリーズランド
バスターダイブ (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → グレートキャニオン入口 (+5)
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+15)
ワーリングエッジ (210 / 150 MP / 18%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)
ジャイアントクリーブ (390 / 180 MP / 16%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森 (+4)
ウォークライ (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ (+12)
クロスカッター (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)
サンダージャスティス (586 / 330 MP / 0%) · Soulmon → グレイロードの館
スピニングショット (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+7)
メガロスパーク (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+4)
ハリケーン (366 / 255 MP / 0%) · SandYanmamon → グレートキャニオンうえ (+1)
コンフューズストーム (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+1)
デスクロウ (180 / 0 MP / —)
ファイナルエッジ (540 / 288 MP / 12%) · Fugamon → 迷いの森 (+1)

進化条件: 防御力 ≥ 500, 素早さ ≥ 500 · 育成ミス ≤ 10 · 体重 25–35 · ボーナス（いずれか１つ）: 進化元：Knightmon

進化元: GrapLeomon, Knightmon, Tekkamon

技

ファイアータワー · #0

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
155	81	遠距離	マヒ (8%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
Agumon	オーガトリデ *
ClearAgumon	おもちゃの館
Flarerizamon	みはらし山のふもと · 07:00–19:00
Tankmon	おもちゃの館 うら次元
ToyAgumon	おもちゃの館

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 22% / 2: 11% / 3: 7%。重みが0のスロットでは習得できません。

スピットファイアー → ヒートウェーブ → ファイアータワー → マグマボム → レッドインフェルノ → プロミネンスビーム → インフィニティバーン → メルトダウン

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

プロミネンスビーム · #1

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
444	183	遠距離	ぺちゃんこ (3%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
BlueMeramon	アイスサンクチュアリ うら次元
Guardromon	ファクトリアルタウン · 07:00–19:00 ファクトリアルタウン · 07:00–19:00 * ファクトリアルタウン · 00:00–07:00, 19:00–24:00 ファクトリアルタウン
Saberdramon	迷いの森 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Vermilimon	古代ディノきょう · 07:00–19:00 * 古代氷河地帯 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 古代氷河地帯 · 07:00–19:00

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 15% / 2: 7% / 3: 0%。重みが0のスロットでは習得できません。

スピットファイアー → ヒートウェーブ → ファイアータワー → マグマボム → レッドインフェルノ → プロミネンスビーム → インフィニティバーン → メルトダウン

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

エレキクラウド · #10

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
120	69	遠距離	マヒ (9%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
Akatorimon	ギアサバンナ · 07:00–19:00 * ギアサバンナ · 07:00–19:00
ModokiBetamon	迷わずの森 · 07:00–19:00 デジモン橋 · 07:00–19:00 迷わずの森 · 07:00–19:00 *

敵	戦える場所
ShimaUnimon	ギアサバンナ · 07:00–19:00 ギアサバンナ · 07:00–19:00 *
Soulmon	オーバーデル墓地 * グレイロードの館
Tentomon	ビートランド · 07:00–19:00
Yanmamon	トロピカジャングル · 07:00–19:00 マングローブ域 · 07:00–19:00 古代ディノきょう · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * 古代氷河地帯 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 古代氷河地帯 · 07:00–19:00

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 25% / 2: 13% / 3: 8%。重みが0のスロットでは習得できません。

スタティックエレクト → エレキクラウド → ウインドカッター → スピニングショット → メガロスパーク → コンフューズストーム → サンダージャスティス → ハリケーン

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

メガロスパーク · #11

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
382	174	遠距離	マヒ (23%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
Piddomon	ムゲンマウンテン うら次元 ムゲンマウンテン *
ShimaUnimon	ギアサバンナ · 07:00–19:00 ギアサバンナ · 07:00–19:00 *
Soulmon	オーバーデル墓地 * グレイロードの館

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 18% / 2: 8% / 3: 2%。重みが0のスロットでは習得できません。

スタティックエレクト → エレキクラウド → ウインドカッター → スピニングショット → メガロスパーク → コンフューズストーム → サンダージャスティス → ハリケーン

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

スタティックエレクト · #12

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
85	45	近接	マヒ (15%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
Akatorimon	ギアサバンナ · 07:00–19:00 * ギアサバンナ · 07:00–19:00
Fugamon	迷いの森 · 07:00–19:00 * 迷いの森 *
ModokiBetamon	迷わずの森 · 07:00–19:00 デジモン橋 · 07:00–19:00 マングローブ域 · 07:00–19:00 迷わずの森 · 07:00–19:00 *
Soulmon	オーバーデル墓地 *

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 0% / 2: 15% / 3: 10%。重みが0のスロットでは習得できません。

スタティックエレクト → エレキクラウド → ウインドカッター → スピニングショット → メガロスパーク → コンフューズストーム → サンダージャスティス → ハリケーン

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

シャドークロー · #122

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
60	27	近接	—

覚えられる場所

敵	戦える場所
DarkLizardmon	オーバーデル · 00:00–07:00, 19:00–24:00 オーバーデル · 07:00–19:00 地下研究所 古代スピード地帯 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 迷いの森 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 迷いの森 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

敵	戦える場所
Goblimon	迷わずの森 * 迷わずの森 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * みはらし山の道 · 07:00–19:00 みはらし山の道 みはらし山のふもと · 00:00–07:00, 19:00–24:00 ドリルトンネル ドリルトンネル2階 * グレートキャニオン入口 · 07:00–19:00 グレートキャニオンうえ · 07:00–19:00 グレートキャニオンうえ * 迷いの森 * 迷いの森 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * 迷いの森 · 07:00–19:00 * グレートキャニオン
Gururumon	グレートキャニオンした · 00:00–07:00, 19:00–24:00 アイスサンクチュアリ ムゲンマウンテン ムゲンマウンテン *
Hyogamon	フリーズランド · 07:00–19:00 フリーズランド · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * アイスサンクチュアリ
IceDevimon	フリーズランド · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Saberdramon	古代スピード地帯 · 07:00–19:00
Shamamon	ギアサバンナ · 00:00–07:00, 19:00–24:00 ギアサバンナ · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * ギアサバンナ * ギアサバンナ · 07:00–19:00

敵	戦える場所
Tsukaimon	デジモン橋 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 トロピカジャングル · 00:00–07:00, 19:00–24:00 みはらし山のふもと · 00:00–07:00, 19:00–24:00 オーバーデル · 00:00–07:00, 19:00–24:00 オーバーデル墓地 * グレイロードの館 ギアサバンナ · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * ギアサバンナ · 00:00–07:00, 19:00–24:00 迷いの森 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 0% / 2: 15% / 3: 10%。重みが0のスロットでは習得できません。

シャドークロー → ダークボルト → イビルウィスパー → ナイトメア → デスグリップ → ベノムミスト → ブラックゲート → アビスレクイエム

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

ダークボルト · #123

威力	MP	攻撃範囲	状態異常

170	90	遠距離	—

覚えられる場所

敵	戦える場所
DarkLizardmon	オーバーデル · 00:00–07:00, 19:00–24:00 オーバーデル · 07:00–19:00 地下研究所 古代スピード地帯 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 迷いの森 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 迷いの森 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Goblimon	迷わずの森 * 迷わずの森 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 みはらし山の道 · 07:00–19:00 みはらし山の道 みはらし山のふもと · 00:00–07:00, 19:00–24:00 ドリルトンネル2階 * グレートキャニオン入口 · 07:00–19:00 グレートキャニオンうえ · 07:00–19:00 グレートキャニオンの橋 グレートキャニオンした · 00:00–07:00, 19:00–24:00 迷いの森 * 迷いの森 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * 迷いの森 · 07:00–19:00 * グレートキャニオン *
Gururumon	迷わずの森 · 00:00–05:00, 20:00–24:00 グレートキャニオンうえ · 00:00–07:00, 19:00–24:00 ギアサバンナ · 00:00–05:00, 20:00–24:00 アイスサンクチュアリ ムゲンマウンテン ムゲンマウンテン *

敵	戦える場所
Hyogamon	フリーズランド · 07:00–19:00 アイスサンクチュアリ
IceDevimon	フリーズランド · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Saberdramon	古代スピード地帯 · 07:00–19:00 迷いの森 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Shamamon	ギアサバンナ · 07:00–19:00 * ギアサバンナ · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * ギアサバンナ · 00:00–07:00, 19:00–24:00 ギアサバンナ * ギアサバンナ · 07:00–19:00
Soulmon	オーバーデル墓地 *
Tsukaimon	デジモン橋 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * デジモン橋 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 トロピカジャングル · 00:00–07:00, 19:00–24:00 みはらし山のふもと · 00:00–07:00, 19:00–24:00 オーバーデル · 00:00–07:00, 19:00–24:00 オーバーデル墓地 * グレイロードの館 ギアサバンナ · 00:00–07:00, 19:00–24:00 迷いの森 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 迷いの森 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定

します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 25% / 2: 13% / 3: 8%。重みが0のスロットでは習得できません。

シャドークロー → ダークボルト → イビルウィスパー → ナイトメア → デスグリップ → ベノムミスト → ブラックゲート → アビスレクイエム

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

ナイトメア · #124

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
110	108	遠距離	混乱 (45%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
Gururumon	グレートキャニオンうえ · 00:00–07:00, 19:00–24:00 ムゲンマウンテン ムゲンマウンテン *
Hyogamon	フリーズランド · 07:00–19:00 フリーズランド · 00:00–07:00, 19:00–24:00 アイスサンクチュアリ
IceDevimon	フリーズランド · 00:00–07:00, 19:00–24:00 うら次元
Saberdramon	迷いの森 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

敵	戦える場所
Soulmon	オーバーデル墓地* グレイロードの館

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 20% / 2: 9% / 3: 5%。重みが0のスロットでは習得できません。

シャドークロー → ダークボルト → イビルウィスパー → ナイトメア → デスグリップ → ベノムミスト → ブラックゲート → アビスレクイエム

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

イビルウィスパー · #125

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
0	60	遠距離	ぼうぎょダウン(20%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
DarkLizardmon	オーバーデル · 00:00–07:00, 19:00–24:00 オーバーデル · 07:00–19:00 地下研究所 古代スピード地帯 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 迷いの森 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 迷いの森 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Goblimon	迷わずの森 * 迷わずの森 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 みはらし山の道 みはらし山のふもと · 00:00–07:00, 19:00–24:00 ドリルトンネル ドリルトンネル2階 * グレートキャニオン入口 · 07:00–19:00 グレートキャニオンうえ · 07:00–19:00 グレートキャニオンした · 00:00–07:00, 19:00–24:00 迷いの森 * 迷いの森 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * 迷いの森 · 07:00–19:00 *
Gururumon	グレートキャニオンうえ · 00:00–07:00, 19:00–24:00 アイスサンクチュアリ ムゲンマウンテン ムゲンマウンテン *
Hyogamon	フリーズランド · 07:00–19:00 フリーズランド · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * アイスサンクチュアリ
IceDevimon	フリーズランド · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Saberdramon	古代スピード地帯 · 07:00–19:00

敵	戦える場所
Shamamon	ギアサバンナ · 07:00–19:00 * ギアサバンナ · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * ギアサバンナ · 00:00–07:00, 19:00–24:00 ギアサバンナ · 07:00–19:00
Soulmon	オーバーデル墓地 * グレイロードの館
Tsukaimon	デジモン橋 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 トロピカジャングル · 00:00–07:00, 19:00–24:00 みはらし山のふもと · 00:00–07:00, 19:00–24:00 オーバーデル · 00:00–07:00, 19:00–24:00 オーバーデル墓地 * ギアサバンナ · 00:00–07:00, 19:00–24:00 迷いの森 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 22% / 2: 11% / 3: 7%。重みが0のスロットでは習得できません。

シャドークロー → ダークボルト → イビルウィスパー → ナイトメア → デスグリップ → ベノムミスト → ブラックゲート → アビスレクイエム

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

デスグリップ · #126

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
300	180	近接	マヒ (8%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
Gururumon	アイスサンクチュアリ ムゲンマウンテン
Hyogamon	フリーズランド · 07:00–19:00 フリーズランド · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * アイスサンクチュアリ
IceDevimon	フリーズランド · 00:00–07:00, 19:00–24:00 うら次元
Saberdramon	古代スピード地帯 · 07:00–19:00
Soulmon	オーバーデル墓地 *

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場

合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 18% / 2: 8% / 3: 2%。重みが0のスロットでは習得できません。

シャドークロー → ダークボルト → イビルウィスパー → ナイトメア → デスグリップ → ベノムミスト → ブラックゲート → アビスレクイエム

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

ベノムミスト · #127

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
130	186	範囲	毒 (50%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
BlueMeramon	アイスサンクチュアリ うら次元
Soulmon	グレイロードの館

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場

合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 15% / 2: 7% / 3: 0%。重みが0のスロットでは習得できません。

シャドークロー → ダークボルト → イビルウィスパー → ナイトメア → デスグリップ → ベノムミスト → ブラックゲート → アビスレクイエム

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

ブラックゲート · #128

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
440	234	遠距離	ぺちゃんこ (10%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
BlueMeramon	アイスサンクチュアリ うら次元
Soulmon	グレイロードの館

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場

合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 12% / 2: 6% / 3: 0%。重みが0のスロットでは習得できません。

シャドークロー → ダークボルト → イビルウィスパー → ナイトメア → デスグリップ → ベノムミスト → ブラックゲート → アビスレクイエム

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

アビスレクイエム · #129

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
620	375	範囲	混乱 (20%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
Soulmon	グレイロードの館

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 10% / 2: 5% / 3: 0%。重みが0のスロットでは習得できません。

シャドークロー → ダークボルト → イビルウィスパー → ナイトメア → デスグリップ → ベノムミスト → ブラックゲート → アビスレクイエム

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

ウインドカッター · #13

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
178	93	遠距離	—

覚えられる場所

敵	戦える場所
Akatorimon	ギアサバンナ · 07:00–19:00 * ギアサバンナ · 07:00–19:00
Fugamon	迷いの森 · 07:00–19:00 迷いの森 · 07:00–19:00 * 迷いの森 *
Saberdramon	古代スピード地帯 · 07:00–19:00 迷いの森 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

敵	戦える場所
Tsukaimon	トロピカジャングル · 00:00–07:00, 19:00–24:00 みはらし山のふもと · 00:00–07:00, 19:00–24:00 オーバーデル · 00:00–07:00, 19:00–24:00 オーバーデル墓地 * ギアサバンナ · 00:00–07:00, 19:00–24:00 ギアサバンナ · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * 迷いの森 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 迷いの森 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Yanmamon	トロピカジャングル · 07:00–19:00 マングローブ域 · 07:00–19:00 古代ディノきょう · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * 古代氷河地帯 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 古代氷河地帯 · 07:00–19:00 ゲコぬま · 07:00–19:00 ゲコぬま · 07:00–19:00 *

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 22% / 2: 11% / 3: 7%。重みが0のスロットでは習得できません。

スタティックエレクト → エレキクラウド → ウインドカッター → スピニングショット → メガロスパーク → コンフューズストーム → サンダージャスティス → ハリケーン

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

ホーリースパーク · #130

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
60	30	近接	—

覚えられる場所

敵	戦える場所
Piddomon	ムゲンマウンテン うら次元 ムゲンマウンテン *

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 0% / 2: 15% / 3: 10%。重みが0のスロットでは習得できません。

ホーリースパーク → シャイニングアロー → セイクリッドシールド → ブレッシング → フラッシュバースト → ジャッジメントレイ → ヘブンズリング → グランドクロス

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

シャイニングアロー · #131

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
170	102	遠距離	—

覚えられる場所

敵	戦える場所
Piddomon	ムゲンマウンテン ムゲンマウンテン *

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 25% / 2: 13% / 3: 8%。重みが0のスロットでは習得できません。

ホーリースパーク → シャイニングアロー → セイクリッドシールド → ブレッシング → フラッシュバースト → ジャッジメントレイ → ヘブンズリング → グランドクロス

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

ブレッシング · #132

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
0	120	自己強化	かいふく (10%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
Piddomon	ムゲンマウンテン

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 20% / 2: 9% / 3: 5%。重みが0のスロットでは習得できません。

ホーリースパーク → シャイニングアロー → セイクリッドシールド → ブレッシング → フラッシュバースト → ジャッジメントレイ → ヘブンズリング → グランドクロス

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

セイクリッドシールド · #133

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
0	66	自己強化	ぼうぎょアップ(25%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
Piddomon	ムゲンマウンテン ムゲンマウンテン *

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 22% / 2: 11% / 3: 7%。重みが0のスロットでは習得できません。

ホーリースパーク → シャイニングアロー → セイクリッドシールド → ブレッシング → フラッシュバースト → ジャッジメントレイ → ヘブンズリング → グランドクロス

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

フラッシュバースト · #134

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
150	174	範囲	マヒ (30%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
Piddomon	ムゲンマウンテン うら次元 ムゲンマウンテン *

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 18% / 2: 8% / 3: 2%。重みが0のスロットでは習得できません。

ホーリースパーク → シャイニングアロー → セイクリッドシールド → ブレッシング → フラッシュバースト → ジャッジメントレイ → ヘブンズリング → グランドクロス

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

ジャッジメントレイ · #135

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
410	210	遠距離	—

覚えられる場所

敵	戦える場所
Piddomon	ムゲンマウンテン ムゲンマウンテン *

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 15% / 2: 7% / 3: 0%。重みが0のスロットでは習得できません。

ホーリースパーク → シャイニングアロー → セイクリッドシールド → ブレッシング → フラッシュバースト → ジャッジメントレイ → ヘブンズリング → グランドクロス

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

ヘブンズリング · #136

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
380	276	範囲	マヒ (12%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
Piddomon	ムゲンマウンテン

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 12% / 2: 6% / 3: 0%。重みが0のスロットでは習得できません。

ホーリースパーク → シャイニングアロー → セイクリッドシールド → ブレッシング → フラッシュバースト → ジャッジメントレイ → ヘブンズリング → グランドクロス

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

グランドクロス · #137

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
600	360	遠距離	—

覚えられる場所

敵	戦える場所
Piddomon	うら次元 ムゲンマウンテン *

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 10% / 2: 5% / 3: 0%。重みが0のスロットでは習得できません。

ホーリースパーク → シャイニングアロー → セイクリッドシールド → ブレッシング → フラッシュバースト → ジャッジメントレイ → ヘブンズリング → グランドクロス

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

バブルショット · #138

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
58	24	遠距離	ぺちゃんこ (20%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
Gekomon	ゲコぬま · 00:00–07:00, 19:00–24:00 ゲコぬま · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
ModokiBetamon	迷わずの森 · 07:00–19:00 デジモン橋 · 07:00–19:00 迷わずの森 · 07:00–19:00 *

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 0% / 2: 15% / 3: 10%。重みが0のスロットでは習得できません。

バブルショット → アクアジェット → レインダンス → ワールプール → ハイドロキャノン → シークラッシュ → タイダルウェーブ → オーシャンフューリー

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

アクアジェット · #139

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
160	78	遠距離	—

覚えられる場所

敵	戦える場所
Gekomon	ゲコぬま · 00:00–07:00, 19:00–24:00
ModokiBetamon	迷わずの森 · 07:00–19:00 デジモン橋 · 07:00–19:00 迷わずの森 · 07:00–19:00 *

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 25% / 2: 13% / 3: 8%。重みが0のスロットでは習得できません。

バブルショット → アクアジェット → レインダンス → ワールプール → ハイドロキャノン → シークラッシュ → タイダルウェーブ → オーシャンフューリー

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

コンフューズストーム · #14

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
225	216	範囲	混乱 (60%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
Piddomon	ムゲンマウンテン うら次元 ムゲンマウンテン *

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 15% / 2: 7% / 3: 0%。重みが0のスロットでは習得できません。

スタティックエレクト → エレキクラウド → ウインドカッター → スピニングショット → メガロスパーク → コンフューズストーム → サンダージャスティス → ハリケーン

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

レインダンス · #140

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
0	54	自己強化	すばやさアップ(20%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
Gekomon	ゲコぬま · 00:00–07:00, 19:00–24:00 ゲコぬま · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
ModokiBetamon	迷わずの森 · 07:00–19:00 迷わずの森 · 07:00–19:00 *

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場

合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 22% / 2: 11% / 3: 7%。重みが0のスロットでは習得できません。

バブルショット → アクアジェット → レインダンス → ワールプール → ハイドロキャノン → シークラッシュ → タイダルウェーブ → オーシャンフューリー

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

ワールプール · #141

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
180	174	範囲	混乱 (40%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
Gekomon	ゲコぬま · 00:00–07:00, 19:00–24:00
ModokiBetamon	デジモン橋 · 07:00–19:00 マングローブ域 · 07:00–19:00

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場

合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 20% / 2: 9% / 3: 5%。重みが0のスロットでは習得できません。

バブルショット → アクアジェット → レインダンス → ワールプール → ハイドロキャノン → シークラッシュ → タイダルウェーブ → オーシャンフューリー

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

ハイドロキャノン · #142

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
360	165	遠距離	—

覚えられる場所

敵	戦える場所
Gekomon	ゲコぬま · 00:00–07:00, 19:00–24:00 ゲコぬま · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
ModokiBetamon	マングローブ域 · 07:00–19:00

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場

合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 18% / 2: 8% / 3: 2%。重みが0のスロットでは習得できません。

バブルショット → アクアジェット → レインダンス → ワールプール → ハイドロキャノン → シークラッシュ → タイダルウェーブ → オーシャンフューリー

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

シークラッシュ · #143

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
300	186	近接	マヒ (12%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
Gekomon	ゲコぬま · 00:00–07:00, 19:00–24:00
ModokiBetamon	マングローブ域 · 07:00–19:00

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場

合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 15% / 2: 7% / 3: 0%。重みが0のスロットでは習得できません。

バブルショット → アクアジェット → レインダンス → ワールプール → ハイドロキャノン → シークラッシュ → タイダルウェーブ → オーシャンフューリー

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

タイダルウェーブ · #144

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
400	264	範囲	ぺちゃんこ (15%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
Gekomon	ゲコぬま · 00:00–07:00, 19:00–24:00

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 12% / 2: 6% / 3: 0%。重みが0のスロットでは習得できません。

バブルショット → アクアジェット → レインダンス → ワールプール → ハイドロキャノン → シークラッシュ → タイダルウェーブ → オーシャンフューリー

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

オーシャンフューリー · #145

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
560	336	範囲	—

覚えられる場所

敵	戦える場所
Gekomon	ゲコぬま · 00:00–07:00, 19:00–24:00

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 10% / 2: 5% / 3: 0%。重みが0のスロットでは習得できません。

バブルショット → アクアジェット → レインダンス → ワールプール → ハイドロキャノン → シークラッシュ → タイダルウェーブ → オーシャンフューリー

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

クイックスラッシュ · #146

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
60	24	近接	—

覚えられる場所

敵	戦える場所
Fugamon	迷いの森 · 07:00–19:00 迷いの森 · 07:00–19:00 * 迷いの森 *
SnowGoblimon	フリーズランド · 07:00–19:00 フリーズランド · 00:00–07:00, 19:00–24:00

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 0% / 2: 15% / 3: 10%。重みが0のスロットでは習得できません。

クイックスラッシュ → ブレードスロー → ウォースタンス → アーマーブレイク → クロスカッター → ワーリングエッジ → ジャイアントクリーブ → ファイナルエッジ

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

ブレードスロー · #147

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
150	72	遠距離	—

覚えられる場所

敵	戦える場所
Fugamon	迷いの森 · 07:00–19:00 迷いの森 · 07:00–19:00 * 迷いの森 *
SnowGoblimon	フリーズランド · 00:00–07:00, 19:00–24:00 フリーズランド · 07:00–19:00

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場

合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 25% / 2: 13% / 3: 8%。重みが0のスロットでは習得できません。

クイックスラッシュ → ブレードスロー → ウォースタンス → アーマーブレイク → クロスカッター → ワーリングエッジ → ジャイアントクリーブ → ファイナルエッジ

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

アーマーブレイク · #148

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
0	60	近接	ぼうぎょダウン(25%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
Fugamon	迷いの森 · 07:00–19:00 迷いの森 *
SnowGoblimon	フリーズランド · 00:00–07:00, 19:00–24:00 フリーズランド · 07:00–19:00

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定

します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 20% / 2: 9% / 3: 5%。重みが0のスロットでは習得できません。

クイックスラッシュ → ブレードスロー → ウォースタンス → アーマーブレイク → クロスカッター → ワーリングエッジ → ジャイアントクリーブ → ファイナルエッジ

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

ウォースタンス · #149

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
0	60	自己強化	こうげきアップ(20%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
Fugamon	迷いの森 · 07:00–19:00 *
Tekkamon	うら次元

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定

します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 22% / 2: 11% / 3: 7%。重みが0のスロットでは習得できません。

クイックスラッシュ → ブレードスロー → ウォースタンス → アーマーブレイク → クロスカッター → ワーリングエッジ → ジャイアントクリーブ → ファイナルエッジ

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

ハリケーン · #15

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
366	255	範囲	混乱 (13%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
SandYanmamon	グレートキャニオンうえ · 07:00–19:00 グレートキャニオンした · 07:00–19:00

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場

合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 10% / 2: 5% / 3: 0%。重みが0のスロットでは習得できません。

スタティックエレクト → エレキクラウド → ウインドカッター → スピニングショット → メガロスパーク → コンフューズストーム → サンダージャスティス → ハリケーン

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

クロスカッター · #150

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
230	108	近接	ぺちゃんこ (12%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
Fugamon	迷いの森 · 07:00–19:00 * 迷いの森 *
Tekkamon	うら次元

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定

します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 18% / 2: 8% / 3: 2%。重みが0のスロットでは習得できません。

クイックスラッシュ → ブレードスロー → ウォースタンス → アーマーブレイク → クロスカッター → ワーリングエッジ → ジャイアントクリーブ → ファイナルエッジ

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

ワーリングエッジ · #151

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
210	150	範囲	マヒ (10%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
Fugamon	迷いの森 · 07:00–19:00
Tekkamon	うら次元

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場

合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 15% / 2: 7% / 3: 0%。重みが0のスロットでは習得できません。

クイックスラッシュ → ブレードスロー → ウォースタンス → アーマーブレイク → クロスカッター → ワーリングエッジ → ジャイアントクリーブ → ファイナルエッジ

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

ジャイアントクリーブ · #152

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
390	180	近接	マヒ (10%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
Fugamon	迷いの森 · 07:00–19:00
Tekkamon	うら次元

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場

合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 12% / 2: 6% / 3: 0%。重みが0のスロットでは習得できません。

クイックスラッシュ → ブレードスロー → ウォースタンス → アーマーブレイク → クロスカッター → ワーリングエッジ → ジャイアントクリーブ → ファイナルエッジ

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

ファイナルエッジ · #153

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
540	288	遠距離	—

覚えられる場所

敵	戦える場所
Fugamon	迷いの森 · 07:00–19:00
Tekkamon	うら次元

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場

合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 10% / 2: 5% / 3: 0%。重みが0のスロットでは習得できません。

クイックスラッシュ → ブレードスロー → ウォースタンス → アーマーブレイク → クロスカッター → ワーリングエッジ → ジャイアントクリーブ → ファイナルエッジ

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

ロックスロー · #154

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
64	30	遠距離	—

覚えられる場所

敵	戦える場所
Golemon	グレイロードの館 ムゲンマウンテン
Gotsumon	グレートキャニオン入口 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 グレートキャニオンうえ · 00:00–07:00, 19:00–24:00 グレートキャニオンした · 00:00–07:00, 19:00–24:00 グレートキャニオンうえ · 07:00–19:00 古代スピード地帯 · 07:00–19:00
J-Mojyamon	トロピカジャングル · 00:00–07:00, 19:00–24:00 マングローブ域 · 00:00–07:00, 19:00–24:00
MudFrigimon	みはらし山の平原 *

敵	戦える場所
NiseDrimogemon	ギアサバンナ · 00:00–07:00, 19:00–24:00
SandYanmamon	グレートキャニオンうえ · 07:00–19:00 グレートキャニオンした · 07:00–19:00

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 0% / 2: 15% / 3: 10%。重みが0のスロットでは習得できません。

ロックスロー → サンドブラスト → ストーンスキン → ボルダークラッシュ → フィッシャー → スタラグマイト → ランドスライド → ガイアクエイク

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

サンドブラスト · #155

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
110	84	範囲	混乱 (30%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
Golemon	グレイロードの館 ムゲンマウンテン
Gotsumon	グレートキャニオン入口 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 グレートキャニオンうえ · 00:00–07:00, 19:00–24:00 グレートキャニオンした · 00:00–07:00, 19:00–24:00 古代スピード地帯 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 古代スピード地帯 · 07:00–19:00
J-Mojyamon	トロピカジャングル · 00:00–07:00, 19:00–24:00 マングローブ域 · 00:00–07:00, 19:00–24:00
MudFrigimon	みはらし山の平原 *
NiseDrimogemon	ギアサバンナ · 00:00–07:00, 19:00–24:00
SandYanmamon	グレートキャニオンうえ · 07:00–19:00 グレートキャニオンした · 07:00–19:00

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 25% / 2: 13% / 3: 8%。重みが0のスロットでは習得できません。

ロックスロー → サンドブラスト → ストーンスキン → ボルダークラッシュ → フィッシャー → スタラグマイト → ランドスライド → ガイアクエイク

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

ストーンスキン · #156

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
0	72	自己強化	ぼうぎょアップ(30%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
Golemon	グレイロードの館 ムゲンマウンテン うら次元
Gotsumon	グレートキャニオン入口 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 グレートキャニオンした · 00:00–07:00, 19:00–24:00 古代スピード地帯 · 07:00–19:00
J-Mojyamon	トロピカジャングル · 00:00–07:00, 19:00–24:00 マングローブ域 · 00:00–07:00, 19:00–24:00
MudFrigimon	みはらし山の平原 *
NiseDrimogemon	ギアサバンナ · 00:00–07:00, 19:00–24:00
SandYanmamon	グレートキャニオンうえ · 07:00–19:00
Vermilimon	古代ディノきょう · 07:00–19:00 * 古代氷河地帯 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 ムゲンマウンテン ムゲンマウンテン *

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 22% / 2: 11% / 3: 7%。重みが0のスロットでは習得できません。

ロックスロー → サンドブラスト → ストーンスキン → ボルダークラッシュ → フィッシャー → スタラグマイト → ランドスライド → ガイアクエイク

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

ボルダークラッシュ · #157

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
220	126	遠距離	ぺちゃんこ (20%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
Golemon	ムゲンマウンテン うら次元
J-Mojyamon	トロピカジャングル · 00:00–07:00, 19:00–24:00 マングローブ域 · 00:00–07:00, 19:00–24:00

敵	戦える場所
MudFrigimon	みはらし山の平原 *
NiseDrimogemon	ギアサバンナ · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Vermilimon	古代ディノきょう · 07:00–19:00 * 古代氷河地帯 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 ムゲンマウンテン

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 20% / 2: 9% / 3: 5%。重みが0のスロットでは習得できません。

ロックスロー → サンドブラスト → ストーンスキン → ボルダークラッシュ → フィッシャー → スタラグマイト → ランドスライド → ガイアクエイク

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

フィッシャー · #158

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
270	186	範囲	マヒ (20%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
Golemon	うら次元 ムゲンマウンテン
J-Mojyamon	トロピカジャングル · 00:00–07:00, 19:00–24:00 マングローブ域 · 00:00–07:00, 19:00–24:00
NiseDrimogemon	ギアサバンナ · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Vermilimon	古代ディノきょう · 07:00–19:00 * 古代氷河地帯 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 ムゲンマウンテン ムゲンマウンテン *

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 18% / 2: 8% / 3: 2%。重みが0のスロットでは習得できません。

ロックスロー → サンドブラスト → ストーンスキン → ボルダークラッシュ → フィッシャー → スタラグマイト → ランドスライド → ガイアクエイク

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

スタラグマイト · #159

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
430	219	遠距離	—

覚えられる場所

敵	戦える場所
Golemon	ムゲンマウンテン
Vermilimon	古代氷河地帯 · 07:00–19:00 ムゲンマウンテン ムゲンマウンテン *

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 15% / 2: 7% / 3: 0%。重みが0のスロットでは習得できません。

ロックスロー → サンドブラスト → ストーンスキン → ボルダークラッシュ → フィッシャー → スタラグマイト → ランドスライド → ガイアクエイク

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

ギガフリーズ · #16

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
264	120	遠距離	マヒ (10%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
BlueMeramon	アイスサンクチュアリ うら次元
DarkLizardmon	迷いの森 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 迷いの森 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Gururumon	迷わずの森 · 00:00–05:00, 20:00–24:00 ギアサバンナ · 00:00–05:00, 20:00–24:00 アイスサンクチュアリ ムゲンマウンテン ムゲンマウンテン *
Hyogamon	フリーズランド · 07:00–19:00 フリーズランド · 00:00–07:00, 19:00–24:00 フリーズランド · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * アイスサンクチュアリ
IceDevimon	フリーズランド · 00:00–07:00, 19:00–24:00 うら次元
Icemon	アイスサンクチュアリ

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 15% / 2: 7% / 3: 0%。重みが0のスロットでは習得できません。

ティアドロップ → アイスニードル → ウォーターブリット → アクアマジック → ウィンターブラスト → ギガフリーズ → アイススタチュー → オーロラフリーズ

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

ランドスライド · #160

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
450	285	範囲	ぺちゃんこ (18%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
Golemon	ムゲンマウンテン
Vermilimon	古代氷河地帯 · 07:00–19:00 ムゲンマウンテン

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 12% / 2: 6% / 3: 0%。重みが0のスロットでは習得できません。

ロックスロー → サンドブラスト → ストーンスキン → ボルダークラッシュ → フィッシャー → スタラグマイト → ランドスライド → ガイアクエイク

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

ガイアクエイク · #161

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
650	390	範囲	マヒ (15%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
Golemon	うら次元 ムゲンマウンテン

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 10% / 2: 5% / 3: 0%。重みが0のスロットでは習得できません。

ロックスロー → サンドブラスト → ストーンスキン → ボルダークラッシュ → フィッシャー → スタラグマイト → ランドスライド → ガイアクエイク

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

アイススタチュー · #17

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
424	186	遠距離	マヒ (38%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
BlueMeramon	うら次元
Golemon	ムゲンマウンテン うら次元

敵	戦える場所
MoriShellmon	迷いの森 · 07:00–19:00 迷いの森 * 迷いの森 · 07:00–19:00 *

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 12% / 2: 6% / 3: 0%。重みが0のスロットでは習得できません。

ティアドロップ → アイスニードル → ウォーターブリット → アクアマジック → ウィンターブラスト → ギガフリーズ → アイススタチュー → オーロラフリーズ

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

ウィンターブラスト · #18

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
120	165	範囲	マヒ (15%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
DarkLizardmon	迷いの森 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 迷いの森 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Gekomon	ゲコぬま · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Golemon	グレイロードの館 ムゲンマウンテン うら次元
Gururumon	グレートキャニオンした · 00:00–07:00, 19:00–24:00 グレートキャニオンうえ · 00:00–07:00, 19:00–24:00 アイスサンクチュアリ ムゲンマウンテン ムゲンマウンテン *
SnowAgumon	フリーズランド · 07:00–19:00 フリーズランド · 07:00–19:00 *
SnowGoblimon	フリーズランド · 07:00–19:00 フリーズランド · 00:00–07:00, 19:00–24:00

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 18% / 2: 8% / 3: 2%。重みが0のスロットでは習得できません。

ティアドロップ → アイスニードル → ウォーターブリット → アクアマジック → ウィンターブラスト → ギガフリーズ → アイススタチュー → オーロラフリーズ

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

アイスニードル · #19

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
126	78	遠距離	マヒ (5%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
DarkLizardmon	オーバーデル · 00:00–07:00, 19:00–24:00 オーバーデル · 07:00–19:00 古代スピード地帯 · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Golemon	グレイロードの館
Hyogamon	フリーズランド · 07:00–19:00 フリーズランド · 00:00–07:00, 19:00–24:00 フリーズランド · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * アイスサンクチュアリ
Icemon	アイスサンクチュアリ
SnowAgumon	フリーズランド · 07:00–19:00 フリーズランド · 07:00–19:00 *

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 25% / 2: 13% / 3: 8%。重みが0のスロットでは習得できません。

ティアドロップ → アイスニードル → ウォーターブリット → アクアマジック → ウィンターブラスト → ギガフリーズ → アイススタチュー → オーロラフリーズ

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

スピットファイアー · #2

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
66	30	遠距離	—

覚えられる場所

敵	戦える場所
Agumon	オーガトリデ *
BlueMeramon	アイスサンクチュアリ
Flarerizamon	みはらし山のふもと · 07:00–19:00

敵	戦える場所
Goblimon	迷わずの森 * 迷わずの森 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 迷わずの森 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * ドリルトンネル ドリルトンネル2階 * グレートキャニオン入口 · 07:00–19:00 グレートキャニオンうえ · 07:00–19:00 グレートキャニオンの橋 グレートキャニオンした · 00:00–07:00, 19:00–24:00 グレートキャニオンうえ * グレートキャニオン グレートキャニオン *
Saberdramon	古代スピード地帯 · 07:00–19:00
SandYanmamon	グレートキャニオンうえ · 07:00–19:00 グレートキャニオンした · 07:00–19:00
Tankmon	おもちゃの館

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 0% / 2: 15% / 3: 10%。重みが0のスロットでは習得できません。

スピットファイアー → ヒートウェーブ → ファイアータワー → マグマボム → レッドインフェルノ → プロミネンスビーム → インフィニティバーン → メルトダウン

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

ウォーターブリット · #20

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
211	102	遠距離	—

覚えられる場所

敵	戦える場所
Aruraumon	トロピカジャングル · 07:00–19:00 みはらし山の道 · 07:00–19:00 みはらし山のふもと · 07:00–19:00
Gekomon	ゲコぬま · 00:00–07:00, 19:00–24:00 ゲコぬま · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
J-Mojyamon	トロピカジャングル · 00:00–07:00, 19:00–24:00 マングローブ域 · 00:00–07:00, 19:00–24:00
ModokiBetamon	迷わずの森 · 07:00–19:00 デジモン橋 · 07:00–19:00 迷わずの森 · 07:00–19:00 *
MoriShellmon	迷いの森 · 07:00–19:00 迷いの森 * 迷いの森 · 07:00–19:00 *
MudFrigimon	みはらし山の平原 *

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 22% / 2: 11% / 3: 7%。重みが0のスロットでは習得できません。

ティアドロップ → アイスニードル → ウォーターブリット → アクアマジック → ウィンターブラスト → ギガフリーズ → アイススタチュー → オーロラフリーズ

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

アクアマジック · #21

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
0	36	自己強化	—

覚えられる場所

敵	戦える場所
MoriShellmon	迷いの森 · 07:00–19:00 迷いの森 * 迷いの森 · 07:00–19:00 *

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 20% / 2: 9% / 3: 5%。重みが0のスロットでは習得できません。

ティアドロップ → アイスニードル → ウォーターブリット → アクアマジック → ウィンターブラスト → ギガフリーズ → アイススタチュー → オーロラフリーズ

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

オーロラフリーズ · #22

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
430	258	範囲	ぺちゃんこ (24%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
Hyogamon	アイスサンクチュアリ フリーズランド · 07:00–19:00

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 10% / 2: 5% / 3: 0%。重みが0のスロットでは習得できません。

ティアドロップ → アイスニードル → ウォーターブリット → アクアマジック → ウィンターブラスト → ギガフリーズ → アイススタチュー → オーロラフリーズ

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

ティアドロップ · #23

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
60	42	遠距離	ぺちゃんこ (46%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
Aruraumon	迷わずの森 · 07:00–19:00 迷わずの森 · 07:00–19:00 * デジモン橋 · 07:00–19:00 * デジモン橋 · 07:00–19:00 トロピカジャングル · 07:00–19:00 みはらし山の道 · 07:00–19:00 みはらし山のふもと · 07:00–19:00

敵	戦える場所
Gekomon	ゲコぬま · 00:00–07:00, 19:00–24:00 ゲコぬま · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
MudFrigimon	みはらし山の平原 *

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 0% / 2: 15% / 3: 10%。重みが0のスロットでは習得できません。

ティアドロップ → アイスニードル → ウォーターブリット → アクアマジック → ウィンターブラスト → ギガフリーズ → アイススタチュー → オーロラフリーズ

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

パワークレーン · #24

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
226	126	遠距離	—

覚えられる場所

敵	戦える場所
Guardromon	ファクトリアルタウン · 07:00–19:00 ファクトリアルタウン · 07:00–19:00 * ファクトリアルタウン · 00:00–07:00, 19:00–24:00

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 0% / 2: 15% / 3: 10%。重みが0のスロットでは習得できません。

パワークレーン → メタルスプリンター → リバースプログラム → パルスレーザー → フルポテンシャル → デリートプログラム → オールレンジビーム → DGディメンジョン

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

オールレンジビーム · #25

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
573	330	範囲	—

覚えられる場所

敵	戦える場所
Guardromon	ファクトリアルタウン · 07:00–19:00 ファクトリアルタウン

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 12% / 2: 6% / 3: 0%。重みが0のスロットでは習得できません。

パワークレーン → メタルスプリンター → リバースプログラム → パルスレーザー → フルポテンシャル → デリートプログラム → オールレンジビーム → DGディメンジョン

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

メタルスプリンター · #26

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
150	165	範囲	—

覚えられる場所

敵	戦える場所
Guardromon	ファクトリアルタウン · 07:00–19:00

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 25% / 2: 13% / 3: 8%。重みが0のスロットでは習得できません。

パワークレーン → メタルスプリンター → リバースプログラム → パルスレーザー → フルポテンシャル → デリートプログラム → オールレンジビーム → DGディメンジョン

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

パルスレーザー · #27

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
389	168	遠距離	—

覚えられる場所

敵	戦える場所
Tankmon	うら次元
Tekkamon	うら次元

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 20% / 2: 9% / 3: 5%。重みが0のスロットでは習得できません。

パワークレーン → メタルスプリンター → リバースプログラム → パルスレーザー → フルポテンシャル → デリートプログラム → オールレンジビーム → DGディメンジョン

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

デリートプログラム · #28

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
430	219	遠距離	ぺちゃんこ (50%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
Tankmon	うら次元
Tekkamon	うら次元

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 15% / 2: 7% / 3: 0%。重みが0のスロットでは習得できません。

パワークレーン → メタルスプリンター → リバースプログラム → パルスレーザー → フルポテンシャル → デリートプログラム → オールレンジビーム → DGディメンジョン

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

DGディメンジョン · #29

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
722	420	範囲	—

覚えられる場所

敵	戦える場所
Tekkamon	うら次元

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 10% / 2: 5% / 3: 0%。重みが0のスロットでは習得できません。

パワークレーン → メタルスプリンター → リバースプログラム → パルスレーザー → フルポテンシャル → デリートプログラム → オールレンジビーム → DGディメンジョン

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

レッドインフェルノ · #3

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
210	171	範囲	—

覚えられる場所

敵	戦える場所
ClearAgumon	おもちゃの館
DarkLizardmon	地下研究所
Saberdramon	迷いの森 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
ToyAgumon	おもちゃの館
Vermilimon	ムゲンマウンテン ムゲンマウンテン *

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 18% / 2: 8% / 3: 2%。重みが0のスロットでは習得できません。

スピットファイアー → ヒートウェーブ → ファイアータワー → マグマボム → レッドインフェルノ → プロミネンスビーム → インフィニティバーン → メルトダウン

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

フルポテンシャル · #30

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
0	99	自己強化	—

覚えられる場所

敵	戦える場所
Guardromon	ファクトリアルタウン

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 18% / 2: 8% / 3: 2%。重みが0のスロットでは習得できません。

パワークレーン → メタルスプリンター → リバースプログラム → パルスレーザー → フルポテンシャル → デリートプログラム → オールレンジビーム → DGディメンジョン

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

リバースプログラム · #31

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
256	297	遠距離	ぺちゃんこ (12%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
Guardromon	ファクトリアルタウン

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 22% / 2: 11% / 3: 7%。重みが0のスロットでは習得できません。

パワークレーン → メタルスプリンター → リバースプログラム → パルスレーザー → フルポテンシャル → デリートプログラム → オールレンジビーム → DGディメンジョン

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

ポイズンパウダー · #32

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
117	171	範囲	毒 (62%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
Aruraumon	迷わずの森 · 07:00–19:00 迷わずの森 · 07:00–19:00 * デジモン橋 · 07:00–19:00 * デジモン橋 · 07:00–19:00 みはらし山の道 · 07:00–19:00 みはらし山のふもと · 07:00–19:00
Dokunemon	ビートランド · 00:00–07:00, 19:00–24:00 ビートランド · 07:00–19:00
RedVegiemon	迷わずの森 · 07:00–19:00 クネモンの寝床 · 07:00–19:00 * トロピカジャングル · 07:00–19:00

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 22% / 2: 11% / 3: 7%。重みが0のスロットでは習得できません。

ポイズンクロー → デンジャースティング → ポイズンパウダー → インセクトプレーグ → マスモーフ → チャームパヒューム → グリーントラップ → バグ

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

バグ · #33

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
500	354	遠距離	ぺちゃんこ (35%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
Tentomon	ビートランド · 07:00–19:00

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 10% / 2: 5% / 3: 0%。重みが0のスロットでは習得できません。

ポイズンクロー→デンジャースティング→ポイズンパウダー→インセクトプレーグ→マスモーフ→チャームパヒューム→グリーントラップ→バグ

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

マスモーフ · #34

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
0	30	自己強化	—

覚えられる場所

敵	戦える場所
Dokunemon	ビートランド · 00:00–07:00, 19:00–24:00 ビートランド · 07:00–19:00
J-Mojyamon	マングローブ域 · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Tentomon	ビートランド · 07:00–19:00
Weedmon	グレートキャニオンうえ · 00:00–07:00, 19:00–24:00 グレートキャニオンうえ · 07:00–19:00 グレートキャニオンした · 00:00–07:00, 19:00–24:00 グレートキャニオンした · 07:00–19:00

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場

合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 18% / 2: 8% / 3: 2%。重みが0のスロットでは習得できません。

ポイズンクロー → デンジャースティング → ポイズンパウダー → インセクトプレーグ → マスモーフ → チャームパヒューム → グリーントラップ → バグ

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

インセクトプレーグ · #35

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
58	96	遠距離	毒 (90%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
Tentomon	ビートランド · 07:00–19:00
Yanmamon	ゲコぬま · 07:00–19:00 ゲコぬま · 07:00–19:00 *

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場

合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 20% / 2: 9% / 3: 5%。重みが0のスロットでは習得できません。

ポイズンクロー → デンジャースティング → ポイズンパウダー → インセクトプレーグ → マスモーフ → チャームパヒューム → グリーントラップ → バグ

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

チャームパヒューム · #36

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
180	210	範囲	混乱 (57%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
MoriShellmon	迷いの森 · 07:00–19:00 迷いの森 * 迷いの森 · 07:00–19:00 *
RedVegiemon	トロピカジャングル · 07:00–19:00

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定

します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 15% / 2: 7% / 3: 0%。重みが0のスロットでは習得できません。

ポイズンクロー → デンジャースティング → ポイズンパウダー → インセクトプレーグ → マスモーフ → チャームパヒューム → グリーントラップ → バグ

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

ポイズンクロー · #37

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
62	66	近接	毒 (40%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
Aruraumon	迷わずの森 · 07:00–19:00 迷わずの森 · 07:00–19:00 * デジモン橋 · 07:00–19:00 * デジモン橋 · 07:00–19:00 トロピカジャングル · 07:00–19:00
Dokunemon	迷わずの森 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 クネモンの寝床 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * 迷わずの森 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

敵	戦える場所
RedVegiemon	迷わずの森 · 07:00–19:00 クネモンの寝床 · 07:00–19:00 * トロピカジャングル · 07:00–19:00
Weedmon	グレートキャニオンうえ · 00:00–07:00, 19:00–24:00 グレートキャニオンうえ · 07:00–19:00 グレートキャニオンした · 00:00–07:00, 19:00–24:00 グレートキャニオンした · 07:00–19:00

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 0% / 2: 15% / 3: 10%。重みが0のスロットでは習得できません。

ポイズンクロー → デンジャースティング → ポイズンパウダー → インセクトプレーグ → マスモーフ → チャームパヒューム → グリーントラップ → バグ

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

デンジャースティング · #38

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
157	102	近接	ぺちゃんこ (26%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
Dokunemon	迷わずの森 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 クネモンの寝床 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * ビートランド · 00:00–07:00, 19:00–24:00 ビートランド · 07:00–19:00 迷わずの森 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
RedVegiemon	迷わずの森 · 07:00–19:00 クネモンの寝床 · 07:00–19:00 * トロピカジャングル · 07:00–19:00
Weedmon	グレートキャニオンうえ · 00:00–07:00, 19:00–24:00 グレートキャニオンうえ · 07:00–19:00 グレートキャニオンした · 00:00–07:00, 19:00–24:00 グレートキャニオンした · 07:00–19:00
Yanmamon	トロピカジャングル · 07:00–19:00 マングローブ域 · 07:00–19:00 古代ディノきょう · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * 古代氷河地帯 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 古代氷河地帯 · 07:00–19:00 ゲコぬま · 07:00–19:00 ゲコぬま · 07:00–19:00 *

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場

合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 25% / 2: 13% / 3: 8%。重みが0のスロットでは習得できません。

ポイズンクロー → デンジャースティング → ポイズンパウダー → インセクトプレーグ → マスモーフ → チャームパヒューム → グリーントラップ → バグ

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

グリーントラップ · #39

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
310	147	遠距離	マヒ (55%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
J-Mojyamon	マングローブ域 · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Weedmon	グレートキャニオンうえ · 00:00–07:00, 19:00–24:00 グレートキャニオンうえ · 07:00–19:00 グレートキャニオンした · 00:00–07:00, 19:00–24:00 グレートキャニオンした · 07:00–19:00

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定

します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 12% / 2: 6% / 3: 0%。重みが0のスロットでは習得できません。

ポイズンクロー → デンジャースティング → ポイズンパウダー → インセクトプレーグ → マスモーフ → チャームパヒューム → グリーントラップ → バグ

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

マグマボム · #4

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
279	132	遠距離	混乱 (4%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
Agumon	オーガトリデ *
ClearAgumon	おもちゃの館
DarkLizardmon	オーバーデル · 00:00–07:00, 19:00–24:00 オーバーデル · 07:00–19:00 地下研究所 古代スピード地帯 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 迷いの森 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 迷いの森 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Flarerizamon	みはらし山のふもと · 07:00–19:00

敵	戦える場所
Fugamon	迷いの森 · 07:00–19:00 迷いの森 · 07:00–19:00 * 迷いの森 *
Goblimon	迷わずの森 * 迷わずの森 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 迷わずの森 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * みはらし山の道 · 07:00–19:00 みはらし山の道 みはらし山のふもと · 00:00–07:00, 19:00–24:00 ドリルトンネル2階 *
Shamamon	ギアサバンナ · 00:00–07:00, 19:00–24:00 ギアサバンナ · 07:00–19:00 * ギアサバンナ · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * ギアサバンナ * ギアサバンナ · 07:00–19:00
Tankmon	おもちゃの館 うら次元
ToyAgumon	おもちゃの館

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 20% / 2: 9% / 3: 5%。重みが0のスロットでは習得できません。

スピットファイアー → ヒートウェーブ → ファイアータワー → マグマボム → レッドインフェルノ → プロミネンスビーム → インフィニティバーン → メルトダウン

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

トレマー · #40

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
178	168	範囲	—

覚えられる場所

敵	戦える場所
Gabumon	オーガトリデ *
Gotsumon	古代スピード地帯 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 古代スピード地帯 · 07:00–19:00
Muchomon	トロピカジャングル · 07:00–19:00 マングローブ域 · 07:00–19:00 グレートキャニオンした · 07:00–19:00
NiseDrimogemon	ギアサバンナ · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Psychemon	ダストキングダム · 00:00–07:00, 19:00–24:00 ダストキングダム · 07:00–19:00
Vermilimon	ムゲンマウンテン

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 12% / 2: 6% / 3: 0%。重みが0のスロットでは習得できません。

マッハジャブ → ダイナマイトキック → ウォークライ → メガトンパンチ → カウンター → マッスルチャージ → トレマー → バスターダイブ

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

マッスルチャージ · #41

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
0	66	自己強化	—

覚えられる場所

敵	戦える場所
Goblimon	迷いの森 * 迷いの森 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * 迷いの森 · 07:00–19:00 *
Golemon	ムゲンマウンテン うら次元

敵	戦える場所
SnowAgumon	フリーズランド · 07:00–19:00 フリーズランド · 07:00–19:00 *
ToyAgumon	おもちゃの館

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 15% / 2: 7% / 3: 0%。重みが0のスロットでは習得できません。

マッハジャブ → ダイナマイトキック → ウォークライ → メガトンパンチ → カウンター → マッスルチャージ → トレマー → バスターダイブ

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

ウォークライ · #42

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
0	42	自己強化	—

覚えられる場所

敵	戦える場所
Gabumon	オーガトリデ *
Goblimon	グレートキャニオン入口 · 07:00–19:00 グレートキャニオンうえ · 07:00–19:00 グレートキャニオンの橋 グレートキャニオンした · 00:00–07:00, 19:00–24:00 グレートキャニオンうえ * グレートキャニオン グレートキャニオン *
Psychemon	ギアサバンナ · 07:00–19:00 ギアサバンナ · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Tsukaimon	デジモン橋 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * デジモン橋 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 みはらし山のふもと · 00:00–07:00, 19:00–24:00 オーバーデル · 00:00–07:00, 19:00–24:00 オーバーデル墓地 * グレイロードの館 ギアサバンナ · 00:00–07:00, 19:00–24:00 ギアサバンナ · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場

合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 22% / 2: 11% / 3: 7%。重みが0のスロットでは習得できません。

マッハジャブ → ダイナマイトキック → ウォークライ → メガトンパンチ → カウンター → マッスルチャージ → トレマー → バスターダイブ

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

マッハジャブ · #43

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
52	18	近接	—

覚えられる場所

敵	戦える場所
ClearAgumon	おもちゃの館
Goblimon	迷わずの森 * 迷わずの森 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * みはらし山の道 · 07:00–19:00 みはらし山の道 みはらし山のふもと · 00:00–07:00, 19:00–24:00 ドリルトンネル ドリルトンネル2階 * 迷いの森 * 迷いの森 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * 迷いの森 · 07:00–19:00 *

敵	戦える場所
Muchomon	トロピカジャングル · 07:00–19:00 マングローブ域 · 07:00–19:00 グレートキャニオンした · 07:00–19:00
MudFrigimon	みはらし山の平原 *
Psychemon	ギアサバンナ · 07:00–19:00 ギアサバンナ · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * ダストキングダム · 00:00–07:00, 19:00–24:00 ダストキングダム · 07:00–19:00
Shamamon	ギアサバンナ · 00:00–07:00, 19:00–24:00 ギアサバンナ · 07:00–19:00 * ギアサバンナ · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * ギアサバンナ * ギアサバンナ · 07:00–19:00
SnowAgumon	フリーズランド · 07:00–19:00 フリーズランド · 07:00–19:00 *
SnowGoblimon	フリーズランド · 07:00–19:00 フリーズランド · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Tsukaimon	デジモン橋 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * デジモン橋 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 トロピカジャングル · 00:00–07:00, 19:00–24:00 グレイロードの館

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定

します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 0% / 2: 15% / 3: 10%。重みが0のスロットでは習得できません。

マッハジャブ → ダイナマイトキック → ウォークライ → メガトンパンチ → カウンター → マッスルチャージ → トレマー → バスターダイブ

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

ダイナマイトキック · #44

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
193	99	近接	マヒ (3%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
Akatorimon	ギアサバンナ · 07:00–19:00 * ギアサバンナ · 07:00–19:00
Gabumon	オーガトリデ *
J-Mojyamon	トロピカジャングル · 00:00–07:00, 19:00–24:00 マングローブ域 · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Muchomon	グレートキャニオンした · 07:00–19:00
NiseDrimogemon	ギアサバンナ · 00:00–07:00, 19:00–24:00

敵	戦える場所
Psychemon	ギアサバンナ · 07:00–19:00 ギアサバンナ · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * ダストキングダム · 00:00–07:00, 19:00–24:00 ダストキングダム · 07:00–19:00
Tsukaimon	デジモン橋 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * デジモン橋 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 トロピカジャングル · 00:00–07:00, 19:00–24:00 みはらし山のふもと · 00:00–07:00, 19:00–24:00 オーバーデル · 00:00–07:00, 19:00–24:00 オーバーデル墓地 * ギアサバンナ · 00:00–07:00, 19:00–24:00 ギアサバンナ · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * 迷いの森 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 迷いの森 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
ShimaUnimon	ギアサバンナ · 07:00–19:00 · 使用技 ダイナマイトキック #48 ギアサバンナ · 07:00–19:00 · 使用技 ダイナマイトキック #48 *

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

どちらかの種類を覚えると両方が解放されます。現在の姿が、敵の使う種類またはトレーニングで選ばれる種類を習得できる必要があります。 ダイナマイトキック #48

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場

合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 25% / 2: 13% / 3: 8%。重みが0のスロットでは習得できません。

マッハジャブ → ダイナマイトキック → ウォークライ → メガトンパンチ → カウンター → マッスルチャージ → トレマー → バスターダイブ

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

カウンター · #45

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
285	165	近接	混乱 (10%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
IceDevimon	フリーズランド · 00:00–07:00, 19:00–24:00 反応型カウンター：近接攻撃を外して、この敵に反撃させてください。

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場

合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 18% / 2: 8% / 3: 2%。重みが0のスロットでは習得できません。

マッハジャブ → ダイナマイトキック → ウォークライ → メガトンパンチ → カウンター → マッスルチャージ → トレマー → バスターダイブ

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

メガトンパンチ · #46

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
320	186	近接	マヒ (9%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
Gabumon	オーガトリデ*

敵	戦える場所
Goblimon	みはらし山の道 · 07:00–19:00 みはらし山の道 みはらし山のふもと · 00:00–07:00, 19:00–24:00 グレートキャニオン入口 · 07:00–19:00 グレートキャニオンうえ · 07:00–19:00 グレートキャニオンの橋 グレートキャニオンうえ * 迷いの森 * 迷いの森 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * 迷いの森 · 07:00–19:00 * グレートキャニオン グレートキャニオン *
Gotsumon	みはらし山の道 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 みはらし山の道 グレートキャニオン入口 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 グレートキャニオンうえ · 00:00–07:00, 19:00–24:00 グレートキャニオンした · 00:00–07:00, 19:00–24:00 グレートキャニオンうえ · 07:00–19:00 古代スピード地帯 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 古代スピード地帯 · 07:00–19:00
Guardromon	ファクトリアルタウン · 07:00–19:00 ファクトリアルタウン · 07:00–19:00 * ファクトリアルタウン · 00:00–07:00, 19:00–24:00 ファクトリアルタウン
Gururumon	迷わずの森 · 00:00–05:00, 20:00–24:00 グレートキャニオンした · 00:00–07:00, 19:00–24:00 グレートキャニオンうえ · 00:00–07:00, 19:00–24:00 ギアサバンナ · 00:00–05:00, 20:00–24:00 アイスサンクチュアリ

敵	戦える場所
IceDevimon	フリーズランド · 00:00–07:00, 19:00–24:00 うら次元
Icemon	アイスサンクチュアリ
J-Mojyamon	トロピカジャングル · 00:00–07:00, 19:00–24:00 マングローブ域 · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Psychemon	ギアサバンナ · 07:00–19:00 ギアサバンナ · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * ダストキングダム · 00:00–07:00, 19:00–24:00 ダストキングダム · 07:00–19:00
Shamamon	ギアサバンナ · 00:00–07:00, 19:00–24:00 ギアサバンナ · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * ギアサバンナ · 07:00–19:00 * ギアサバンナ * ギアサバンナ · 07:00–19:00
SnowGoblimon	フリーズランド · 07:00–19:00 フリーズランド · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Vermilimon	古代ディノきょう · 07:00–19:00 * 古代氷河地帯 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 古代氷河地帯 · 07:00–19:00

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場

合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 20% / 2: 9% / 3: 5%。重みが0のスロットでは習得できません。

マッハジャブ → ダイナマイトキック → ウォークライ → メガトンパンチ → カウンター → マッスルチャージ → トレマー → バスターダイブ

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

バスターダイブ · #47

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
500	258	遠距離	混乱 (14%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
Gotsumon	グレートキャニオン入口 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 グレートキャニオンうえ · 00:00–07:00, 19:00–24:00 グレートキャニオンした · 00:00–07:00, 19:00–24:00 グレートキャニオンうえ · 07:00–19:00
Gururumon	ムゲンマウンテン ムゲンマウンテン *
Hyogamon	フリーズランド · 07:00–19:00 フリーズランド · 00:00–07:00, 19:00–24:00 フリーズランド · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * アイスサンクチュアリ

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 10% / 2: 5% / 3: 0%。重みが0のスロットでは習得できません。

マッハジャブ → ダイナマイトキック → ウォークライ → メガトンパンチ → カウンター → マッスルチャージ → トレマー → バスターダイブ

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

ダイナマイトキック · #48

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
255	99	近接	—

覚えられる場所

敵	戦える場所
ShimaUnimon	ギアサバンナ · 07:00–19:00 ギアサバンナ · 07:00–19:00 *
Akatorimon	ギアサバンナ · 07:00–19:00 · 使用技 ダイナマイトキック #44 * ギアサバンナ · 07:00–19:00 · 使用技 ダイナマイトキック #44
Gabumon	オーガトリデ · 使用技 ダイナマイトキック #44 *

敵	戦える場所
J-Mojyamon	トロピカジャングル · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · 使用技 ダイナマイトキック #44 マングローブ域 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · 使用技 ダイナマイトキック #44
Muchomon	グレートキャニオンした · 07:00–19:00 · 使用技 ダイナマイトキック #44
NiseDrimogemon	ギアサバンナ · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · 使用技 ダイナマイトキック #44
Psychemon	ギアサバンナ · 07:00–19:00 · 使用技 ダイナマイトキック #44 ギアサバンナ · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · 使用技 ダイナマイトキック #44 * ダストキングダム · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · 使用技 ダイナマイトキック #44 ダストキングダム · 07:00–19:00 · 使用技 ダイナマイトキック #44

敵	戦える場所
Tsukaimon	デジモン橋 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · 使用技 ダイナマイトキック #44 * デジモン橋 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · 使用技 ダイナマイトキック #44 トロピカジャングル · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · 使用技 ダイナマイトキック #44 みはらし山のふもと · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · 使用技 ダイナマイトキック #44 オーバーデル · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · 使用技 ダイナマイトキック #44 オーバーデル墓地 · 使用技 ダイナマイトキック #44 * ギアサバンナ · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · 使用技 ダイナマイトキック #44 ギアサバンナ · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · 使用技 ダイナマイトキック #44 * 迷いの森 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · 使用技 ダイナマイトキック #44 迷いの森 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · 使用技 ダイナマイトキック #44 *

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

どちらかの種類を覚えると両方が解放されます。現在の姿が、敵の使う種類またはトレーニングで選ばれる種類を習得できる必要があります。 ダイナマイトキック #44

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場

合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 25% / 2: 13% / 3: 8%。重みが0のスロットでは習得できません。

マッハジャブ → ダイナマイトキック → ウォークライ → メガトンパンチ → カウンター → マッスルチャージ → トレマー → バスターダイブ

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

超悪臭ふんしゃ · #49

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
88	75	遠距離	マヒ (10%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
Geremon	ファクトリアルタウン · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * ファクトリアルタウン · 00:00–07:00, 19:00–24:00 ファクトリアルタウン · 07:00–19:00 * ファクトリアルタウン · 07:00–19:00 ダストキングダム · 00:00–07:00, 19:00–24:00 ダストキングダム · 07:00–19:00
PlatinumSukamon	ファクトリアルタウン · 00:00–07:00, 19:00–24:00 ファクトリアルタウン · 07:00–19:00 ファクトリアルタウン · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 25% / 2: 13% / 3: 8%。重みが0のスロットでは習得できません。

エンガチョキック → 超悪臭ふんしゃ → 高速ウンチ投げ → ウンチ乱れ投げ → 高速ウンチ乱れ投げ → 巨大ウンチ投げ → 巨大ウンチ乱れ投げ → 究極ウンチ地獄絵図

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

ヒートウェーブ · #5

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
84	105	範囲	ぺちゃんこ (32%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
Agumon	オーガトリデ*
DarkLizardmon	オーバーデル · 00:00–07:00, 19:00–24:00 オーバーデル · 07:00–19:00 地下研究所 古代スピード地帯 · 00:00–07:00, 19:00–24:00

敵	戦える場所
Flarerizamon	みはらし山のふもと · 07:00–19:00
Tankmon	おもちゃの館 うら次元
Vermilimon	古代ディノきょう · 07:00–19:00 * 古代氷河地帯 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 古代氷河地帯 · 07:00–19:00

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 25% / 2: 13% / 3: 8%。重みが0のスロットでは習得できません。

スピットファイアー → ヒートウェーブ → ファイアータワー → マグマボム → レッドインフェルノ → プロミネンスビーム → インフィニティバーン → メルトダウン

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

高速ウンチ投げ · #50

威力	MP	攻撃範囲	状態異常

122	96	遠距離	毒 (11%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
Geremon	ファクトリアルタウン · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * ファクトリアルタウン · 00:00–07:00, 19:00–24:00 ファクトリアルタウン · 07:00–19:00 * ファクトリアルタウン · 07:00–19:00 ダストキングダム · 00:00–07:00, 19:00–24:00 ダストキングダム · 07:00–19:00

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 22% / 2: 11% / 3: 7%。重みが0のスロットでは習得できません。

エンガチョキック → 超悪臭ふんしゃ → 高速ウンチ投げ → ウンチ乱れ投げ → 高速ウンチ乱れ投げ → 巨大ウンチ投げ → 巨大ウンチ乱れ投げ → 究極ウンチ地獄絵図

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

巨大ウンチ投げ · #51

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
211	192	遠距離	混乱 (17%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
Geremon	ファクトリアルタウン · 00:00–07:00, 19:00–24:00
PlatinumSukamon	ファクトリアルタウン · 00:00–07:00, 19:00–24:00 ファクトリアルタウン · 07:00–19:00 ファクトリアルタウン · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 15% / 2: 7% / 3: 0%。重みが0のスロットでは習得できません。

エンガチョキック → 超悪臭ふんしゃ → 高速ウンチ投げ → ウンチ乱れ投げ → 高速ウンチ乱れ投げ → 巨大ウンチ投げ → 巨大ウンチ乱れ投げ → 究極ウンチ地獄絵図

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

巨大ウンチ乱れ投げ · #52

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
211	282	範囲	混乱 (20%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
Geremon	ファクトリアルタウン · 00:00–07:00, 19:00–24:00
PlatinumSukamon	ファクトリアルタウン · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * ファクトリアルタウン · 07:00–19:00

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 12% / 2: 6% / 3: 0%。重みが0のスロットでは習得できません。

エンガチョキック → 超悪臭ふんしゃ → 高速ウンチ投げ → ウンチ乱れ投げ → 高速ウンチ乱れ投げ → 巨大ウンチ投げ → 巨大ウンチ乱れ投げ → 究極ウンチ地獄絵図

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

ウンチ乱れ投げ · #53

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
75	120	範囲	毒 (9%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
Geremon	ファクトリアルタウン · 00:00–07:00, 19:00–24:00

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 20% / 2: 9% / 3: 5%。重みが0のスロットでは習得できません。

エンガチョキック → 超悪臭ふんしゃ → 高速ウンチ投げ → ウンチ乱れ投げ → 高速ウンチ乱れ投げ → 巨大ウンチ投げ → 巨大ウンチ乱れ投げ → 究極ウンチ地獄絵図

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

高速ウンチ乱れ投げ · #54

威力	MP	攻撃範囲	状態異常

122	216	範囲	毒(10%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
Geremon	ファクトリアルタウン · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * ファクトリアルタウン · 00:00–07:00, 19:00–24:00 ファクトリアルタウン · 07:00–19:00 * ファクトリアルタウン · 07:00–19:00
PlatinumSukamon	ファクトリアルタウン · 00:00–07:00, 19:00–24:00 ファクトリアルタウン · 07:00–19:00 ファクトリアルタウン · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 18% / 2: 8% / 3: 2%。重みが0のスロットでは習得できません。

エンガチョキック → 超悪臭ふんしゃ → 高速ウンチ投げ → ウンチ乱れ投げ → 高速ウンチ乱れ投げ → 巨大ウンチ投げ → 巨大ウンチ乱れ投げ → 究極ウンチ地獄絵図

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

エンガチョキック · #55

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
53	24	近接	—

覚えられる場所

敵	戦える場所
Geremon	ファクトリアルタウン · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · 使用技 エンガチョキック #57 ダストキングダム · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · 使用技 エンガチョキック #57 ダストキングダム · 07:00–19:00 · 使用技 エンガチョキック #57

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

どちらかの種類を覚えると両方が解放されます。現在の姿が、敵の使う種類またはトレーニングで選ばれる種類を習得できる必要があります。 エンガチョキック #57

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 0% / 2: 15% / 3: 10%。重みが0のスロットでは習得できません。

エンガチョキック → 超悪臭ふんしゃ → 高速ウンチ投げ → ウンチ乱れ投げ → 高速ウンチ乱れ投げ → 巨大ウンチ投げ → 巨大ウンチ乱れ投げ → 究極ウンチ地獄絵図

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

究極ウンチ地獄絵図 · #56

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
333	333	範囲	ぺちゃんこ (83%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
Geremon	ファクトリアルタウン · 00:00–07:00, 19:00–24:00
PlatinumSukamon	ファクトリアルタウン · 07:00–19:00

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 10% / 2: 5% / 3: 0%。重みが0のスロットでは習得できません。

エンガチョキック → 超悪臭ふんしゃ → 高速ウンチ投げ → ウンチ乱れ投げ → 高速ウンチ乱れ投げ → 巨大ウンチ投げ → 巨大ウンチ乱れ投げ → 究極ウンチ地獄絵図

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

エンガチョキック · #57

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
53	24	近接	—

覚えられる場所

敵	戦える場所
Geremon	ファクトリアルタウン · 00:00–07:00, 19:00–24:00 ダストキングダム · 00:00–07:00, 19:00–24:00 ダストキングダム · 07:00–19:00

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

どちらかの種類を覚えると両方が解放されます。現在の姿が、敵の使う種類またはトレーニングで選ばれる種類を習得できる必要があります。 エンガチョキック #55

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 0% / 2: 15% / 3: 10%。重みが0のスロットでは習得できません。

エンガチョキック → 超悪臭ふんしゃ → 高速ウンチ投げ → ウンチ乱れ投げ → 高速ウンチ乱れ投げ → 巨大ウンチ投げ → 巨大ウンチ乱れ投げ → 究極ウンチ地獄絵図

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

インフィニティバーン · #6

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
488	264	範囲	マヒ (11%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
Vermilimon	ムゲンマウンテン ムゲンマウンテン *

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 12% / 2: 6% / 3: 0%。重みが0のスロットでは習得できません。

スピットファイアー → ヒートウェーブ → ファイアータワー → マグマボム → レッドインフェルノ → プロミネンスビーム → インフィニティバーン → メルトダウン

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

メルトダウン · #7

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
400	318	範囲	マヒ (24%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
Vermilimon	ムゲンマウンテン ムゲンマウンテン *

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 10% / 2: 5% / 3: 0%。重みが0のスロットでは習得できません。

スピットファイアー → ヒートウェーブ → ファイアータワー → マグマボム → レッドインフェルノ → プロミネンスビーム → インフィニティバーン → メルトダウン

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

サンダージャスティス · #8

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
586	330	遠距離	マヒ (32%)

覚えられる場所

敵	戦える場所
Soulmon	グレイロードの館

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 12% / 2: 6% / 3: 0%。重みが0のスロットでは習得できません。

スタティックエレクト → エレキクラウド → ウインドカッター → スピニングショット → メガロスパーク → コンフューズストーム → サンダージャスティス → ハリケーン

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

スピニングショット · #9

威力	MP	攻撃範囲	状態異常
389	150	遠距離	—

覚えられる場所

敵	戦える場所
Piddomon	ムゲンマウンテン うら次元 ムゲンマウンテン *
Saberdramon	古代スピード地帯 · 07:00–19:00
SandYanmamon	グレートキャニオンうえ · 07:00–19:00 グレートキャニオンした · 07:00–19:00
Tsukaimon	グレイロードの館 迷いの森 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 迷いの森 · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Yanmamon	ゲコぬま · 07:00–19:00 ゲコぬま · 07:00–19:00 *

* 出現には物語の進行状況やランダム判定が関係する場合もあります。

かしこさのトレーニング

かしこさが次の値を下から越えると判定します：150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999。各得意分野のトレーニング順で、習得可能な未習得技を最初に一つ選び、最も重みの高い候補をその確率で判定します。同じ回で命令のしきい値（100, 200, 300, 400, 500）を越えた場合は命令が優先されます。必ず習得できるわけではありません。その最初の技の重みがそのスロットで0だと、別の方法（例：戦闘で見て覚える）で習得するまで、かしこさではその得意分野の他の技も覚えられません。

この技の得意分野スロット別の重み：1: 20% / 2: 9% / 3: 5%。重みが0のスロットでは習得できません。

スタティックエレクト → エレキクラウド → ウインドカッター → スピニングショット → メガロスパーク → コンフューズストーム → サンダージャスティス → ハリケーン

闘技場や大会の戦闘では技を覚えられません。

必殺技や固有攻撃は、敵の観察やかしこさのトレーニングでは覚えられません。

技	ID	威力	攻撃範囲	状態異常
ファイアーブレス	58	174	遠距離	—
ベビーフレイム	59	89	遠距離	—
ラブリーアタック	60	230	遠距離	—
バーニングフィスト	61	155	遠距離	—
デスクロウ	62	180	近接	—
メガフレイム	63	196	遠距離	—
フォックスファイアー	64	183	遠距離	—
ウンチ	65	100	遠距離	—
電撃ビリリン	66	92	遠距離	—
アブダクション光線	67	222	遠距離	—

技	ID	威力	攻撃範囲	状態異常
スマイリーボム	68	225	遠距離	—
スピニングニードル	69	152	遠距離	—
マジカルファイアー	70	91	遠距離	—
エアショット	71	85	遠距離	—
あまいといき	72	130	遠距離	—
ビットボム	73	232	遠距離	—
デッドリーボム	74	260	遠距離	—
ドリルスピン	75	150	遠距離	—
エレクトリックスレッド	76	94	遠距離	—
エネルギーボム	77	214	遠距離	—
ジェノサイドアタック	78	215	遠距離	—
ギガデストロイヤー	79	215	遠距離	—
グラウンドゼロ	80	200	遠距離	—
はおうけん	81	170	遠距離	—
ヘブンズナックル	82	166	遠距離	—
ヘルズハンド	83	143	近接	—
ホーリーショット	84	153	遠距離	—
骨骨ブーメラン	85	148	遠距離	—
ハンティングキャノン	86	167	遠距離	—
ハイドロプレッシャー	87	155	遠距離	—
アイスアロー	88	162	遠距離	—
イガ流しゅりけん投げ	89	150	遠距離	—
ジェットアロー	90	150	遠距離	—
獣王拳	91	170	遠距離	—
ラブ・セレナーデ	92	202	範囲	—
メガブラスター	93	170	遠距離	—
メテオウイング	94	158	遠距離	—
無限ビンタ	95	91	遠距離	—

技	ID	威力	攻撃範囲	状態異常
ナイトメアシンドローム	96	222	遠距離	—
ペトラファイアー	97	159	遠距離	—
ポイズンアイビー	98	101	近接	—
プチファイアー	99	90	遠距離	—
シザーアームズ	100	172	遠距離	—
スパークリングサンダー	101	100	遠距離	—
スパイラルソード	102	210	遠距離	—
ヴァリアブルダーツ	103	153	近接	—
ヴォルケーノストライク	104	160	遠距離	—
ぜったいれいどパンチ	105	157	近接	—
無限キャノン	106	777	遠距離	—
ウンチ	107	100	遠距離	—
ウンチ	108	100	遠距離	—
クリムゾンフレア	109	213	遠距離	—
グレイシャルブラスト	110	0	その他	—
メイルストローム	111	211	遠距離	—
ハイメガブラスター	112	218	遠距離	—
あわ	113	6	遠距離	—
あわ	114	6	遠距離	—
あわ	115	5	遠距離	—
あわ	116	5	遠距離	—
あわ	117	10	遠距離	—
あわ	118	11	遠距離	—
あわ	119	10	遠距離	—
あわ	120	10	遠距離	—
Technique 121	121	10	遠距離	—

File Cityと住民

拡張ストーリーで街に来る全デジモン。時刻はゲーム内の時計で、終了時刻の時間帯も含みます。戦闘HPにはマップの補正を反映。選択で手順が変わっても、仲間にできなくなることはありません。ネタバレを含みます。

Agumon

迷わずの森

アイテム預かり屋+1 繁栄度

Betamon

マングローブ域

アイテム屋+1 繁栄度

Greymon

はじまりの街

闘技場+2 繁栄度

Tyrannomon

古代ディノきょう · 古代氷河地帯

レストラン+2 繁栄度

Meramon

溶岩洞

レストラン+2 繁栄度

Seadramon

りゅうの目の湖

ビートランドへの渡し+2 繁栄度

Numemon

下水道

秘密のアイテム屋+1 繁栄度

Mamemon

みはらし山の平原

秘密のアイテム屋+3 繁栄度

Monzaemon

ロボットハウス

ジジモンの家+3 繁栄度

Gabumon

迷いの森

アイテム預かり屋+1繁栄度

Elecmon

ギアサバンナ

街灯+1繁栄度

Kabuterimon

ビートランド

グリーンジム+2繁栄度

Angemon

アイスサンクチュアリ

ジジモンの家+2繁栄度

Birdramon

グレートキャニオン·グレートキャニオンの橋

バードラモン運送+2繁栄度

Garurumon

フリーズランド

レストラン+2繁栄度

Frigimon

フリーズランド

レストラン+2 繁栄度

Whamon

ひみつの海岸洞

渡し船+3 繁栄度

Vegiemon

トロピカジャングル

肉畑+2 繁栄度

SkullGreymon

地下研究所 · 地下研究所

闘技場+3 繁栄度

MetalMamemon

ファクトリアルタウン

秘密のアイテム屋+3 繁栄度

Vademon

みはらし山の胞子地帯 · みはらし山の胞子地帯

レストラン+3 繁栄度

Patamon

ギアサバンナ

アイテム屋+1 繁栄度

Kunemon

クネモンの寝床

森の近道+1 繁栄度

Unimon

みはらし山の胞子地帯 · みはらし山の胞子地帯

アイテム屋+2 繁栄度

Ogremon

ドリルトンネル2階

パトロール+2 繁栄度

Shellmon

グレートキャニオン · 要塞入口

新聞+2 繁栄度

Centarumon

あみだ森

医院+2 繁栄度

Bakemon

オーバーデル墓地

パトロール+2 繁栄度

Drimogemon

ドリルトンネル

宝探し+2 繁栄度

Sukamon

ダストキングダム

街の住民+1 繁栄度

Andromon

ファクトリアルタウン

街の住民+3 繁栄度

Giromon

ファクトリアルタウン · ファクトリアルタウン

ジュークボックス+3 繁栄度

Etemon

迷わずの森

黄金バナナ販売+3 繁栄度

Biyomon

ギアサバンナ

アイテム屋+1 繁栄度

Palmon

迷わずの森

肉畑+1 繁栄度

Monochromon

モノクロショップ

アイテム屋+2 繁栄度

Leomon

ギアサバンナ

街の住民+2 繁栄度

Coelamon

シーラみさき

アイテム屋+2 繁栄度

Kokatorimon

迷いの森

像+2 繁栄度

Kuwagamon

ビートランド

グリーンジム+2 繁栄度

Mojyamon

フリーズランド

秘密のアイテム屋+2 繁栄度

Nanimon

オーガトリデ · 古代スピード地帯 · おもちゃの館 · 下水道 · レオモン族の洞窟

持ち物枠の拡張+1 繁栄度

Megadramon

ムゲンマウンテン

闘技場+3 繁栄度

Piximon

トロピカジャングル

トレーニングマニュアル販売+3 繁栄度

Digitamamon

ムゲンマウンテン

レストラン+3 繁栄度

Penguinmon

フリーズランド

カーリング+1 繁栄度

Ninjamon

デジモン橋

アイテムの助言+2 繁栄度

Myotismon

地下研究所

闘技場+3 繁栄度

WaruMonzaemon

おもちゃの館

街の住民+3 繁栄度

Hawkmon

グレートキャニオン入口

バードラモン運送+1 繁栄度

Armadillomon

古代スピード地帯

中庭+1 繁栄度

Digmon

ドリルトンネル

石材置き場+2 繁栄度

Phantomon

グレイロードの館

秘密のアイテム屋+3 繁栄度

Candlemon

溶岩洞

鍛冶場の店+1 繁栄度

Wizardmon

グレイロードの館

発電所+2 繁栄度

Starmon

みはらし山の胞子地帯

コンテナハウス+2 繁栄度

Solarmon

アイスサンクチュアリ

発電所+1 繁栄度

Triceramon

古代スピード地帯

鍛冶場+3 繁栄度

Mushroomon

みはらし山の胞子地帯

医院の薬屋+1 繁栄度

Mammothmon

フリーズランド

冷蔵庫・売店+3 繁栄度

Floramon

迷わずの森

市場の小屋+1 繁栄度

Pumpkinmon

おもちゃの館

スクラップ事務所の店+3 繁栄度

Kiwimon

ギアサバンナ

レストラン+2 繁栄度

Tapirmon

りゅうの目の湖

市場の売店+1 繁栄度

Clockmon

下水道

中庭+2 繁栄度

Datamon

ファクトリアルタウン

スクラップ事務所の店+3 繁栄度

Knightmon

ムゲンマウンテン

詰め所+3 繁栄度

Kotemon

オーガトリデ

闘技場の練習試合+1 繁栄度

Bearmon

犬小屋

コンテナハウス+1 繁栄度

PlatinumSukamon

ShimaUnimon

RedVegiemon

J-Mojyamon

NiseDrimogemon

MudFrigimon

ModokiBetamon

Aruraumon

Akatorimon

Shamamon

ClearAgumon

Weedmon

DarkLizardmon

SandYanmamon

SnowGoblimon

ネタバレ ― 付録

このページ以降は秘密の情報を含みます。

進化の時間と候補選択

現在の姿で過ごした時間

幼年期I	6
幼年期II	24
成長期	72
成熟期	168
完全体 → Machinedramon	48
完全体 → 究極体	120

File Cityと住民

モジャモンの交換表は下の閉じたネタバレ欄にあります。最初の8行はゲーム内の1日につき各1個、9行目はセーブデータ全体で1回限りです。ゲーム内の一覧が違ったり古い交換内容になっていたりする場合は、以前のバージョンのエミュレーターのステートセーブを読み込んでいます。カードをバックアップしてから、新しいディスクを最初から起動し、メモリーカードのセーブデータを読み込んでください。 マッシュモンを見つけて仲間にできるようになりました。通常の道から行けるミハラシ山の胞子の森に出現します。Haunted／ファントモンのマップにいる3体のソウルモンが、日中（00:00〜19:59）とファントモンを仲間にした後に再び出現するようになりました。

Mojyamon

1	しあわせキノコ	→	こうきゅうキノコ
2	デジスズキ	→	いたんだメロン
3	デジタイ	→	デジパイン

4	スーパーニンジン	→	MP大回復
5	タカダイコン	→	大回復
6	青リンゴ	→	ダブル回復
7	デジキノコ	→	じどうそうち
8	でっかい肉	→	デジマス
9	小回復	→	ルカモンのヒレ

隠れたパートナーの仕組み

ゲーム内ガイドとWikiのツリーは進化先を説明します。特殊変身やアイテムには独自の条件があり、通常の能力欄だけではすべての入手方法を表せません。ネタバレ：パートナーがライフを1つ失い、まだ残りがある場合、ジジモンの家で30%の確率で特殊進化します。Greymon→SkullGreymon、Meramon→SkullMeramon、Mammothmon→SkullMammothmon、Garudamon→Phoenixmon。ただし、進化先が求める能力値をすでに満たしているときだけです。

質問	回答
街で暮らしてほしいの？	？？…はい
街を見回って、悪いやつを追い払ってもいい？	うーん…はい
待って…お化けが怖いの？	うっ…いいえ

じゃあ、街にとりつくよ！あ、見回りだったね。

最初の質問：得点とパートナー

表はJijimonの最初の質問で各回答位置が与える点を、ゲームの順序で示します。点数から属性系統、種別、性格を選び、その組み合わせで下の表のパートナーが決まります。

各グループの最高得点が勝ちます。同点なら最後に支持した回答を優先し、同じ回答が両方を支持した場合はグループ内の先の項目を選びます。順序は格闘・火炎・氷水・自然・大気、ワクチン・データ・ウィルス、大胆・冷静・策略です。

質問の得点

質問	回答	質問の得点
1. デジタルモンスターを持っておるか？	1. 持っている	大胆 +1
1. デジタルモンスターを持っておるか？	2. 持っていない	冷静 +1
1. デジタルモンスターを持っておるか？	3. 前は持っていた	策略 +1
2. 一日のうち、いつが好きかの？	1. 昼	ワクチン +5
2. 一日のうち、いつが好きかの？	2. 夕暮れ	データ +5
2. 一日のうち、いつが好きかの？	3. 夜	ウイルス +5
3. 友だちはたくさんおるか？	1. たくさんいる	ワクチン +1, 大胆 +1
3. 友だちはたくさんおるか？	2. 少ないけど仲がいい	データ +1, 冷静 +1
3. 友だちはたくさんおるか？	3. 自分の道を行く	ウイルス +1, 策略 +1
4. どこでキャンプをしたいかの？	1. 火山	火炎 +2
4. どこでキャンプをしたいかの？	2. 海辺	氷水 +2
4. どこでキャンプをしたいかの？	3. 森	自然 +2
5. 巨大なデジモンが道をふさいでおる…	1. 立ち向かう	格闘 +2

質問	回答	質問の得点
5. 巨大なデジモンが道をふさいでおる…	2. 上を越えていく	大気 +2
5. 巨大なデジモンが道をふさいでおる…	3. 待つ	氷水 +1, 自然 +1, 冷静 +1
6. 島には何を持っていくかの？	1. 剣	格闘 +1, 火炎 +2
6. 島には何を持っていくかの？	2. 地図	氷水 +1, 大気 +1
6. 島には何を持っていくかの？	3. 種	自然 +1, 大気 +1
7. パートナーに一番大切なものは？	1. 勇気	ワクチン +1, 大胆 +1
7. パートナーに一番大切なものは？	2. 知恵	データ +1, 策略 +4
7. パートナーに一番大切なものは？	3. 自由	ウイルス +3, 冷静 +1

最初のパートナー

最初のパートナー	NEW DIGIMON オン	NEW DIGIMON オフ
格闘 / ワクチン / 大胆	Salamon	Elecmon
格闘 / ワクチン / 冷静	Veemon	Gabumon
格闘 / ワクチン / 策略	Tapirmon	Patamon
格闘 / データ / 大胆	Patamon	Elecmon
格闘 / データ / 冷静	Gabumon	Gabumon
格闘 / データ / 策略	Gotsumon	Patamon
格闘 / ウイルス / 大胆	Gazimon	Gabumon
格闘 / ウイルス / 冷静	Crabmon	Patamon
格闘 / ウイルス / 策略	Guilmon	Patamon

最初のパートナー	NEW DIGIMON オン	NEW DIGIMON オフ
火炎 / ワクチン / 大胆	Agumon	Agumon
火炎 / ワクチン / 冷静	Solarmon	Agumon
火炎 / ワクチン / 策略	Biyomon	Agumon
火炎 / データ / 大胆	Renamon	Gabumon
火炎 / データ / 冷静	ToyAgumon	Agumon
火炎 / データ / 策略	Candlemon	Gabumon
火炎 / ウイルス / 大胆	Guilmon	Agumon
火炎 / ウイルス / 冷静	Goblimon	Agumon
火炎 / ウイルス / 策略	Kotemon	Biyomon
氷水 / ワクチン / 大胆	Bearmon	Penguinmon
氷水 / ワクチン / 冷静	Gomamon	Betamon
氷水 / ワクチン / 策略	Bearmon	Palmon
氷水 / データ / 大胆	Crabmon	Penguinmon
氷水 / データ / 冷静	Penguinmon	Penguinmon
氷水 / データ / 策略	Otamamon	Penguinmon
氷水 / ウイルス / 大胆	Betamon	Betamon
氷水 / ウイルス / 冷静	Gizamon	Betamon
氷水 / ウイルス / 策略	Syakomon	Betamon
自然 / ワクチン / 大胆	Palmon	Palmon
自然 / ワクチン / 冷静	Armadillomon	Palmon
自然 / ワクチン / 策略	Palmon	Palmon

最初のパートナー	NEW DIGIMON オン	NEW DIGIMON オフ
自然 / データ / 大胆	Tentomon	Palmon
自然 / データ / 冷静	Floramon	Kunemon
自然 / データ / 策略	Penguinmon	Penguinmon
自然 / ウイルス / 大胆	Mushroomon	Kunemon
自然 / ウイルス / 冷静	Wormmon	Kunemon
自然 / ウイルス / 策略	Dokunemon	Kunemon
大気 / ワクチン / 大胆	Tapirmon	Biyomon
大気 / ワクチン / 冷静	Hagurumon	Biyomon
大気 / ワクチン / 策略	Salamon	Biyomon
大気 / データ / 大胆	Elecmon	Elecmon
大気 / データ / 冷静	Hawkmon	Elecmon
大気 / データ / 策略	Kokuwamon	Elecmon
大気 / ウイルス / 大胆	DemiDevimon	Biyomon
大気 / ウイルス / 冷静	Monmon	Biyomon
大気 / ウイルス / 策略	DemiDevimon	Elecmon

DemiDevimon · 進化

進化元: Nyaromon

進化先: IceDevimon, Devidramon, Vilemon, BlackGatomon, Devimon

Kunemon · #32

成長期 · ウイルス · 自然 / 大気

技 (威力 / MP / 習得確率):

スタティックエレクト (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+9)

メガロスパーク (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+12)
エレキクラウド (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+16)
ポイズンクロー (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+13)
デンジャースティング (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → 迷わずの森 (+16)
ポイズンパウダー (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → 迷わずの森 (+12)
マスモーフ (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → ビートランド (+7)
エレクトリックスレッド (94 / 0 MP / —)

進化条件: 特殊な進化。通常の能力条件はありません。

進化先: Bakemon, Kabuterimon, Kuwagamon, Vegiemon, Flymon

クネモンのねどこで眠る。

Tsukaimon · 進化

進化元: Tokomon

進化先: Piddomon, Soulmon, Devidramon, Wizardmon, Devimon

Bakemon · 進化

進化元: Elecmon, Tapirmon, Kunemon

進化先: SkullGreymon, Giromon, Phantomon, Mummymon

Devimon · #6

成熟期 · ウイルス · 暗黒 / 格闘 / 大気

技 (威力 / MP / 習得確率):

マッハジャブ (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → おもちゃの館 (+41)
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+42)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ (+70)
カウンター (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → フリーズランド (+5)
ウォークライ (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → オーガトリデ (+23)
マッスルチャージ (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → 迷いの森 (+14)
メガロスパーク (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+12)
エレキクラウド (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+16)
スピニングショット (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+8)
サンダージャスティス (586 / 330 MP / 0%) · Soulmon → グレイロードの館 (+8)
ギガフリーズ (264 / 120 MP / —) · BlueMeramon → アイスサンクチュアリ (+30)
アイススタチュー (424 / 186 MP / —) · BlueMeramon → うら次元 (+6)

デスクロウ (180 / 0 MP / —)
シャドークロー (60 / 27 MP / 28%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+29)
ダークボルト (170 / 90 MP / 26%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+43)
イビルウィスパー (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → オーバーデル (+30)

進化条件: HP ≥ 1000, MP ≥ 1000, 攻撃力 ≥ 100 · 育成ミス ≥ 3 · 体重 15–25 · ボーナス（いずれか１つ）： 進化元：DemiDevimon

進化元: DemiDevimon, Tsukaimon

進化先: SkullGreymon, Megadramon, Myotismon

Special Devimon transformation; no ordinary picker route.

Flymon · 進化

進化元: Kokuwamon, Kunemon, Dokunemon

進化先: Okuwamon, Piximon

Kabuterimon · 進化

進化元: Tentomon, Kunemon, Biyomon

進化先: MetalMamemon, MegaKabuterimon

Kuwagamon · 進化

進化元: Kunemon, Palmon

進化先: Piximon, Okuwamon

Nanimon · #53

成熟期 · ウイルス · 汚物 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
ダイナマイトキック (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → ギアサバンナ (+42)
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → オーガトリデ (+70)
カウンター (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → フリーズランド (+5)
エンガチョキック (53 / 24 MP / 25%) · Sukamon → ダストキングダム (+3)
超悪臭ふんしゃ (88 / 75 MP / 24%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+4)
高速ウンチ投げ (122 / 96 MP / 23%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+2)

巨大ウンチ投げ (211 / 192 MP / 15%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+1)
ウンチ乱れ投げ (75 / 120 MP / 21%) · Geremon → ファクトリアルタウン
高速ウンチ乱れ投げ (122 / 216 MP / 20%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+1)
巨大ウンチ乱れ投げ (211 / 282 MP / 11%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+1)
ウンチ (100 / 0 MP / —)

進化条件: 特殊な進化。通常の能力条件はありません。

進化先: Digitamamon, Etemon

しかることで起こる特殊な変身。

Numemon · #11

成熟期 · ウイルス · 汚物

技 (威力 / MP / 習得確率):

エンガチョキック (53 / 24 MP / 25%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+3)
超悪臭ふんしゃ (88 / 75 MP / 24%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+4)
高速ウンチ投げ (122 / 96 MP / 23%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+2)
巨大ウンチ投げ (211 / 192 MP / 15%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+1)
ウンチ乱れ投げ (75 / 120 MP / 21%) · Geremon → ファクトリアルタウン
高速ウンチ乱れ投げ (122 / 216 MP / 20%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+1)
巨大ウンチ乱れ投げ (211 / 282 MP / 11%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+1)
究極ウンチ地獄絵図 (333 / 333 MP / 9%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+2)
ウンチ (100 / 0 MP / —)

進化条件: 特殊な進化。通常の能力条件はありません。

進化先: Monzaemon, KingSukamon

成長期で96時間経過した場合の救済進化。

Sukamon · #39

成熟期 · ウイルス · 汚物

技 (威力 / MP / 習得確率):

エンガチョキック (53 / 24 MP / 25%) · Sukamon → ダストキングダム (+3)
超悪臭ふんしゃ (88 / 75 MP / 24%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+4)
高速ウンチ投げ (122 / 96 MP / 23%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+2)
巨大ウンチ投げ (211 / 192 MP / 15%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+1)
ウンチ乱れ投げ (75 / 120 MP / 21%) · Geremon → ファクトリアルタウン
高速ウンチ乱れ投げ (122 / 216 MP / 20%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+1)
巨大ウンチ乱れ投げ (211 / 282 MP / 11%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+1)
究極ウンチ地獄絵図 (333 / 333 MP / 9%) · Geremon → ファクトリアルタウン (+2)
ウンチ (100 / 0 MP / —)

進化条件: 特殊な進化。通常の能力条件はありません。
進化先: Etemon, KingSukamon, Garbagemon
ウイルスメーターによる変身。

Vegiemon · 進化

進化元: Mushroomon, Floramon, Kunemon, Palmon

進化先: Piximon, Cherrymon, Tinmon, Lillymon

Digitamamon · 進化

進化元: Nanimon

進化先: Plesiomon

Etemon · 進化

進化元: Apemon, ShellNumemon, Sukamon, Nanimon, Geremon

進化先: MetalEtemon, KingEtemon, BlackKingNumemon

Garbagemon · 進化

進化元: ShellNumemon, Raremon, Roachmon, Sukamon, Geremon

進化先: BlackKingNumemon, MetalEtemon

Gigadramon · 進化

進化元: Seadramon, Tylomon, Ebidramon

進化先: Machinedramon · この進化は、前の姿でゲーム内の120時間がたつと可能になります。, Raidenmon · この進化は、前の姿でゲーム内の120時間がたつと可能になります。

KingSukamon · 進化

進化元: Numemon, Sukamon

進化先: BlackKingNumemon · この進化は、前の姿でゲーム内の120時間がたつと可能になります。, KingEtemon · この進化は、前の姿でゲーム内の120時間がたつと可能になります。

Megadramon · 進化

進化元: Seadramon, Quetzalmon, Devimon, Airdramon, Tyrannomon

進化先: Ghoulmon, Machinedramon · この進化は、前の姿でゲーム内の120時間がたつと可能になります。

MetalTyrannomon · 進化

進化元: DarkTyrannomon, Growlmon, Flarerizamon, Tyrannomon

進化先: Cannondramon, Machinedramon

Monzaemon · 進化

進化元: Numemon

進化先: Puppetmon, Jijimon

Myotismon · 進化

進化元: Saberdramon, Soulmon, Devidramon, BlackGatomon, Devimon

進化先: VenomMyotismon, MaloMyotismon

SkullGreymon · 進化

進化元: Garurumon, Bakemon, Greymon, Mojyamon, Devimon

進化先: BlackWarGreymon, SkullMammothmon

Vademon · #28

完全体 · ウイルス · 機械 / 自然

技(威力 / MP / 習得確率):
グリーントラップ(310 / 147 MP / 0%) · J-Mojyamon → マングローブ域 (+6)
バグ(500 / 354 MP / 0%) · Tentomon → ビートランド (+1)
チャームパヒューム(180 / 210 MP / 9%) · MoriShellmon → 迷いの森 (+6)
パワークレーン(226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → ファクトリアルタウン (+3)
デリートプログラム(430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → うら次元 (+2)
パルスレーザー(389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → うら次元 (+5)
リバースプログラム(256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → ファクトリアルタウン (+3)
メタルスプリンター(150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → ファクトリアルタウン (+2)
オールレンジビーム(573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → ファクトリアルタウン (+7)
DGディメンジョン(722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → うら次元 (+5)
フルポテンシャル(0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → ファクトリアルタウン (+5)
アブダクション光線(222 / 0 MP / —)

進化条件: 特殊な進化。通常の能力条件はありません。

進化先: HiAndromon, Diaboromon, Analogman

成熟期で240時間経過後、ほめることで起こる特殊な変身。

Analogman · 進化

進化元: Vademon, Datamon

Diaboromon · 進化

進化元: Infermon, Vademon

HiAndromon · 進化

進化元: Mamemon, Shakkoumon, Vademon, Andromon, Tekkamon

Machinedramon · #115

究極体 · ウイルス · 機械 / 大気 / 格闘

技 (威力 / MP / 習得確率):
メガトンパンチ (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → オーガトリデ (+70)
メガロスパーク (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → ムゲンマウンテン (+12)
サンダージャスティス (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → グレイロードの館 (+8)
オーロラフリーズ (430 / 258 MP / —) · Hyogamon → アイスサンクチュアリ (+4)
オールレンジビーム (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → ファクトリアルタウン (+7)
フルポテンシャル (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → ファクトリアルタウン (+5)
無限キャノン (260 / 0 MP / —)

進化条件: HP ≥ 7000, MP ≥ 6000, 攻撃力 ≥ 600, 防御力 ≥ 600, 素早さ ≥ 400, 賢さ ≥ 400 · 育成ミス ≤ 3 · 体重 65–75 · ボーナス（いずれか１つ）: しつけ ≥ 95; 勝利数 ≥ 100

進化元: MetalTyrannomon, Megadramon · この進化は、前の姿でゲーム内の120時間がたつと可能になります。, Gigadramon · この進化は、前の姿でゲーム内の120時間がたつと可能になります。

物語、またはメガドラモン／ギガドラモンの時間経過による特殊な変身。

ファイアータワー

敵	戦える場所
Agumon	ドリルトンネル2階 * 要塞入口 * グレートキャニオンうえ * オーガトリデ * 迷わずの森 * グレートキャニオン * 機関室 *
Birdramon	グレートキャニオンの橋 * グレートキャニオン *
Candlemon	溶岩洞 *

敵	戦える場所
Centarumon	あみだ森 *
Digitamamon	ムゲンマウンテン *
Gabumon	迷いの森 *
Garurumon	フリーズランド *
Greymon	迷わずの森 *
Meramon	溶岩洞 *
Ninjamon	デジモン橋 *
Solarmon	アイスサンクチュアリ *
Tankmon	鉄の丘 · 05:00–20:00 崖のふち · 05:00–20:00

プロミネンスビーム

敵	戦える場所
Birdramon	グレートキャニオン *
Guardromon	鉄の丘 · 00:00–05:00, 20:00–24:00 崖のふち · 00:00–05:00, 20:00–24:00
Kabuterimon	ビートランド *
Monochromon	グレートキャニオンうえ *
Saberdramon	古代スピード地帯
Tyrannomon	古代氷河地帯 *

エレキクラウド

敵	戦える場所
Bakemon	オーバーデル墓地*
Betamon	マングローブ域*
Biyomon	ギアサバンナ*
Hawkmon	グレートキャニオン入口*
Kunemon	クネモンの寝床*
Tentomon	ビートランド · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Wizardmon	グレイロードの館*

メガロスパーク

敵	戦える場所
Airdramon	はじまりの街*
Angemon	フリーズランド*
Bakemon	オーバーデル墓地*
Giromon	ファクトリアルタウン*
Kokatorimon	迷いの森 · 04:00–07:00*
Kunemon	クネモンの寝床*
Phantomon	グレイロードの館*
Wizardmon	グレイロードの館*

スタティックエレクト

敵	戦える場所
Bakemon	オーバーデル墓地*
Betamon	マングローブ域*
Hawkmon	グレートキャニオン入口*
Kunemon	クネモンの寝床*
Kunemon	クネモンの寝床*

シャドークロー

敵	戦える場所
Ogremon	グレートキャニオンうえ*

ダークボルト

敵	戦える場所
DarkLizardmon	犬小屋*
Devimon	ムゲンマウンテン*
Gururumon	グレートキャニオンした · 20:00–24:00* グレイロードの館 · 20:00–24:00* 迷いの森 · 20:00–24:00* 納骨堂 坑道
Ogremon	グレートキャニオン* ひみつの海岸洞*

敵	戦える場所
SkullGreymon	地下研究所*

ナイトメア

敵	戦える場所
Devimon	ムゲンマウンテン*
IceDevimon	鉱脈 · 00:00–05:00, 20:00–24:00
Myotismon	グレイロードの館*
Ogremon	ドリルトンネル2階* オーガトリデ*
Phantomon	グレイロードの館*
Saberdramon	古代スピード地帯
WaruMonzaemon	おもちゃの館*

イビルウィスパー

敵	戦える場所
Ogremon	グレートキャニオン*

ブラックゲート

敵	戦える場所
Myotismon	グレイロードの館*
Phantomon	グレイロードの館*

敵	戦える場所
SkullSatamon	オーバーデルの峠

アビスレクイエム

敵	戦える場所
BlackWarGreymon	うら次元

ウインドカッター

敵	戦える場所
Gargoylemon	オーバーデルの峠 · 05:00–20:00
Hawkmon	グレートキャニオン入口 *
Kuwagamon	ビートランド *
Patamon	ギアサバンナ *
Saberdramon	古代スピード地帯
Sorcermon	鉱脈 · 05:00–20:00
Wizardmon	グレイロードの館 *

ホーリースパーク

敵	戦える場所
Patamon	ギアサバンナ *

シャイニングアロー

敵	戦える場所
Angemon	フリーズランド *

ブレッシング

敵	戦える場所
Angemon	フリーズランド *

フラッシュバースト

敵	戦える場所
Mamemon	みはらし山の平原 *

ジャッジメントレイ

敵	戦える場所
MetalMamemon	ファクトリアルタウン *

ヘブンズリング

敵	戦える場所
Piximon	トロピカジャングル *

バブルショット

敵	戦える場所
Gekomon	ゲコぬま*
Otamamon	ゲコぬま*
Shellmon	グレートキャニオン*

アクアジェット

敵	戦える場所
Shellmon	グレートキャニオン*

コンフューズストーム

敵	戦える場所
Airdramon	はじまりの街*
Digitamamon	ムゲンマウンテン*
Piximon	トロピカジャングル*

レインダンス

敵	戦える場所
Gekomon	ゲコぬま*

ワールプール

敵	戦える場所
WaruSeadramon	ファクトリアルタウン*

シークラッシュ

敵	戦える場所
WaruSeadramon	ひみつの海岸洞*

タイダルウェーブ

敵	戦える場所
WaruSeadramon	ファクトリアルタウン*

オーシャンフューリー

敵	戦える場所
WaruSeadramon	ひみつの海岸洞*

クイックスラッシュ

敵	戦える場所
Ninjamon	デジモン橋*

ハリケーン

敵	戦える場所
Airdramon	はじまりの街*

ジャイアントクリーブ

敵	戦える場所
Tekkamon	地下研究所*

ロックスロー

敵	戦える場所
Tyrannomon	古代ディノきょう*

サンドブラスト

敵	戦える場所
Meteormon	古代スピード地帯*

フィッシャー

敵	戦える場所
Drimogemon	住宅地

ギガフリーズ

敵	戦える場所
Betamon	マングローブ域 *
Coelamon	りゅうの目の湖 *
Devimon	ムゲンマウンテン *
Garurumon	フリーズランド * フリーズランド · 17:00–24:00 *
Gururumon	グレートキャニオンした · 20:00–24:00 * グレイロードの館 · 20:00–24:00 * 迷いの森 · 20:00–24:00 * 納骨堂 坑道
IceDevimon	鉱脈 · 00:00–05:00, 20:00–24:00
Mammothmon	フリーズランド *
Megadramon	ファクトリアルタウン *
Megadramon	ムゲンマウンテン *
Mojyamon	フリーズランド *
Penguinmon	フリーズランド *
Sorcermon	鉱脈 · 05:00–20:00
WaruSeadramon	ひみつの海岸洞 * ファクトリアルタウン *
WereGarurumon	オーバーデルの峠 · 00:00–05:00, 20:00–24:00

アイススタチュー

敵	戦える場所
Garurumon	フリーズランド * フリーズランド · 17:00–24:00 *
Mammothmon	フリーズランド *
Sorcermon	鉱脈 · 05:00–20:00

ウィンターブラスト

敵	戦える場所
IceLeomon	鉱脈

アイスニードル

敵	戦える場所
Coelamon	りゅうの目の湖 *

スピットファイアー

敵	戦える場所
Agumon	ドリルトンネル2階 * 要塞入口 * グレートキャニオンうえ * オーガトリデ * 迷わずの森 * グレートキャニオン * 機関室 *

敵	戦える場所
Birdramon	グレートキャニオンの橋 * グレートキャニオン *
Biyomon	ギアサバンナ *
Candlemon	溶岩洞 *
Centarumon	あみだ森 *
Digitamamon	ムゲンマウンテン *
Garurumon	フリーズランド *
Goblimon	根の広場 坑道
Greymon	迷わずの森 *
Kabuterimon	ビートランド *
Meramon	溶岩洞 *
Monochromon	グレートキャニオンうえ *
Ogremon	ドリルトンネル2階 *
Seadramon	りゅうの目の湖 *
Solarmon	アイスサンクチュアリ *
Starmon	みはらし山の胞子地帯 *
Tankmon	鉄の丘 · 05:00–20:00 崖のふち · 05:00–20:00
Tyrannomon	古代氷河地帯 *

ウォーターブリット

敵	戦える場所
Gekomon	ゲコぬま*
Otamamon	ゲコぬま*
Palmon	迷わずの森*
Shellmon	グレートキャニオン*

オーロラフリーズ

敵	戦える場所
Mammothmon	フリーズランド*
WaruSeadramon	ひみつの海岸洞* ファクトリアルタウン*

ティアドロップ

敵	戦える場所
Coelamon	りゅうの目の湖*
Frigimon	フリーズランド*
Gekomon	ゲコぬま*
Otamamon	ゲコぬま*
Shellmon	グレートキャニオン*
Whamon	ひみつの海岸洞*

パワークレーン

敵	戦える場所
Clockmon	下水道 *
Guardromon	鉄の丘 · 00:00–05:00, 20:00–24:00 崖のふち · 00:00–05:00, 20:00–24:00

オールレンジビーム

敵	戦える場所
Assaultmon	鉄の丘 崖のふち
Machinedramon	オーガトリデ * 館の地下 * アイスサンクチュアリ ムゲンマウンテン *
MetalMamemon	ファクトリアルタウン *

メタルスプリンター

敵	戦える場所
Datamon	ファクトリアルタウン *
MetalMamemon	ファクトリアルタウン *

パルスレーザー

敵	戦える場所
Assaultmon	鉄の丘 崖のふち
Datamon	ファクトリアルタウン*
MetalMamemon	ファクトリアルタウン*

デリートプログラム

敵	戦える場所
Giromon	ファクトリアルタウン

DGディメンジョン

敵	戦える場所
Assaultmon	鉄の丘 崖のふち
Datamon	ファクトリアルタウン*
Giromon	ファクトリアルタウン
Megadramon	ムゲンマウンテン*

レッドインフェルノ

敵	戦える場所
Greymon	はじまりの街*
Kabuterimon	ビートランド*

敵	戦える場所
Saberdramon	古代スピード地帯
Tyrannomon	古代氷河地帯*

フルポテンシャル

敵	戦える場所
Clockmon	下水道*
Machinedramon	オーガトリデ* 館の地下* アイスサンクチュアリ
Mamemon	みはらし山の平原*

リバースプログラム

敵	戦える場所
Clockmon	下水道*
Giromon	ファクトリアルタウン
Tekkamon	地下研究所*

ポイズンパウダー

敵	戦える場所
Floramon	迷わずの森*
Kiwimon	ギアサバンナ*

敵	戦える場所
Mushroomon	みはらし山の胞子地帯 *
Palmon	迷わずの森 *
Palmon	迷わずの森 *
Whamon	ひみつの海岸洞 *

バグ

敵	戦える場所
Piximon	トロピカジャングル *
Tentomon	ビートランド · 00:00–07:00, 19:00–24:00

マスモーフ

敵	戦える場所
Floramon	迷わずの森 *
Kiwimon	ギアサバンナ *
Mushroomon	みはらし山の胞子地帯 *
Tentomon	ビートランド · 00:00–07:00, 19:00–24:00

インセクトプレーグ

敵	戦える場所
Tentomon	ビートランド · 00:00–07:00, 19:00–24:00

チャームパヒューム

敵	戦える場所
Floramon	迷わずの森*
Ninjamon	デジモン橋*
Palmon	迷わずの森*
Penguinmon	フリーズランド*
Whamon	ひみつの海岸洞*

ポイズンクロー

敵	戦える場所
Palmon	迷わずの森*
Palmon	迷わずの森*
Penguinmon	フリーズランド*
Piximon	トロピカジャングル*
Vegiemon	トロピカジャングル*

デンジャースティング

敵	戦える場所
Kunemon	クネモンの寝床*
Piximon	トロピカジャングル*
Piximon	トロピカジャングル*

敵	戦える場所
Seadramon	りゅうの目の湖*
Vegiemon	トロピカジャングル*

グリーントラップ

敵	戦える場所
Kiwimon	ギアサバンナ*
Piximon	トロピカジャングル*
Vademon	みはらし山の道*
Vegiemon	トロピカジャングル*

マグマボム

敵	戦える場所
Agumon	要塞入口* グレートキャニオンうえ* オーガトリデ* グレートキャニオン* 機関室*
Birdramon	グレートキャニオンの橋* グレートキャニオン*
Centarumon	あみだ森*
DarkLizardmon	犬小屋*
Digitamamon	ムゲンマウンテン*

敵	戦える場所
Garurumon	フリーズランド *
Goblimon	根の広場 坑道
Greymon	迷わずの森 *
Greymon	はじまりの街 *
Meramon	溶岩洞 *
Meramon	溶岩洞 *
Meteormon	古代スピード地帯 *
Ninjamon	デジモン橋 *
Ninjamon	デジモン橋 *
Ogremon	ドリルトンネル2階 * グレートキャニオンうえ *
Ogremon	ドリルトンネル2階 *
Seadramon	りゅうの目の湖 *
Starmon	みはらし山の胞子地帯 *
Tankmon	鉄の丘 · 05:00–20:00 崖のふち · 05:00–20:00
WereGarurumon	オーバーデルの峠 · 00:00–05:00, 20:00–24:00

トレマー

敵	戦える場所
Armadillomon	古代スピード地帯*
Digmon	ドリルトンネル*
Gargoylemon	オーバーデルの峠 · 05:00–20:00
Kokatorimon	迷いの森*
Ogremon	ドリルトンネル2階* グレートキャニオンうえ* オーガトリデ* グレートキャニオン* ひみつの海岸洞*
Triceramon	古代スピード地帯*
Tyrannomon	古代ディノきょう*

マッスルチャージ

敵	戦える場所
Armadillomon	古代スピード地帯*
Bearmon	犬小屋*
Digmon	ドリルトンネル*
Elecmon	ギアサバンナ*
Frigimon	フリーズランド*

敵	戦える場所
Kotemon	オーガトリデ * 闘技場ロビー · 00:00–20:00 *
Kuwagamon	ビートランド *
Tapirmon	りゅうの目の湖 *
WaruMonzaemon	おもちゃの館 *

ウォークライ

敵	戦える場所
Bearmon	犬小屋 *
Devimon	迷いの森 · 04:00–07:00 *
Etemon	迷わずの森 *
Gabumon	迷いの森 * ひみつの海岸洞 *
Garurumon	フリーズランド * フリーズランド · 17:00–24:00 *
Kokatorimon	迷いの森 · 04:00–07:00 *
Kokatorimon	迷いの森 *
Pumpkinmon	おもちゃの館 *
SkullGreymon	地下研究所 *
Tapirmon	りゅうの目の湖 *
Unimon	みはらし山の胞子地帯 *

マッハジャブ

敵	戦える場所
Agumon	迷わずの森 *
Armadillomon	古代スピード地帯 *
Bearmon	犬小屋 *
Devimon	迷いの森 · 04:00–07:00 *
Drimogemon	住宅地
Drimogemon	ドリルトンネル *
Etemon	迷わずの森 *
Frigimon	フリーズランド *
Gabumon	迷いの森 *
Goblimon	根の広場 坑道
Kotemon	オーガトリデ * 闘技場ロビー · 00:00–20:00 *
Kuwagamon	ビートランド *
Leomon	ギアサバンナ *
Mamemon	みはらし山の平原 *
MetalMamemon	ファクトリアルタウン *
Monzaemon	ロボットハウス *
Ninjamon	デジモン橋 *

敵	戦える場所
Patamon	ギアサバンナ*
Psychemon	坑道
SkullGreymon	地下研究所*
Tapirmon	りゅうの目の湖*

ダイナマイトキック

敵	戦える場所
Angemon	フリーズランド*
Devimon	迷いの森 · 04:00–07:00*
Drimogemon	住宅地
Drimogemon	ドリルトンネル*
Elecmon	ギアサバンナ*
Etemon	迷わずの森*
Etemon	迷わずの森*
Gabumon	迷いの森* ひみつの海岸洞*
Greymon	はじまりの街*
IceLeomon	鉱脈
Kokatorimon	迷いの森 · 04:00–07:00*
Kokatorimon	迷いの森*

敵	戦える場所
Kotemon	オーガトリデ* 闘技場ロビー · 00:00–20:00*
Leomon	ギアサバンナ*
Mamemon	みはらし山の平原*
Megadramon	ファクトリアルタウン*
Meramon	溶岩洞*
MetalMamemon	ファクトリアルタウン*
Mojyamon	フリーズランド*
Monzaemon	ロボットハウス*
Nanimon	古代スピード地帯*
Ninjamon	デジモン橋*
Ogremon	オーガトリデ*
Patamon	ギアサバンナ*
Patamon	ギアサバンナ*
Psychemon	坑道
SkullGreymon	地下研究所 · 使用技 ダイナマイトキック #48*
SkullGreymon	地下研究所 · 使用技 ダイナマイトキック #48*
Unimon	みはらし山の胞子地帯 · 使用技 ダイナマイトキック #48*

カウンター

敵	戦える場所
Andromon	ファクトリアルタウン* 反応型カウンター：近接攻撃を外して、この敵に反撃させてください。
Elecmon	ギアサバンナ* 反応型カウンター：近接攻撃を外して、この敵に反撃させてください。
Knightmon	ムゲンマウンテン* 反応型カウンター：近接攻撃を外して、この敵に反撃させてください。
Nanimon	古代スピード地帯* 反応型カウンター：近接攻撃を外して、この敵に反撃させてください。
Unimon	みはらし山の胞子地帯* 反応型カウンター：近接攻撃を外して、この敵に反撃させてください。

メガトンパンチ

敵	戦える場所
Andromon	ファクトリアルタウン*
BlackWarGreymon	うら次元
Devimon	迷いの森 · 04:00–07:00*
Devimon	ムゲンマウンテン*
Digmon	ドリルトンネル*
Drimogemon	住宅地
Drimogemon	ドリルトンネル*
Etemon	迷わずの森*

敵	戦える場所
Gabumon	迷いの森 * ひみつの海岸洞 *
Gargoylemon	オーバーデルの峠 · 05:00–20:00
Giromon	ファクトリアルタウン *
Guardromon	鉄の丘 · 00:00–05:00, 20:00–24:00 崖のふち · 00:00–05:00, 20:00–24:00
Gururumon	グレートキャニオンした · 20:00–24:00 * グレイロードの館 · 20:00–24:00 * 迷いの森 · 20:00–24:00 * 納骨堂 坑道
IceDevimon	鉱脈 · 00:00–05:00, 20:00–24:00
IceLeomon	鉱脈
Knightmon	ムゲンマウンテン *
Leomon	ギアサバンナ *
Machinedramon	ムゲンマウンテン *
Mamemon	みはらし山の平原 *
Mamemon	みはらし山の平原 *
Megadramon	ファクトリアルタウン *
Megadramon	ムゲンマウンテン *
MetalMamemon	ファクトリアルタウン *
Meteormon	古代スピード地帯 *

敵	戦える場所
Mojyamon	フリーズランド *
Monzaemon	ロボットハウス *
Myotismon	グレイロードの館 *
Nanimon	古代スピード地帯 *
Psychemon	坑道
Pumpkinmon	おもちゃの館 *
SkullGreymon	地下研究所 *
SkullSatamon	オーバーデルの峠
Tekkamon	地下研究所 *
Triceramon	古代スピード地帯 *
Tyrannomon	古代ディノきょう *
WaruMonzaemon	おもちゃの館 * おもちゃの館 *
WereGarurumon	オーバーデルの峠 · 00:00–05:00, 20:00–24:00

バスターダイブ

敵	戦える場所
Andromon	ファクトリアルタウン *
Etemon	迷わずの森 *
Giromon	ファクトリアルタウン *

敵	戦える場所
IceLeomon	鉱脈
Knightmon	ムゲンマウンテン *
Mamemon	みはらし山の平原 *
MetalGreymonVirus	ムゲンマウンテン *
Patamon	ギアサバンナ *
Pumpkinmon	おもちゃの館 *
SkullGreymon	地下研究所 *
SkullSatamon	オーバーデルの峠
Tekkamon	地下研究所 *
Triceramon	古代スピード地帯 *
Tyrannomon	古代ディノきょう *
WaruMonzaemon	おもちゃの館 * おもちゃの館 *

ダイナマイトキック

敵	戦える場所
SkullGreymon	地下研究所 *
SkullGreymon	地下研究所 *
Unimon	みはらし山の胞子地帯 *
Angemon	フリーズランド · 使用技 ダイナマイトキック #44 *

敵	戦える場所
Devimon	迷いの森 · 04:00–07:00 · 使用技 ダイナマイトキック #44 *
Drimogemon	住宅地 · 使用技 ダイナマイトキック #44
Drimogemon	ドリルトンネル · 使用技 ダイナマイトキック #44 *
Elecmon	ギアサバンナ · 使用技 ダイナマイトキック #44 *
Etemon	迷わずの森 · 使用技 ダイナマイトキック #44 *
Etemon	迷わずの森 · 使用技 ダイナマイトキック #44 *
Gabumon	迷いの森 · 使用技 ダイナマイトキック #44 * ひみつの海岸洞 · 使用技 ダイナマイトキック #44 *
Greymon	はじまりの街 · 使用技 ダイナマイトキック #44 *
IceLeomon	鉱脈 · 使用技 ダイナマイトキック #44
Kokatorimon	迷いの森 · 04:00–07:00 · 使用技 ダイナマイトキック #44 *
Kokatorimon	迷いの森 · 使用技 ダイナマイトキック #44 *
Kotemon	オーガトリデ · 使用技 ダイナマイトキック #44 * 闘技場ロビー · 00:00–20:00 · 使用技 ダイナマイトキック #44 *
Leomon	ギアサバンナ · 使用技 ダイナマイトキック #44 *
Mamemon	みはらし山の平原 · 使用技 ダイナマイトキック #44 *
Megadramon	ファクトリアルタウン · 使用技 ダイナマイトキック #44 *
Meramon	溶岩洞 · 使用技 ダイナマイトキック #44 *
MetalMamemon	ファクトリアルタウン · 使用技 ダイナマイトキック #44 *

敵	戦える場所
Mojyamon	フリーズランド · 使用技 ダイナマイトキック #44 *
Monzaemon	ロボットハウス · 使用技 ダイナマイトキック #44 *
Nanimon	古代スピード地帯 · 使用技 ダイナマイトキック #44 *
Ninjamon	デジモン橋 · 使用技 ダイナマイトキック #44 *
Ogremon	オーガトリデ · 使用技 ダイナマイトキック #44 *
Patamon	ギアサバンナ · 使用技 ダイナマイトキック #44 *
Patamon	ギアサバンナ · 使用技 ダイナマイトキック #44 *
Psychemon	坑道 · 使用技 ダイナマイトキック #44

超悪臭ふんしゃ

敵	戦える場所
Numemon	下水道 *
Numemon	下水道 *
Sukamon	ダストキングダム *

ヒートウェーブ

敵	戦える場所
Agumon	要塞入口 * グレートキャニオンうえ * オーガトリデ * グレートキャニオン *

敵	戦える場所
Biyomon	ギアサバンナ *
Candlemon	溶岩洞 *
DarkLizardmon	犬小屋 *
Gabumon	迷いの森 *
Meramon	溶岩洞 *
Monochromon	グレートキャニオンうえ *
Solarmon	アイスサンクチュアリ *
Starmon	みはらし山の胞子地帯 *

高速ウンチ投げ

敵	戦える場所
Sukamon	ダストキングダム *

エンガチョキック

敵	戦える場所
Sukamon	ダストキングダム *
Numemon	下水道 · 使用技 エンガチョキック #57 *

究極ウンチ地獄絵図

敵	戦える場所
Numemon	下水道 *

エンガチョキック

敵	戦える場所
Numemon	下水道 *
Sukamon	ダストキングダム · 使用技 エンガチョキック #55 *

インフィニティバーン

敵	戦える場所
BlackWarGreymon	うら次元
MetalGreymonVirus	ムゲンマウンテン *

メルトダウン

敵	戦える場所
Digitamamon	ムゲンマウンテン *
MetalGreymonVirus	ムゲンマウンテン *
Meteormon	古代スピード地帯 *

サンダージャスティス

敵	戦える場所
Digitamamon	ムゲンマウンテン*
Machinedramon	オーガトリデ* 館の地下* アイスサンクチュアリ ムゲンマウンテン*
Myotismon	グレイロードの館*
Phantomon	グレイロードの館*
WaruMonzaemon	おもちゃの館*

スピニングショット

敵	戦える場所
Patamon	ギアサバンナ*

Agumon

時間指定なし。

街を出て最初の戦闘に勝つ。

戦闘HP：400

Betamon

時間指定なし。

話しかけて街に誘う。

Greymon

繁栄度15以上でジジモンに話し、家を出る。

ジジモンの家の前で挑戦に勝つ。

戦闘HP：4800

Devimon

ムゲンマウンテン

闘技場+2 繁栄度
ムゲンマウンテンに到達し、メインストーリーを終える。

山頂でムゲンドラモンを倒すと、3体の守護者が街に来る。

戦闘HP：9400

Airdramon

ムゲンマウンテン

闘技場+2 繁栄度
ムゲンマウンテンに到達し、メインストーリーを終える。

山頂でムゲンドラモンを倒すと、3体の守護者が街に来る。

戦闘HP：9400

Tyrannomon

スピード地帯に入り、インセキモンを倒す。

ティラノモンを倒し、スピード地帯の隕石を調べて報告する。

戦闘HP：3100

Meramon

ドリルトンネルの作業員を助け、溶岩洞へ進む。

トンネルの熱問題を調べ、溶岩洞でメラモンを倒す。

戦闘HP：2600

Seadramon

08:00〜08:59、または17:00〜17:59。釣り竿と餌が必要。

釣り上げて友達になると、青い笛をもらえる。

Numemon

下水道を調べ、工場停止の問題を解決する。

病気のヌメモンを倒す。スカルグレイモンを休ませた場合は説得する。

戦闘HP：200

MetalGreymonVirus

ムゲンマウンテン

闘技場+3 繁栄度
ムゲンマウンテンに到達し、メインストーリーを終える。

山頂でムゲンドラモンを倒すと、3体の守護者が街に来る。

戦闘HP：9400

Mamemon

まれに出現。出入りして再挑戦できる。

話しかけて戦闘に勝つ。

戦闘HP：4800

Monzaemon

歯車を先にアンドロモンへ渡した場合は、その後おもちゃたちに返す。

もんざえモンを連れておもちゃの館を開き、ワルもんざえモンを倒してブリキモンに歯車を返す。

Gabumon

時間指定なし。迷わずの森の奥まで進む。

話しかけて戦闘に勝つ。

戦闘HP：2000

Elecmon

時間指定なし。

3回感電するまで話しかける。

Kabuterimon

シードラモンでビートランドへ。先にグレイモンを仲間にする。

話しかけて街に誘う選択肢を選ぶ。

Angemon

ワクチン種で入る。エンジェモンを壁に残した場合はジジモンの家を2回訪れて迎える。

アイスサンクチュアリの地下を探索し、守護者を倒して像へ戻る。

Birdramon

巣のルート、またはモーターを壊した後。

巣でバードラモンを倒す。モーターを壊した場合はグランドキャニオンの橋で戦う。

戦闘HP：3700

Garurumon

翌日以降の15:00〜23:59に再戦できる。後日でも仲間にできる。パートナーだけで戦う。

一度勝ち、約束した再戦に戻る。

戦闘HP：4200

再戦開始時HP：2100

Frigimon

フリーズランドで寒さに弱い病気のパートナーが倒れる。後で寒さに強い姿に変える。

寒さで倒れて救助された後、寒さに強いパートナーで戻る。

Whamon

オーガトリデ攻略後、フリーズランドでホエーモンの依頼を受ける。

秘密の海岸洞でホエーモンを助け、侵入者を倒す。

Vegiemon

不思議な植物の噂を聞き、表示日付15日にパルモンの畑で雨降り草を取る。

枯れた植物に雨降り草を渡す。

SkullGreymon

骨を休ませた場合はジジモンの家に2回戻ると仲間になる。

スカルグレイモンを倒し、研究所でヴァンデモンに話す。

戦闘HP：5800

MetalMamemon

まれに出現。出入りして再挑戦できる。

話しかけて戦闘に勝つ。

戦闘HP：5600

Vademon

ミステリーサークル調査を3段階進める。

ミステリーサークルを調べ、シェルモンのUFO記事を読み、ベーダモンが現れるまで再訪する。

Patamon

時間指定なし。

再戦を受けて3連勝する。

戦闘HP：1000

Kunemon

食べ物を持っていく。

食べ物を渡して戦闘に勝つ。

戦闘HP：900

Unimon

ケンタルモンを仲間にして医院を訪れる。

傷ついたユニモンに回復アイテムか薬を渡す。

Ogremon

2つ目の盗賊の隠れ家を攻略してからトンネルへ戻る。

オーガトリデ、秘密の海岸洞、最後にドリルトンネルで盗賊を倒す。

戦闘HP：3600

Shellmon

オーガトリデを攻略し、シェルモンの助けを求める声を聞く。

オーガトリデのリフトを下げてシェルモンを助け、外で会う。モーターのルートでも助けられる。

Centarumon

銃撃を避け、最後の正しい道を選ぶ。

あみだ森の迷路で印のある出口にたどり着く。

Bakemon

質問	回答
街で暮らしてほしいの？	？？…はい
街を見回って、悪いやつを追い払ってもいい？	うーん…はい
待って…お化けが怖いの？	うっ…いいえ

じゃあ、街にとりつくよ！あ、見回りだったね。

Drimogemon

メラモンの先へ進み、掘削開始からゲーム内3日待つ。

最後の掘削を始めてから3日後に戻る。

Sukamon

時間指定なし。

街に行きたいスカモンに話しかける。

Andromon

工場停止を解決し、ヌメモン加入後に再訪する。

ギロモンと下水道を調べ、アンドロモンに報告して島の歴史を聞きに戻る。

Giromon

アンドロモンの調査を完了する。

暴走したギロモンを倒す。スカルグレイモンを休ませた場合は会話で進む。
工場の問題を解決して再訪する。

戦闘HP：5700

Etemon

繁栄度50。

木の家に近づき、待ち伏せ戦に勝つ。

戦闘HP：5600

Biyomon

時間指定なし。

ピヨモンを追い、隠れ場所の一方にパートナーを配置して反対側から近づく。

Palmon

時間指定なし。

4回話しかけて戦闘に勝つ。

戦闘HP：900

Monochromon

20人全員に接客する。売上ではなく利益が条件。

店番をして2560ビット以上の利益を出す。

Leomon

メラモン加入と繁栄度45で、トンネル深部への道が開く。

ゴブリモンからレオモンを助け、先祖の石板を見つけてレオモン石を渡す。

Coelamon

最初の渡しは15:00〜19:59。橋を見た後は何時でも戻れる。

背中に乗って渡り、直った東の橋を確認してシーラみさきに戻る。

Kokatorimon

04:00〜06:59の間に広場へ入る。

夜明けの戦闘に勝つ。

戦闘HP：4200

Kuwagamon

シードラモンに乗ってビートランドへ行く。

話しかけて街に誘う選択肢を選ぶ。

Mojyamon

各要求アイテムを1回ずつ交換する。最後に交換した相手が仲間になる。

3体のモジャモンと9種類すべての交換をする。

Nanimon

オーガトリデ、スピード地帯、おもちゃの館、下水道、レオモン加入後のその洞窟。

ナニモンを5か所で見つける。5回目で仲間になる。

Megadramon

ムゲンマウンテンに到達する。

山頂付近の任意戦闘に勝つ。

戦闘HP：7500

Piximon

まれに出現。出入りして再挑戦できる。

話しかけて戦闘に勝つ。

戦闘HP：5200

Digitamamon

メインストーリー完了後。

エンディング後に山頂へ戻り、戦闘に勝つ。

戦闘HP：9999

Penguinmon

カーリングで勝つ。初回は無料。

ペンモンにカーリングで勝つ。

Ninjamon

デビモン、ヌメモン、モジャモン、マメモンのいずれかを仲間にする。

デジモン橋を渡り、待ち伏せ戦に勝つ。

戦闘HP：3800

Myotismon

ウィルス種を連れて館に入る。ヴァンデモン加入後も入れる。

ヴァンデモンに食べ物を渡し、失踪を調べ、スカルグレイモンを倒して研究所で話す。

WaruMonzaemon

おもちゃの館の救出を進める。

もんざえモンで館を開き、ワルもんざえモンを倒す。歯車はおもちゃたちのために持ち帰る。

戦闘HP：5200

Hawkmon

時間指定なし。

街の見張り役に誘う。

戦闘HP：580

Armadillomon

時間指定なし。

話しかけて戦闘に勝つ。

戦闘HP：1800

Digmon

時間指定なし。

話しかけて戦闘に勝つと、工房地区の門が開く。

戦闘HP：1000

Phantomon

20:00〜23:59。ウィルス種を連れるか、ヴァンデモン加入後に入る。

話しかけて戦闘に勝つ。

戦闘HP：3400

Candlemon

時間指定なし。

話しかけて戦闘に勝つ。

戦闘HP：700

Wizardmon

繁栄度20。

繁栄度20以上で話しかける。

戦闘HP：1380

Starmon

時間指定なし。

話しかけて戦闘に勝つ。

戦闘HP：1200

Solarmon

ワクチン種を連れてアイスサンクチュアリに入る。

話しかける。どちらの答えでも仲間になる。

戦闘HP：580

Triceramon

時間指定なし。

話しかけて戦闘に勝つ。

戦闘HP：3100

Mushroomon

時間指定なし。森北部を通るルートは、ドリルトンネルの落石イベント後に開きます。特別なアイテムは不要です。

迷わずの森の北部からみはらし山の道を北へ進み、みはらし山の胞子地帯へ。そこから下の出口で次の胞子地帯へ進みます。MushroomonはUFOより下の左側にいます。話しかけて戦闘に勝ちましょう。

戦闘HP：1200

Mammothmon

時間指定なし。

話しかけて戦闘に勝つ。

戦闘HP：4650

Floramon

時間指定なし。

あまい実を1個渡す（消費する）。

戦闘HP：590

Pumpkinmon

20:00〜23:59。先におもちゃの館を開く。

話しかけて戦闘に勝つ。

戦闘HP：1400

Kiwimon

時間指定なし。

肉を1個渡す（消費する）。

Tapirmon

時間指定なし。

2回話しかけて起こす。

戦闘HP：1100

Clockmon

00:00〜10:59、または14:00〜23:59。

なぞなぞで「まったく進まない」を選ぶ。

戦闘HP：1450

Datamon

時間指定なし。

話しかけて戦闘に勝つ。

戦闘HP：4000

Knightmon

ムゲンマウンテンに到達する。

話しかけて戦闘に勝つ。

戦闘HP：4500

Kotemon

オーガトリデ攻略後。

話しかけて戦闘に勝つ。逃走不可。

戦闘HP：2400

Bearmon

隠された境界の道から犬舎へ進む。

ハンターを倒し、解放されたベアモンに話す。

戦闘HP：3600