Digimon World: Horizon

v0.0.10 · pt-br

Uma ajudinha. Um novo Horizon.

3305aa1e58208cf9e98072f3a20ba83f09fe5178

Sumário

Artigos

Digimon

Técnicas

File City e seus moradores

SPOILERS — apêndice

Artigos

Primeiros passos no Horizon

DuckStation no computador

DuckStation no Android

Configurar ePSXe

Configurar RetroArch

Emulador web no iPhone

Cartões, backups e atualizações

2 MB, chinês e 60 fps

O primeiro dia do seu parceiro

Erros de cuidado e disciplina

Treinamento na academia

Como funciona o treino x5

Como funcionam os requisitos de evolução

Tempo de evolução e candidatos

Aprender técnicas

Trevas, Luz e Água

Arma e Terra

File City e seus moradores

Mecânicas ocultas dos parceiros

Questionário inicial: pontos e parceiros

EASY, NORMAL e HARD

Perguntas frequentes e problemas

Primeiros passos no Horizon

Discos, primeira inicialização e primeiro save.

O básico

Crie Horizon com seus discos compatíveis de Digimon World, Digital Card Battle, Digimon World 2 e World 3/2003. O site ou patcher de computador verifica as edições. Os jogos adicionais fornecem espécies importadas; você joga Digimon World.

Como funciona

Mantenha .bin e .cue juntos. Abra o .cue no emulador com uma BIOS extraída do seu PlayStation. Escolha idioma e opções no título e confira a RAM e a CPU detectadas.

Lembre-se

Use um cartão com 1 bloco livre. Salve pelo jogo, reinicie e teste Continuar. Exporte uma cópia do cartão antes de atualizar.

> Blocos livres necessários: 1

DuckStation no computador

BIOS, arquivos, configurações por jogo e saves.

O básico

Configure sua própria BIOS de PlayStation. Adicione a pasta de Horizon e mantenha o .cue junto do .bin; um arquivo ausente ou renomeado impede que a faixa seja encontrada.

Como funciona

Use as configurações por jogo do Horizon. Ative 8 MB de RAM expandida para chinês simplificado; os outros idiomas funcionam com 2 MB. AUTO adapta a renderização à cena, buscando 60, 30 ou 20 fps. Aumentar a velocidade da CPU emulada pode ajudar a manter taxas maiores, mas AUTO não exige mais overclock para tentá-las.

Lembre-se

Atribua um cartão com 1 bloco livre. Um cartão por jogo evita dividir espaço. Após renomear o disco ou atualizar, confira o cartão e carregue o save do jogo depois de uma inicialização limpa.

> Blocos livres necessários: 1

DuckStation no Android

BIOS, RAM, configurações da CPU e cartões de memória.

Antes de começar

Importe sua BIOS de PlayStation. Autorize o acesso à pasta de Horizon, mantenha .bin e .cue juntos e abra o .cue. As permissões do Android precisam permitir a leitura.

RAM e CPU

Abra as configurações por jogo do Horizon. Chinês precisa de 8 MB de RAM expandida; os outros idiomas funcionam com 2 MB. AUTO se adapta ao custo de cada cena sem exigir overclock. Se o aparelho acompanhar, aumentar a velocidade da CPU emulada pode ajudar a manter taxas maiores. Reinicie após mudar a RAM. Os nomes e a disponibilidade das opções variam conforme a versão.

Cartões de memória

Atribua um cartão com 1 bloco livre, preferencialmente por jogo, e exporte um backup. Após atualizar, confira o mesmo cartão, inicie o novo disco e carregue o save do jogo.

Resolver problemas

Para texto antigo ou sobreposto em versões Android afetadas, tente desativar Enable Texture Cache e reinicie. Se persistir, informe versão do Horizon, build do DuckStation, renderizador e idioma, com uma captura.

> Blocos livres necessários: 1

Configurar ePSXe

BIOS, acesso a pastas no Android e espaço no cartão.

O básico

Configure sua BIOS e a pasta com Horizon. Mantenha .cue e .bin juntos. Se o Android exigir uma pasta base do ePSXe, conceda acesso para armazenar cartões e configurações.

Como funciona

Deixe 1 bloco livre no cartão atribuído. Teste salvar pelo jogo e Continuar após reiniciar antes de jogar muito tempo. Exporte um backup antes de mudar o armazenamento ou atualizar.

Lembre-se

Nem toda versão do ePSXe oferece RAM expandida ou controles equivalentes de CPU. Oito idiomas usam 2 MB; chinês exige suporte comprovado a 8 MB. Se o título não detectar isso, use outro idioma ou emulador.

> Blocos livres necessários: 1

Configurar RetroArch

Escolha um núcleo PlayStation e confira suas opções.

O básico

O núcleo determina BIOS, cartões e melhorias do RetroArch. Escolha um núcleo PlayStation, leia sua documentação oficial e coloque sua BIOS na pasta de sistema exigida. Carregue o .cue com o .bin presente.

Como funciona

Confira cartão e diretório de saves. Deixe 1 bloco livre, salve pelo jogo, feche o conteúdo corretamente e teste Continuar ao reabrir. Faça backup antes de trocar de núcleo; save states não são portáveis entre núcleos.

Lembre-se

RAM expandida e controles de CPU dependem do núcleo. Confira a detecção no título. Oito idiomas funcionam com 2 MB; chinês precisa de 8 MB. Avanço rápido não substitui overclock da CPU emulada.

> Blocos livres necessários: 1

Emulador web no iPhone

Verifique o suporte a PlayStation e proteja seus saves.

O básico

O site de Horizon cria o disco, mas não executa o jogo. É necessário outro emulador web de PlayStation, como um site com o núcleo PlayStation do EmulatorJS, que aceite seus arquivos e BIOS. Compatibilidade, desempenho e exportação dependem do site e navegador.

Como funciona

Confira os formatos aceitos. Guarde .bin/.cue e BIOS fora do navegador. Teste exportar e importar cartões e deixe 1 bloco livre no cartão emulado.

Lembre-se

Teste salvar, fechar a página e recarregar antes de jogar por muito tempo. Exporte o cartão após jogar: limpar os dados do site pode apagar arquivos. Use um idioma comum sem suporte comprovado a 8

MB. Nenhuma combinação de navegador e emulador no iPhone é certificada aqui.

> Blocos livres necessários: 1

Cartões, backups e atualizações

Espaço, cartões por jogo e atualização segura.

O básico

Horizon precisa de 1 bloco livre para um novo save. Confira o espaço e o cartão atribuído. Com cartões por jogo, renomear o disco pode selecionar outro cartão; atribua o antigo se Continuar desaparecer.

Como funciona

Save states guardam o executável antigo e posições do disco em cache. Ao atualizar, faça backup do cartão, crie o disco novo, inicie do zero e carregue o save do jogo. Não continue a nova versão usando um estado antigo.

Lembre-se

Guarde backups fora da pasta ativa do emulador. Ao mudar de aparelho, exporte, importe e teste Continuar. Formatar apaga os saves; use um cartão novo ou reserva para testes.

> Blocos livres necessários: 1

2 MB, chinês e 60 fps

RAM e velocidade de CPU emulada são coisas diferentes.

O básico

Horizon funciona no PlayStation original de 2 MB em oito idiomas. Chinês simplificado carrega fontes e módulo acima de 2 MB e exige 8 MB expandidos. Com 2 MB o jogo recusa o idioma e mantém o atual.

Como funciona

AUTO adapta a renderização à cena, tentando 60 fps e passando a 30 ou 20 com intervalos regulares quando necessário. FRAME RATE nas OPTIONS do título oferece AUTO, 60 ou 20. Forçar 60 pode exibir menos quadros se a cena exigir demais. A lógica e os controles continuam a 20 Hz; RAM extra não escolhe a taxa de quadros.

Lembre-se

Mude a CPU emulada, não o avanço rápido. Confira as configurações detectadas no título. O aparelho precisa manter a velocidade de emulação escolhida. Reinicie após mudar a RAM.

O primeiro dia do seu parceiro

Uma rotina simples para a nova vida em File Island.

O básico

Escolha o parceiro nas perguntas de Jijimon. Conheça os indicadores de cuidado, inventário e serviços próximos antes de explorar longe. Leve cura e deixe espaço para itens.

Como funciona

Alimente quando houver fome, encontre um banheiro e deixe dormir no horário. Consulte comida favorita e sono na página da espécie. Não treine o dia todo sem verificar as necessidades.

Lembre-se

Faça uma sessão curta e confira atributos e cansaço. Explore, volte e salve no cartão. Evolução também depende de peso e cuidados: escolha um alvo antes de treinar todos os atributos sem direção.

Erros de cuidado e disciplina

Entenda os avisos antes de buscar atributos.

O básico

Fome, banheiro, sono e cansaço são sistemas distintos. Ignorar fome ou deixar o parceiro fazer no chão pode gerar erros; doença e exaustão têm outras consequências. Confira os indicadores e o painel de cuidados.

Como funciona

Disciplina e felicidade são diferentes. Elogiar e repreender têm efeitos distintos e não resolvem tudo. Preferências de comida e horários de sono também importam. Em um habitat de que o parceiro não gosta, o rosto de humor volta a alternar entre triste e feliz, como no original.

Lembre-se

Evoluções podem exigir mínimo ou máximo de erros. Buscar muitos erros é uma escolha específica, não conselho geral de negligência. Os contadores de evolução comum são da forma atual; leia os quatro grupos juntos.

Treinamento na academia

Equilibre ganhos com as necessidades diárias.

O básico

Cada academia treina um atributo. Os ganhos básicos abaixo são valores básicos; parceiro, melhorias, itens e resultado do treino podem mudar o prêmio. Treinar inteligência tem limites de aprendizado próprios, separados da batalha.

Como funciona

Treino avança o tempo e custa comida, cansaço e vida. Confira fome, banheiro e sono antes. Continuar cansado pode causar penalidades; um ganho maior não é tempo grátis.

Lembre-se

O x5 aplica várias recompensas comuns com verificações entre elas. Use x1 perto de metas de peso ou tempo de evolução. Descanse e cuide das necessidades antes de outro bloco.

Atributos	Ganho base	Cansaço
Ataque	10	8
HP	10	8
MP	10	8

Como funciona o treino x5

Várias sessões com custos normais e paradas antecipadas.

O básico

Durante uma sessão, R2 alterna x1 e x5. O bloco mostra a animação inicial e aplica as recompensas em sequência. Não é um multiplicador gratuito de cinco vezes.

Como funciona

Pode parar após causar fome, necessidade de banheiro, sono, cansaço ou mal-estar. Também verifica evolução, vida restante e mensagens da academia. O resultado mostra as sessões realmente concluídas; nem sempre são cinco.

Lembre-se

Bonus Try é separado dos blocos. Cada rolo para onde você aperta, sem nada escondido que o empurre para fora do prêmio: errar dá metade, três símbolos iguais dão o dobro, três do atributo treinado dão x4 e três cocôs dourados dão x5. Resolva a necessidade indicada antes de repetir. Se quiser apenas uma recompensa, selecione x1 antes de confirmar, sem depender de parada emergencial.

Como funcionam os requisitos de evolução

Leia o alvo e conte os quatro grupos.

O básico

A evolução comum pontua erros de cuidado, peso, atributos e bônus. São necessários 3 pontos. Todos os atributos listados formam um grupo; dois atributos não rendem dois pontos. Para alvos Rookie vale o maior atributo.

Como funciona

Peso aceita uma faixa. Erros podem ter mínimo ou máximo. Qualquer uma das condições de bônus concede o ponto; não são todas obrigatórias. O número máximo de erros de cuidado é inclusivo. Não cumprir esse grupo perde seu ponto; isso não impede a evolução se os outros grupos atingirem a pontuação necessária. Portanto, aumentar apenas os erros não exclui um alvo de forma confiável.

Lembre-se

Toque no alvo da árvore para abrir a linha. A linha “Tempo (h)” da janela mostra a condição de tempo, e um aviso vermelho indica vida restante insuficiente. Tempo na forma, gatilhos especiais, NEW DIGIMON e candidatos concorrentes influenciam. HP e MP usam unidades do jogador; felicidade usa a escala 0–100 da tela de status.

Tempo de evolução e candidatos

Os requisitos são apenas parte da escolha.

O básico

As horas abaixo são na forma atual, não idade total. Cumprir os atributos cedo não causa evolução imediata. Rotas temporizadas Ultimate também verificam requisitos; especiais e itens têm outros gatilhos.

Como funciona

De Rookie para Champion e de Champion para Ultimate, atingir a pontuação exigida admite um destino; quatro pontos não vencem três. O jogo sorteia com chances iguais entre os destinos aptos no momento da evolução. Eles são verificados na ordem das rotas: após admitir um nunca criado, os já criados que aparecem depois são ignorados; os admitidos antes continuam no sorteio. A disponibilidade do modelo e NEW DIGIMON continuam valendo. Recarregar o mesmo save do cartão e variar o momento pode dar outro resultado, mas não garante isso. De In-Training para Rookie, vence a maior pontuação e, no empate, o primeiro da lista. Evoluções especiais e por item mantêm suas regras.

Lembre-se

A linha “Tempo (h)” da janela compara as horas na forma atual com as horas exigidas pelo alvo. O veredito só mostra “pronto” quando a pontuação dos requisitos, o espaço do modelo e o tempo são suficientes; “Em N h” significa que só falta tempo. O aviso vermelho “A vida acaba antes (N h)” indica que a vida restante é menor que a espera necessária; N é a vida restante. Rotas que não dependem do relógio mostram “Rota especial”. Megas importados também exigem 120 horas de jogo como Perfeito. Se a vida restante acabar antes, o parceiro morre de velhice. Melão maduro (Chain Melon) acrescenta 24 horas de vida; Digirobalo, 6. Eles aumentam a vida restante, não o tempo já passado na forma atual.

Aprender técnicas

Listas de espécies, espaços de especialidade e rolagens.

O básico

Uma execução inimiga de técnica normal registra a candidata; não precisa acertar. Após a batalha ela precisa estar na lista da espécie, ter especialidade correspondente e ainda não ser conhecida. O primeiro espaço correspondente define a chance.

Como funciona

Inteligência não altera essa rolagem. Usos repetidos não geram rolagens extras. Se várias candidatas passarem, uma é escolhida ao acaso; a porcentagem não garante o prêmio final.

Lembre-se

Treino de inteligência usa outras regras. As páginas mostram MP básico antes de modificadores; finalizadores não gastam MP. Nomes repetidos mantêm IDs e espécies podem alterar valores do finalizador.

Técnica reforçada

Cada espécie que pode ser criada tem uma técnica reforçada, indicada na sua página e com uma seta no menu de técnicas. Quando esse parceiro a usa, o poder sobe um oitavo mais 30 e ela gasta um quarto a menos de MP; as tabelas da espécie já mostram esses valores. O reforço também vale para os dois lutadores do modo VS e nunca para inimigos.

Trevas, Luz e Água

Mais três fileiras de técnicas, a cura e suas copas.

O básico

Três fileiras se juntam às sete do original: Trevas, Luz e Água, com oito técnicas cada uma. Um parceiro as aprende como as outras: a técnica precisa estar na lista da espécie e a fileira entre as suas especialidades. A tela de técnicas rola pelas fileiras. Um save de uma versão anterior carrega como está. Nesse primeiro carregamento o parceiro aprende a primeira técnica de cada fileira nova que estiver na lista da espécie dele: Garra Sombria, Centelha Sagrada ou Tiro de Bolhas. As outras ele aprende como qualquer outra técnica.

Como funciona

Bênção devolve 10% do HP total, e a quantidade sobe em verde sobre o Digimon. Um parceiro se cura três vezes por batalha e um inimigo duas; ninguém se cura com o HP cheio. Sozinho, um parceiro só se cura abaixo de 60% do HP; com a sua ordem ele se cura com qualquer quantidade abaixo do máximo. Escudo Sagrado aumenta a Defesa, Dança da Chuva aumenta a Velocidade e Sussurro Maligno tira um quinto da Defesa do alvo, uma vez por lutador e batalha. A maioria dos ataques das três fileiras acerta por posição, como a maioria dos disparos do original. Um disparo é mirado ao sair, e um golpe ou uma área cai em um ponto: o alvo que saiu dali não é atingido. Pesadelo, Sussurro Maligno, Névoa Venenosa, Explosão de Luz, Redemoinho e Fúria Oceânica seguem o alvo, e só a precisão deles pode fazê-los errar.

Lembre-se

Trevas e Luz causam o dobro de dano uma à outra e a metade à própria fileira. Água causa o dobro de dano a Fogo e Sujeira e a metade a Natureza, Gelo e Água; Ar causa o dobro de dano a Água. Três copas da arena aceitam só as espécies que têm a fileira da copa como primeira especialidade: a Copa Trevas, a Copa Luz e a Copa Água, duas vezes cada uma nos 30 dias do calendário. O vencedor leva 5000 bits e um Inhame muscular, uma Fruta sábia ou um Gelo do poder.

Arma e Terra

Mais duas fileiras de técnicas e suas copas.

O básico

Mais duas fileiras entram na tela de técnicas: Arma e Terra, com oito técnicas cada uma; agora são doze fileiras. A quarta fileira do original, que a tela chamava de Terra, passa a se chamar Natureza, o nome que esta wiki sempre usou; as técnicas dela são as mesmas. Um save de uma versão anterior carrega como está. Nesse primeiro carregamento o parceiro aprende a primeira técnica de cada fileira nova que estiver na lista da espécie: Corte Veloz ou Arremesso de Rocha. O resto ele aprende como qualquer outra técnica.

Como funciona

Arma é a fileira das lâminas. Corte Veloz, Lâmina Lançada, Corte Cruzado, Lâmina Giratória, Golpe Gigante e Lâmina Final causam dano; Quebra-Armadura tira um quarto da Defesa do alvo, uma vez por lutador e batalha, e Postura de Guerra aumenta o Ataque em um quinto. Terra é a fileira da rocha. Arremesso de Rocha, Rajada de Areia, Impacto de Rocha, Fissura, Estalagmite, Deslizamento e Sismo de Gaia causam dano, Rajada de Areia pode confundir e Pele de Pedra aumenta a Defesa. A maioria dos ataques das duas fileiras acerta por posição, como a maioria dos disparos do original: o alvo que saiu de onde o golpe cai não é atingido. Lâmina Final, Rajada de Areia, Estalagmite e Sismo de Gaia seguem o alvo, e só a precisão deles pode fazê-los errar.

Lembre-se

Arma causa uma vez e meia o dano em Natureza e metade em Máquina e Terra. Terra causa o dobro de dano em Máquina, uma vez e meia em Fogo e metade em Ar, Natureza e Terra. Máquina causa uma vez e meia o dano em Arma e Natureza metade; Água causa o dobro de dano em Terra, Natureza e Gelo uma vez e meia, e Fogo e Arma metade. Duas copas da

arena aceitam só as espécies que têm a fileira da copa como primeira especialidade: a Copa Lâmina e a Copa Gaia, duas vezes cada uma nos 30 dias do calendário. O vencedor leva 5000 bits e um Chip de ataque ou um Chip de defesa.

File City e seus moradores

Serviços, prosperidade e condições de recrutamento.

O básico

O diretório de recrutamento reúne moradores, locais, serviços e contribuições para a prosperidade dentro de spoilers fechados.

Como funciona

Os passos ficam ocultos até abrir o aviso de spoilers. Horários usam o relógio do jogo. Confira lugar e pré-requisitos: podem depender de um marco da cidade, outro recruta ou evento.

Lembre-se

Mecânicas ocultas dos parceiros

Mecânicas ocultas dos parceiros.

O básico

Um parceiro Bakemon permite entender a fala de Bakemon. A conversa e as respostas para recrutá-lo estão no spoiler abaixo.

Como funciona

Cada parceiro tem preferências e sono próprios. Especialidades determinam técnicas aprendidas em batalha. Espaços vazios ainda contam na chance de aprendizado, embora o resumo não os mostre.

Lembre-se

Questionário inicial: pontos e parceiros

As sete respostas contribuem para três grupos.

O básico

Como funciona

Lembre-se

Jijimon mantém seu parceiro em segredo: você o verá ao seu lado quando acordar. Dar um nome é opcional, e os diálogos não revelam a espécie. As colunas mostram NOVOS DIGIMON ligado e desligado. As respostas, os pontos e a tabela de parceiros iniciais estão no spoiler abaixo.

EASY, NORMAL e HARD

EASY, NORMAL e HARD.

O básico

NORMAL usa regras comuns. EASY dobra dano causado e divide o recebido por dois, arredondando para cima antes dos limites. Também reduz o veneno no parceiro pela metade. Vale para campo e torneios individuais, não VS de dois jogadores.

Como funciona

A dificuldade não reescreve atributos salvos. Dano percentual de scripts segue regras próprias. Escolha no título e confira as opções disponíveis.

Lembre-se

Escolha uma das dificuldades nas opções do título. Os ajustes de batalha aparecem abaixo e não alteram o crescimento permanente do parceiro. ALERTA PERIGO, nas opções do título e ativada por padrão, coloca um pequeno diabinho roxo sobre um Digimon selvagem claramente mais forte que seu parceiro: sua força de combate, PV × (Ataque + Defesa), é pelo menos 2,5 vezes a do seu parceiro. Aparece apenas nos Digimon que iniciam uma batalha ao serem tocados, nunca em personagens que só conversam, e somente enquanto você pode se mover. Use-a para evitar lutas que você perderia feio; é um aviso, não uma garantia.

> HARD ajusta os inimigos com os valores abaixo.

HP inimigo (%)	110
Ataque inimigo (%)	150
Defesa inimiga (%)	105
Velocidade inimiga (%)	115

Inteligência inimiga (%)	150
Poder do finalizador inimigo (%)	150
Dano do parceiro (%)	95
Peso de inatividade inimiga (%)	25
Dano mínimo inimigo (%)	15

Perguntas frequentes e problemas

Atualizações, saves, patching lento e relatos úteis.

O básico

Sem Continuar? Confira cartão, blocos livres e nome do disco com cartões por jogo. Esta versão exige 1 bloco livre para um novo save. Faça backup, inicie o disco atualizado e carregue pelo jogo.

Como funciona

Criar o disco no celular pode demorar. Para erros de cota, use janela normal, libere espaço e tente novamente; há também o patcher de computador. Discos extras fornecem espécies; versões modificadas ou incompatíveis não passam na verificação. O criador web em celulares Android não falha mais com um erro de permissão ao copiar o disco.

Lembre-se

Para texto quebrado, anote versão, disco base, idioma, build do emulador e gráficos. Em versões Android afetadas, tente desativar Enable Texture Cache. Inclua o gatilho exato e captura: o sintoma

sozinho não identifica a causa. O rosto de WarGrowlmon não tem mais buracos.

> Blocos livres necessários: 1

Digimon

Bebê

Botamon · #1

Bebê · Dados · Fogo

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Bolha (6 / 0 MP / —)

Requisitos: Crescimento fixo; sem pontuação de requisitos.

Evolui para: Koromon

Nyokimon · #473

Bebê · Dados · Natureza

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Bolha (6 / 0 MP / —)

Requisitos: Crescimento fixo; sem pontuação de requisitos.

Evolui para: Yokomon

Pabumon · #470

Bebê · Dados · Natureza

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Bolha (6 / 0 MP / —)

Requisitos: Crescimento fixo; sem pontuação de requisitos.

Evolui para: Motimon

Pichimon · #471

Bebê · Dados · Água / Gelo

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Bolha (10 / 0 MP / —)

Requisitos: Crescimento fixo; sem pontuação de requisitos.

Evolui para: Bukamon

Poyomon · #29

Bebê · Dados · Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Bolha (5 / 0 MP / —)

Requisitos: Crescimento fixo; sem pontuação de requisitos.

Evolui para: Tokomon

Punimon · #15

Bebê · Dados · Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Bolha (6 / 0 MP / —)

Requisitos: Crescimento fixo; sem pontuação de requisitos.

Evolui para: Tsunomon

YukimiBotamon · #472

Bebê · Dados · Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Bolha (6 / 0 MP / —)

Requisitos: Crescimento fixo; sem pontuação de requisitos.

Evolui para: Nyaromon

Yuramon · #43

Bebê · Dados · Natureza

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Bolha (5 / 0 MP / —)

Requisitos: Crescimento fixo; sem pontuação de requisitos.

Evolui para: Tanemon

Em treino

Bukamon · #475

Em treino · Dados · Água / Gelo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Bolha (10 / 0 MP / —)

Requisitos: Crescimento fixo; sem pontuação de requisitos.

Evolui de: Pichimon

Evolui para: Gomamon, Otamamon, Gizamon, Syakomon, Crabmon, RedOtamamon

Koromon · #2

Em treino · Dados · Fogo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Bolha (10 / 0 MP / —)

Requisitos: Crescimento fixo; sem pontuação de requisitos.

Evolui de: Botamon

Evolui para: Agumon, Gabumon, Goblimon, ToyAgumon, Candlemon, Guilmon

Motimon · #474

Em treino · Dados · Natureza / Máquina

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Bolha (10 / 0 MP / —)

Requisitos: Crescimento fixo; sem pontuação de requisitos.

Evolui de: Pabumon

Evolui para: Tentomon, Kokuwamon, Wormmon, Hagurumon, Vemmon, Solarmon

Nyaromon · #476

Em treino · Dados · Luz / Luta / Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Bolha (10 / 0 MP / —)

Requisitos: Crescimento fixo; sem pontuação de requisitos.

Evolui de: YukimiBotamon

Evolui para: Salamon, DemiDevimon, Bearmon, Renamon, Kotemon, Veemon

Tanemon · #44

Em treino · Dados · Natureza / Gelo

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Bolha (10 / 0 MP / —)

Requisitos: Crescimento fixo; sem pontuação de requisitos.

Evolui de: Yuramon

Evolui para: Palmon, Betamon, Dokunemon, Otamamon, Armadillomon, Gazimon

Tokomon · #30

Em treino · Dados · Ar / Luta / Luz

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Bolha (10 / 0 MP / —)

Requisitos: Crescimento fixo; sem pontuação de requisitos.

Evolui de: Poyomon

Evolui para: Patamon, Biyomon, Gotsumon, Psychemon, Tsukaimon, Hagurumon

Tsunomon · #16

Em treino · Dados · Ar / Gelo

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Bolha (11 / 0 MP / —)

Requisitos: Crescimento fixo; sem pontuação de requisitos.

Evolui de: Punimon

Evolui para: Elecmon, Penguinmon, Gabumon, SnowAgumon, Muchomon, VioletElecmon

Yokomon · #477

Em treino · Dados · Ar / Natureza

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Bolha (10 / 0 MP / —)

Requisitos: Crescimento fixo; sem pontuação de requisitos.

Evolui de: Nyokimon

Evolui para: Biyomon, Floramon, Hawkmon, Mushroomon, Monmon, Tapirmon

Novato

Agumon · #3

Novato · Vacina · Fogo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Cuspe de Fogo (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+14)
Torre de Fogo (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Laser de Calor (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+8)
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Bafo de Pimenta (89 / 0 MP / —)

Requisitos: Maior atributo: HP / MP / Ataque (HP e MP divididos por 10) · Erros de cuidado ≥ 0 · Peso 10–20 · Bônus (qualquer um): de Koromon

Evolui de: Koromon

Evolui para: Greymon, Meramon, Birdramon, Centarumon, Monochromon, Tyrannomon

Armadillomon · #185

Novato · Vacina · Terra / Luta / Natureza

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Tremor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Metamorfose (0 / 30 MP / 12%) · Dokunemon → Terra dos Besouros (+4)
Broca Giratória (150 / 0 MP / —)
Arremesso de Rocha (64 / 30 MP / 28%) · Golemon → Mansão do Lorde Cinza (+11)
Rajada de Areia (110 / 84 MP / 26%) · Golemon → Mansão do Lorde Cinza (+11)
Pele de Pedra (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → Mansão do Lorde Cinza (+13)

Requisitos: Maior atributo: Velocidade (HP e MP divididos por 10) · Erros de cuidado ≥ 0 · Peso 21–31 · Bônus (qualquer um): Automática

Evolui de: Tanemon

Evolui para: Ankylomon, Digmon, Submarimon, Tortomon, Dinohyumon

Bearmon · #353

Novato · Vacina · Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Soco Sônico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Tremor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra Gelada
Supertapa (91 / 0 MP / —)

Requisitos: Maior atributo: Velocidade (HP e MP divididos por 10) · Erros de cuidado ≥ 0 · Peso -1–9 · Bônus (qualquer um): Automática

Evolui de: Nyaromon

Evolui para: Gururumon, Golemon, Ikkakumon, Grizzlymon, Leomon

Betamon · #4

Novato · Vírus · Água / Gelo / Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Eletricidade Estática (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+5)
Nuvem Elétrica (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+10)
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)
Agulha de Gelo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Bala de Água (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Rajada de Inverno (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosque Nebuloso (+10)
Magia Aquática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso
Choque Elétrico (92 / 0 MP / —)
Tiro de Bolhas (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Jato Aquático (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Dança da Chuva (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)

Requisitos: Maior atributo: HP / MP / Defesa (HP e MP divididos por 10) · Erros de cuidado ≥ 0 · Peso 10–20 · Bônus (qualquer um): Automática

Evolui de: Tanemon

Evolui para: Seadramon, Dolphmon, Shellmon, Coelamon

Biyomon · #45

Novato · Vacina · Ar / Luz / Fogo

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Cuspe de Fogo (66 / 30 MP / 15%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+14)
Laser de Calor (84 / 105 MP / 13%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+8)
Nuvem Elétrica (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+10)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Furacão (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Alto do Grande Cânion (+1)
Tornado Espiral (91 / 0 MP / —)
Centelha Sagrada (60 / 30 MP / 21%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Flecha Radiante (170 / 102 MP / 16%) · Piddomon → Monte Infinito
Escudo Sagrado (0 / 66 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito

Requisitos: Maior atributo: MP / Defesa / Velocidade (HP e MP divididos por 10) · Erros de cuidado ≥ 0 · Peso 10–20 · Bônus (qualquer um): Automática

Evolui de: Tokomon, Yokomon

Evolui para: Birdramon, Airdramon, Kokatorimon, Unimon, Kabuterimon, Saberdramon

Candlemon · #235

Novato · Dados · Fogo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Cuspe de Fogo (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+14)
Laser de Calor (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+8)
Torre de Fogo (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Explosão Azul (90 / 0 MP / —)

Requisitos: Maior atributo: Velocidade (HP e MP divididos por 10) · Erros de cuidado ≥ 0 · Peso 21–31 · Bônus (qualquer um): Automática

Evolui de: Koromon

Evolui para: Baronmon, Wizardmon, Shadramon, Flarerizamon, Lynxmon

Crabmon · #284

Novato · Dados · Água / Gelo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Bala de Água (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Tremor (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Magia Aquática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso
Gota de Lágrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+6)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra Gelada
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Garra Tesoura (172 / 0 MP / —)
Tiro de Bolhas (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Jato Aquático (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Dança da Chuva (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)

Requisitos: Maior atributo: MP (HP e MP divididos por 10) · Erros de cuidado ≤ 0 · Peso -1–9 · Bônus (qualquer um): Automática

Evolui de: Bukamon

Evolui para: Ebidramon, Coelamon, Shellmon, Tylomon, Gesomon

DemiDevimon · #236

Novato · Vírus · Trevas / Luta / Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Eletricidade Estática (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+5)
Nuvem Elétrica (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+10)
Agulha Giratória (152 / 0 MP / —)
Garra Sombria (60 / 27 MP / 28%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Raio Sombrio (170 / 90 MP / 26%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Sussurro Maligno (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)

Requisitos: Maior atributo: Defesa (HP e MP divididos por 10) · Erros de cuidado ≥ 0 · Peso -1–9 · Bônus (qualquer um): Automática

Evolui de: Nyaromon

Evolui para: IceDevimon, Devidramon, Vilemon, BlackGatomon

Dokunemon · #74

Novato · Vírus · Natureza / Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+9)
Ferrão Perigoso (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Floresta Nativa (+12)
Pó Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+7)
Metamorfose (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terra dos Besouros (+4)
Eletricidade Estática (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+5)
Nuvem Elétrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+10)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Fio Elétrico (94 / 0 MP / —)

Requisitos: Maior atributo: Ataque (HP e MP divididos por 10) · Erros de cuidado ≥ 0 · Peso 21–31 · Bônus (qualquer um): Automática

Evolui de: Tanemon

Evolui para: Flymon, Dokugumon, Roachmon, Kurisarimon

Elecmon · #18

Novato · Dados · Ar / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra Gelada
Carga Muscular (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Eletricidade Estática (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+5)
Megafaísca (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Nuvem Elétrica (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+10)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Supertrovão (100 / 0 MP / —)

Requisitos: Maior atributo: HP / Ataque / Velocidade (HP e MP divididos por 10) · Erros de cuidado ≥ 0 · Peso 10–20 · Bônus (qualquer um): Automática

Evolui de: Tsunomon

Evolui para: Leomon, Angemon, Bakemon, Kokatorimon, Thundermon

Floramon · #273

Novato · Dados · Natureza / Gelo

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Pó Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+7)

Perfume Encantador (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso (+1)
Metamorfose (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terra dos Besouros (+4)
Praga de Insetos (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terra dos Besouros (+1)
Gota de Lágrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+6)
Magia Aquática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso
Rajada de Inverno (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosque Nebuloso (+10)
Hera Venenosa (101 / 0 MP / —)

Requisitos: Maior atributo: MP (HP e MP divididos por 10) · Erros de cuidado ≥ 0 · Peso -1–9 · Bônus (qualquer um): Automática

Evolui de: Yokomon

Evolui para: MoriShellmon, Woodmon, Kiwimon, Snimon, Vegiemon

Gabumon · #17

Novato · Dados · Luta / Fogo

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Torre de Fogo (155 / 81 MP / 11%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Laser de Calor (84 / 105 MP / 13%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+8)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Tremor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Explosão Azul (90 / 0 MP / —)

Requisitos: Maior atributo: Defesa / Velocidade / Inteligência (HP e MP divididos por 10) · Erros de cuidado ≥ 0 · Peso 10–20 · Bônus (qualquer um): Automática · Rota de Tsunomon: peso 21–31 em vez de 10–20 da rota de Koromon.

Evolui de: Tsunomon, Koromon

Evolui para: Centarumon, Monochromon, Drimogemon, Tyrannomon, Ogremon, Garurumon

Gazimon · #285

Novato · Vírus · Luta / Natureza / Trevas

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Soco Sônico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)

Tremor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 22%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+9)
Pó Venenoso (117 / 171 MP / 19%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+7)
Metamorfose (0 / 30 MP / 15%) · Dokunemon → Terra dos Besouros (+4)
Hera Venenosa (101 / 0 MP / —)
Garra Sombria (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Raio Sombrio (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Sussurro Maligno (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)

Requisitos: Maior atributo: Inteligência (HP e MP divididos por 10) · Erros de cuidado ≥ 0 · Peso -1–9 · Bônus (qualquer um): Automática

Evolui de: Tanemon

Evolui para: Gururumon, Dinohyumon, Gargoylemon, Minotarumon, Grizzlymon

Gizamon · #239

Novato · Vírus · Água / Gelo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Bala de Água (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Agulha de Gelo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Gota de Lágrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+6)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Supertapa (91 / 0 MP / —)
Tiro de Bolhas (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Jato Aquático (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Dança da Chuva (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)

Requisitos: Maior atributo: HP (HP e MP divididos por 10) · Erros de cuidado ≥ 0 · Peso 21–31 · Bônus (qualquer um): Automática

Evolui de: Bukamon

Evolui para: Hyogamon, Gesomon, Tylomon, Octomon, ShellNumemon

Goblimon · #80

Novato · Vírus · Luta / Fogo / Trevas

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Cuspe de Fogo (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+14)

Bomba de Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Laser de Calor (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+8)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Pancada Brutal (170 / 0 MP / —)
Garra Sombria (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Raio Sombrio (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Sussurro Maligno (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)

Requisitos: Maior atributo: HP (HP e MP divididos por 10) · Erros de cuidado ≥ 0 · Peso 21–31 · Bônus (qualquer um): Automática

Evolui de: Koromon

Evolui para: Fugamon, Tuskmon, Flarerizamon, Raremon, Cyclonemon, Ogremon

Gomamon · #217

Novato · Vacina · Água / Gelo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Agulha de Gelo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Rajada de Inverno (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosque Nebuloso (+10)
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)
Gota de Lágrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+6)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Supertapa (91 / 0 MP / —)
Tiro de Bolhas (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Jato Aquático (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Dança da Chuva (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)

Requisitos: Maior atributo: Inteligência (HP e MP divididos por 10) · Erros de cuidado ≥ 0 · Peso 21–31 · Bônus (qualquer um): Automática

Evolui de: Bukamon

Evolui para: Submarimon, Ikkakumon, Dolphmon, Gesomon, Tylomon, Octomon

Gotsumon · #68

Novato · Dados · Terra / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Tremor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Pancada Brutal (170 / 0 MP / —)
Arremesso de Rocha (64 / 30 MP / 28%) · Golemon → Mansão do Lorde Cinza (+11)
Rajada de Areia (110 / 84 MP / 26%) · Golemon → Mansão do Lorde Cinza (+11)
Pele de Pedra (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → Mansão do Lorde Cinza (+13)

Requisitos: Maior atributo: HP (HP e MP divididos por 10) · Erros de cuidado ≥ 0 · Peso 21–31 · Bônus (qualquer um): Automática

Evolui de: Tokomon

Evolui para: Guardromon, Golemon, Tortomon, Gargoylemon, Minotarumon, Monochromon

Guilmon · #433

Novato · Vírus · Fogo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Cuspe de Fogo (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+14)
Torre de Fogo (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Laser de Calor (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+8)
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Bafo de Pimenta (89 / 0 MP / —)

Requisitos: Maior atributo: Inteligência (HP e MP divididos por 10) · Erros de cuidado ≥ 0 · Peso -1–9 · Bônus (qualquer um): Automática

Evolui de: Koromon

Evolui para: Flamedramon, Veedramon, Tuskmon, Growlmon

Hagurumon · #122

Novato · Vacina · Máquina / Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Eletricidade Estática (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+5)
Nuvem Elétrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+10)
Guindaste de Força (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Velocista Metálico (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Programa Reverso (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Choque Elétrico (92 / 0 MP / —)

Requisitos: Maior atributo: MP (HP e MP divididos por 10) · Erros de cuidado ≤ 0 · Peso -1–9 · Bônus (qualquer um): Automática

Evolui de: Tokomon, Motimon

Evolui para: Tankmon, Guardromon, Hookmon, Clockmon

Hawkmon · #184

Novato · Dados · Ar / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Corte de Vento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Nuvem Elétrica (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+10)
Eletricidade Estática (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+5)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Bolha Explosiva (85 / 0 MP / —)

Requisitos: Maior atributo: Inteligência (HP e MP divididos por 10) · Erros de cuidado ≥ 0 · Peso 21–31 · Bônus (qualquer um): Automática

Evolui de: Yokomon

Evolui para: Saberdramon, Aquilamon, Halsemon, Shurimon, Quetzalmon

Kokuwamon · #247

Novato · Dados · Ar / Máquina

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Eletricidade Estática (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+5)
Nuvem Elétrica (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+10)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)

Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Guindaste de Força (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 17%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Velocista Metálico (150 / 165 MP / 27%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Choque Elétrico (92 / 0 MP / —)

Requisitos: Maior atributo: Ataque (HP e MP divididos por 10) · Erros de cuidado ≥ 0 · Peso 21–31 · Bônus (qualquer um): Automática

Evolui de: Motimon

Evolui para: Thundermon, Flymon, Clockmon, Guardromon

Kotemon · #351

Novato · Dados · Arma / Luta / Fogo

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Cuspe de Fogo (66 / 30 MP / 15%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+14)
Laser de Calor (84 / 105 MP / 13%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+8)
Torre de Fogo (155 / 81 MP / 11%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Explosão Azul (90 / 0 MP / —)
Corte Veloz (60 / 24 MP / 28%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Lâmina Lançada (150 / 72 MP / 26%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Quebra-Armadura (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)

Requisitos: Maior atributo: HP (HP e MP divididos por 10) · Erros de cuidado ≥ 0 · Peso -1–9 · Bônus (qualquer um): Automática

Evolui de: Nyaromon

Evolui para: Flamedramon, Apemon, Baronmon, Tuskmon, DarkTyrannomon, Musyamon

Monmon · #352

Novato · Vírus · Luta / Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Soco Sônico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)

Corte de Vento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Eletricidade Estática (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+5)
Nuvem Elétrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+10)
Bolha Explosiva (85 / 0 MP / —)

Requisitos: Maior atributo: Inteligência (HP e MP divididos por 10) · Erros de cuidado ≥ 0 · Peso -1–9 · Bônus (qualquer um): Automática

Evolui de: Yokomon

Evolui para: Golemon, Apemon, Hookmon, Raremon, Musyamon, Ninjamon

Muchomon · #93

Novato · Dados · Luta / Ar / Gelo

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Soco Sônico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Tremor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra Gelada
Corte de Vento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Supertapa (91 / 0 MP / —)

Requisitos: Maior atributo: HP (HP e MP divididos por 10) · Erros de cuidado ≤ 0 · Peso -1–9 · Bônus (qualquer um): Automática

Evolui de: Tsunomon

Evolui para: Soulmon, Aquilamon, Sorcermon, Quetzalmon

Mushroomon · #263

Novato · Vírus · Natureza / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Pó Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+7)
Metamorfose (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terra dos Besouros (+4)
Praga de Insetos (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terra dos Besouros (+1)
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+9)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Broca Giratória (150 / 0 MP / —)
Perfume Encantador (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso (+1)

Requisitos: Maior atributo: HP (HP e MP divididos por 10) · Erros de cuidado ≤ 0 · Peso -1–9 · Bônus (qualquer um): Automática

Evolui de: Yokomon

Evolui para: Woodmon, Kiwimon, Snimon, Vegiemon

Otamamon · #109

Novato · Dados · Água / Gelo

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Gota de Lágrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+6)
Bala de Água (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Magia Aquática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso
Rajada de Inverno (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosque Nebuloso (+10)
Agulha de Gelo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)
Estátua de Gelo (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Outra Dimensão (+3)
Supertapa (91 / 0 MP / —)
Tiro de Bolhas (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Jato Aquático (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Dança da Chuva (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)

Requisitos: Maior atributo: MP (HP e MP divididos por 10) · Erros de cuidado ≤ 0 · Peso 21–31 · Bônus (qualquer um): Automática

Evolui de: Tanemon, Bukamon

Evolui para: Geremon, MoriShellmon, Gekomon, Ebidramon

Palmon · #46

Novato · Vacina · Natureza / Gelo

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+9)
Perfume Encantador (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso (+1)
Pó Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+7)
Metamorfose (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terra dos Besouros (+4)
Gota de Lágrima (60 / 42 MP / 15%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+6)
Bala de Água (211 / 102 MP / 5%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Magia Aquática (0 / 36 MP / 9%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso
Hera Venenosa (101 / 0 MP / —)

Requisitos: Maior atributo: MP / Velocidade / Inteligência (HP e MP divididos por 10) · Erros de cuidado ≥ 0 · Peso 10–20 · Bônus (qualquer um): Automática

Evolui de: Tanemon

Evolui para: Kuwagamon, Vegiemon, Ninjamon, Dolphmon, Coelamon, Togemon

Patamon · #31

Novato · Dados · Luta / Luz / Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Soco Sônico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Bolha Explosiva (85 / 0 MP / —)
Centelha Sagrada (60 / 30 MP / 21%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Flecha Radiante (170 / 102 MP / 16%) · Piddomon → Monte Infinito
Escudo Sagrado (0 / 66 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito

Requisitos: Maior atributo: HP / Ataque / Inteligência (HP e MP divididos por 10) · Erros de cuidado ≥ 0 · Peso 10–20 · Bônus (qualquer um): Automática

Evolui de: Tokomon

Evolui para: Drimogemon, Tyrannomon, Ogremon, Leomon, Angemon, Unimon

Penguinmon · #57

Novato · Dados · Gelo / Água / Natureza

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Garra Venenosa (62 / 66 MP / 16%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+9)
Perfume Encantador (180 / 210 MP / 9%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso (+1)
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)
Agulha de Gelo (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Bala de Água (211 / 102 MP / 20%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Rajada de Inverno (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Bosque Nebuloso (+10)
Magia Aquática (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso

Supertapa (91 / 0 MP / —)
Tiro de Bolhas (58 / 24 MP / 22%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Jato Aquático (160 / 78 MP / 16%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Dança da Chuva (0 / 54 MP / 14%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)

Requisitos: Maior atributo: MP / Defesa / Inteligência (HP e MP divididos por 10) · Erros de cuidado ≥ 0 · Peso 10–20 · Bônus (qualquer um): Automática

Evolui de: Tsunomon

Evolui para: Dolphmon, Shellmon, Garurumon, Frigimon, Mojyamon, Sorcermon

Psychemon · #82

Novato · Vacina · Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Soco Sônico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Tremor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra Gelada
Broca Giratória (150 / 0 MP / —)

Requisitos: Maior atributo: Defesa (HP e MP divididos por 10) · Erros de cuidado ≥ 0 · Peso 21–31 · Bônus (qualquer um): Automática

Evolui de: Tokomon

Evolui para: Ankylomon, Lighdramon, Minotarumon, Gururumon

RedOtamamon · #233

Novato · Dados · Fogo / Luta / Água

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Cuspe de Fogo (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+14)
Laser de Calor (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+8)
Torre de Fogo (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Bola de Fogo (155 / 0 MP / —)

Tiro de Bolhas (58 / 24 MP / 15%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Jato Aquático (160 / 78 MP / 12%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Dança da Chuva (0 / 54 MP / 9%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)

Requisitos: Maior atributo: Ataque (HP e MP divididos por 10) · Erros de cuidado ≥ 0 · Peso 21–31 · Bônus (qualquer um): Automática

Evolui de: Bukamon

Evolui para: Shadramon, Growlmon, Maildramon, Flarerizamon, Meramon

Renamon · #354

Novato · Dados · Luta / Fogo

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Soco Sônico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Cuspe de Fogo (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+14)
Laser de Calor (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+8)
Torre de Fogo (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Tornado Espiral (91 / 0 MP / —)

Requisitos: Maior atributo: HP (HP e MP divididos por 10) · Erros de cuidado ≤ 0 · Peso -1–9 · Bônus (qualquer um): Automática

Evolui de: Nyaromon

Evolui para: Baronmon, Gatomon, Wizardmon, Kyubimon

Salamon · #221

Novato · Vacina · Luz / Luta / Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Nuvem Elétrica (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+10)
Eletricidade Estática (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+5)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Bolha Explosiva (85 / 0 MP / —)
Centelha Sagrada (60 / 30 MP / 28%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Flecha Radiante (170 / 102 MP / 26%) · Piddomon → Monte Infinito

Escudo Sagrado (0 / 66 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito

Requisitos: Maior atributo: Velocidade (HP e MP divididos por 10) · Erros de cuidado ≥ 0 · Peso 21–31 · Bônus (qualquer um): Automática

Evolui de: Nyaromon

Evolui para: Nefertimon, Pegasusmon, Gatomon, BlackGatomon, Piddomon

SnowAgumon · #71

Novato · Vacina · Gelo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Agulha de Gelo (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Estátua de Gelo (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Outra Dimensão (+3)
Rajada de Inverno (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Bosque Nebuloso (+10)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Magia Aquática (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Supertapa (91 / 0 MP / —)

Requisitos: Maior atributo: MP (HP e MP divididos por 10) · Erros de cuidado ≥ 0 · Peso 21–31 · Bônus (qualquer um): Automática

Evolui de: Tsunomon

Evolui para: Hyogamon, Gururumon, Ikkakumon, Ebidramon, Icemon, Frigimon

Solarmon · #251

Novato · Vacina · Fogo / Máquina

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Cuspe de Fogo (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+14)
Laser de Calor (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+8)
Torre de Fogo (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Guindaste de Força (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 17%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Velocista Metálico (150 / 165 MP / 27%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Tornado Espiral (91 / 0 MP / —)

Requisitos: Maior atributo: Ataque (HP e MP divididos por 10) · Erros de cuidado ≥ 0 · Peso -1–9 · Bônus (qualquer um): Automática

Evolui de: Motimon

Evolui para: Guardromon, BomberNanimon, Starmon, Cyclonemon, Lynxmon

Syakomon · #283

Novato · Vírus · Água / Gelo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Bala de Água (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Gota de Lágrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+6)
Magia Aquática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso
Rajada de Inverno (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosque Nebuloso (+10)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Jato Explosivo (150 / 0 MP / —)
Pó Venenoso (117 / 171 MP / —) · Aruraumon → Floresta Nativa (+7)
Perfume Encantador (180 / 210 MP / —) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso (+1)
Tiro de Bolhas (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Jato Aquático (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Dança da Chuva (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)

Requisitos: Maior atributo: HP (HP e MP divididos por 10) · Erros de cuidado ≤ 0 · Peso -1–9 · Bônus (qualquer um): Automática

Evolui de: Bukamon

Evolui para: Ebidramon, Octomon, Coelamon, Icemon, Shellmon

Tapirmon · #287

Novato · Vacina · Luta / Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Soco Sônico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Tremor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Eletricidade Estática (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+5)
Nuvem Elétrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+10)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)

Raio Solar (167 / 0 MP / —)

Requisitos: Maior atributo: Ataque (HP e MP divididos por 10) · Erros de cuidado ≤ 0 · Peso -1–9 · Bônus (qualquer um): Automática

Evolui de: Yokomon

Evolui para: Wizardmon, Bakemon, Apemon, Aquilamon

Tentomon · #111

Novato · Dados · Natureza / Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+9)
Praga de Insetos (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terra dos Besouros (+1)
Inseto (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Terra dos Besouros
Eletricidade Estática (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+5)
Metamorfose (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terra dos Besouros (+4)
Nuvem Elétrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+10)
Ferrão Perigoso (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Floresta Nativa (+12)
Hera Venenosa (101 / 0 MP / —)
Megafaísca (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)

Requisitos: Maior atributo: Defesa (HP e MP divididos por 10) · Erros de cuidado ≥ 0 · Peso 21–31 · Bônus (qualquer um): Automática

Evolui de: Motimon

Evolui para: Stingmon, Woodmon, Roachmon, Snimon, Yanmamon, Kabuterimon

ToyAgumon · #84

Novato · Dados · Fogo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Cuspe de Fogo (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+14)
Torre de Fogo (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Laser de Calor (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+8)
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Bafo de Pimenta (89 / 0 MP / —)

Requisitos: Maior atributo: Defesa (HP e MP divididos por 10) · Erros de cuidado ≥ 0 · Peso 21–31 · Bônus (qualquer um): Automática

Evolui de: Koromon

Evolui para: Tankmon, Digmon, Starmon, DarkTyrannomon, Deltamon, ShellNumemon

Tsukaimon · #96

Novato · Vírus · Trevas / Luta / Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Bolha Explosiva (85 / 0 MP / —)
Garra Sombria (60 / 27 MP / 28%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Raio Sombrio (170 / 90 MP / 26%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Sussurro Maligno (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)

Requisitos: Maior atributo: MP (HP e MP divididos por 10) · Erros de cuidado ≥ 0 · Peso 21–31 · Bônus (qualquer um): Automática

Evolui de: Tokomon

Evolui para: Piddomon, Soulmon, Devidramon, Wizardmon

Veemon · #180

Novato · Vacina · Luta / Fogo

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Soco Sônico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Cuspe de Fogo (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+14)
Laser de Calor (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+8)
Torre de Fogo (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Explosão Azul (90 / 0 MP / —)

Requisitos: Maior atributo: MP (HP e MP divididos por 10) · Erros de cuidado ≥ 0 · Peso 21–31 · Bônus (qualquer um): Automática

Evolui de: Nyaromon

Evolui para: ExVeemon, Flamedramon, Lighdramon, Veedramon, Maildramon

Vemmon · #331

Novato · Vacina · Luta / Máquina

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Soco Sônico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Guindaste de Força (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 17%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Velocista Metálico (150 / 165 MP / 27%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Garra Tesoura (172 / 0 MP / —)

Requisitos: Maior atributo: HP (HP e MP divididos por 10) · Erros de cuidado ≤ 0 · Peso -1–9 · Bônus (qualquer um): Automática

Evolui de: Motimon

Evolui para: Tyrannomon, Hookmon, Tankmon, BomberNanimon

VioletElecmon · #256

Novato · Vírus · Ar / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Eletricidade Estática (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+5)
Megafaísca (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Nuvem Elétrica (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+10)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Supertrovão (100 / 0 MP / —)

Requisitos: Maior atributo: MP (HP e MP divididos por 10) · Erros de cuidado ≤ 0 · Peso -1–9 · Bônus (qualquer um): Automática

Evolui de: Tsunomon

Evolui para: Aquilamon, Pegasusmon, Lighdramon, Thundermon

Wormmon · #183

Novato · Vírus · Natureza / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+9)
Metamorfose (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terra dos Besouros (+4)
Praga de Insetos (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terra dos Besouros (+1)
Pó Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+7)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Hera Venenosa (101 / 0 MP / —)
Ferrão Perigoso (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Floresta Nativa (+12)

Requisitos: Maior atributo: Inteligência (HP e MP divididos por 10) · Erros de cuidado ≥ 0 · Peso 21–31 · Bônus (qualquer um): Automática

Evolui de: Motimon

Evolui para: Stingmon, Shurimon, Dokugumon, Kurisarimon, Snimon, Yanmamon

Campeão

Airdramon · #7

Campeão · Vacina · Ar / Fogo

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Cuspe de Fogo (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+14)
Raio de Proeminência (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+5)
Laser de Calor (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+8)
Eletricidade Estática (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+5)
Megafaísca (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Nuvem Elétrica (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+10)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Furacão (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Alto do Grande Cânion (+1)
Agulha Giratória (152 / 0 MP / —)

Requisitos: MP ≥ 1000, Velocidade ≥ 100, Inteligência ≥ 100 · Erros de cuidado ≤ 1 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): Disciplina ≥ 90

Evolui de: Biyomon

Evolui para: Megadramon, AeroVeedramon

Angemon · #20

Campeão · Vacina · Luz / Ar / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Chute Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra Gelada
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Eletricidade Estática (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+5)
Megafaísca (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Nuvem Elétrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+10)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Furacão (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Alto do Grande Cânion (+1)
Mão do Destino (166 / 0 MP / —)
Centelha Sagrada (60 / 30 MP / 28%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Flecha Radiante (170 / 102 MP / 26%) · Piddomon → Monte Infinito
Escudo Sagrado (0 / 66 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito
Bênção (0 / 120 MP / 20%) · Piddomon → Monte Infinito
Explosão de Luz (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)

Requisitos: MP ≥ 1000, Inteligência ≥ 100 · Erros de cuidado ≤ 0 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de Patamon

Evolui de: Elecmon, Patamon

Evolui para: Andromon, MagnaAngemon

Ankylomon · #189

Campeão · Vacina · Terra / Luta / Natureza

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Tremor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)

Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Metamorfose (0 / 30 MP / 12%) · Dokunemon → Terra dos Besouros (+4)
Broca Giratória (150 / 0 MP / —)
Arremesso de Rocha (64 / 30 MP / 28%) · Golemon → Mansão do Lorde Cinza (+11)
Rajada de Areia (110 / 84 MP / 26%) · Golemon → Mansão do Lorde Cinza (+11)
Pele de Pedra (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → Mansão do Lorde Cinza (+13)
Impacto de Rocha (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Monte Infinito (+8)
Fissura (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → Outra Dimensão (+7)

Requisitos: Ataque ≥ 100, Velocidade ≥ 100 · Erros de cuidado ≤ 1 · Peso 5–15 · Bônus (qualquer um): de Armadillomon

Evolui de: Armadillomon, Psychemon

Evolui para: Brachiomon, Shakkoumon, Triceramon

Apemon · #227

Campeão · Vacina · Luta / Fogo / Arma

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Soco Megaton (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Tremor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Cuspe de Fogo (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+14)
Laser de Calor (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+8)
Torre de Fogo (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Pancada Brutal (170 / 0 MP / —)
Corte Veloz (60 / 24 MP / 15%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Lâmina Lançada (150 / 72 MP / 12%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Quebra-Armadura (0 / 60 MP / 9%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Postura de Guerra (0 / 60 MP / 9%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Corte Cruzado (230 / 108 MP / 8%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)

Requisitos: HP ≥ 1000, Defesa ≥ 100 · Erros de cuidado ≤ 1 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de Monmon

Evolui de: Tapirmon, Kotemon, Monmon

Evolui para: Etemon, WereGarurumon

Aquilamon · #188

Campeão · Dados · Ar / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Corte de Vento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Furacão (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Alto do Grande Cânion (+1)
Eletricidade Estática (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+5)
Nuvem Elétrica (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+10)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Megafaísca (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Ataque Aéreo (153 / 0 MP / —)

Requisitos: Ataque ≥ 100 · Erros de cuidado ≤ 3 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de Hawkmon

Evolui de: Hawkmon, VioletElecmon, Tapirmon, Muchomon

Evolui para: Silphymon, Garudamon

Bakemon · #37

Campeão · Vírus · Trevas / Ar / Gelo

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Eletricidade Estática (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+5)
Megafaísca (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Nuvem Elétrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+10)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Justiça do Trovão (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Mansão do Lorde Cinza
Furacão (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Alto do Grande Cânion (+1)
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 5%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)
Rajada de Inverno (120 / 165 MP / 7%) · DarkLizardmon → Bosque Nebuloso (+10)
Magia Aquática (0 / 36 MP / 9%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso
Garra Sombria (143 / 0 MP / —)
Garra Sombria (60 / 27 MP / 28%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Raio Sombrio (170 / 90 MP / 26%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Sussurro Maligno (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Pesadelo (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Alto do Grande Cânion (+8)
Aperto Mortal (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuário de Gelo (+7)

Requisitos: MP ≥ 1000 · Erros de cuidado ≥ 3 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): Felicidade ≥ 75

Evolui de: Elecmon, Tapirmon

Evolui para: SkullGreymon, Giromon, Phantomon, Mummymon

Baronmon · #228

Campeão · Vírus · Fogo / Luta / Arma

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Cuspe de Fogo (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+14)
Torre de Fogo (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Laser de Calor (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+8)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Fusão (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Tremor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Asa Meteoro (158 / 0 MP / —)
Corte Veloz (60 / 24 MP / 15%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Lâmina Lançada (150 / 72 MP / 12%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Quebra-Armadura (0 / 60 MP / 9%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Postura de Guerra (0 / 60 MP / 9%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Corte Cruzado (230 / 108 MP / 8%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)

Requisitos: Ataque ≥ 100, Velocidade ≥ 100 · Erros de cuidado ≥ 3 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de Kotemon

Evolui de: Candlemon, Kotemon, Renamon

Evolui para: Vermilimon, SkullMeramon

Birdramon · #21

Campeão · Vacina · Fogo / Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Cuspe de Fogo (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+14)
Torre de Fogo (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Raio de Proeminência (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+5)
Laser de Calor (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+8)

Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Fusão (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Corte de Vento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Furacão (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Alto do Grande Cânion (+1)
Asa Meteoro (158 / 0 MP / —)

Requisitos: Velocidade ≥ 100 · Erros de cuidado ≥ 3 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de Biyomon

Evolui de: Agumon, Biyomon

Evolui para: Garudamon, BlueMeramon

BlackGatomon · #222

Campeão · Vírus · Trevas / Luta / Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Tremor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra Gelada
Corte de Vento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Eletricidade Estática (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+5)
Nuvem Elétrica (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+10)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Garra Sombria (143 / 0 MP / —)
Garra Sombria (60 / 27 MP / 28%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Raio Sombrio (170 / 90 MP / 26%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Sussurro Maligno (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Pesadelo (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Alto do Grande Cânion (+8)
Aperto Mortal (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuário de Gelo (+7)

Requisitos: HP ≥ 1000, Defesa ≥ 100, Inteligência ≥ 100 · Erros de cuidado ≥ 3 · Peso 5–15 · Bônus (qualquer um): de Salamon

Evolui de: Salamon, DemiDevimon

Evolui para: LadyDevimon, Myotismon, Bastemon

BomberNanimon · #232

Campeão · Vírus · Luta / Máquina

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Soco Megaton (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Tremor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Guindaste de Força (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 17%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Velocista Metálico (150 / 165 MP / 27%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Programa Reverso (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Facas da Escola Iga (150 / 0 MP / —)

Requisitos: HP ≥ 1000, Ataque ≥ 100 · Erros de cuidado ≥ 3 · Peso 5–15 · Bônus (qualquer um): de Solarmon

Evolui de: Solarmon, Vemmon

Evolui para: Meteormon, Datamon

Centarumon · #36

Campeão · Dados · Arma / Fogo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Cuspe de Fogo (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+14)
Torre de Fogo (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Raio de Proeminência (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+5)
Laser de Calor (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+8)
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Fusão (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Chute Dinamite (255 / 99 MP / 12%) · ShimaUnimon → Savana das Engrenagens (+15)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra Gelada
Carga Muscular (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Raio Solar (167 / 0 MP / —)
Corte Veloz (60 / 24 MP / 28%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Lâmina Lançada (150 / 72 MP / 26%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Quebra-Armadura (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Postura de Guerra (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Corte Cruzado (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)

Requisitos: Inteligência ≥ 100 · Erros de cuidado ≤ 3 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): Disciplina ≥ 60

Evolui de: Gabumon, Agumon

Evolui para: Andromon, Giromon

Clockmon · #290

Campeão · Dados · Máquina / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Guindaste de Força (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Programa Reverso (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Velocista Metálico (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Laser de Pulso (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Excluir Programa (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Ataque Genocida (215 / 0 MP / —)

Requisitos: MP ≥ 1000, Velocidade ≥ 100, Inteligência ≥ 100 · Erros de cuidado ≤ 3 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de Hagurumon

Evolui de: Hagurumon, Kokuwamon

Evolui para: Datamon, Bulbmon

Coelamon · #49

Campeão · Dados · Água / Gelo / Natureza

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Gota de Lágrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+6)
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)
Agulha de Gelo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Bala de Água (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Estátua de Gelo (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Outra Dimensão (+3)
Rajada de Inverno (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosque Nebuloso (+10)
Magia Aquática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 16%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+9)
Fúria Oceânica (560 / 336 MP / 12%) · Gekomon → Pântano Geko
Golpe Marinho (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)

Maremoto (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Pântano Geko
Tiro de Bolhas (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Jato Aquático (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Dança da Chuva (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)
Redemoinho (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Canhão Hídrico (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)

Requisitos: Defesa ≥ 100 · Erros de cuidado ≥ 3 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): Vitórias ≤ 5

Evolui de: Syakomon, Crabmon, Betamon, Palmon

Evolui para: MegaSeadramon, Dragomon

Cyclonemon · #281

Campeão · Vírus · Fogo / Luta / Terra

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Raio de Proeminência (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+5)
Laser de Calor (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+8)
Cuspe de Fogo (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+14)
Torre de Fogo (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Bola de Fogo (155 / 0 MP / —)
Arremesso de Rocha (64 / 30 MP / 15%) · Golemon → Mansão do Lorde Cinza (+11)
Rajada de Areia (110 / 84 MP / 12%) · Golemon → Mansão do Lorde Cinza (+11)
Pele de Pedra (0 / 72 MP / 9%) · Golemon → Mansão do Lorde Cinza (+13)
Impacto de Rocha (220 / 126 MP / 8%) · Golemon → Monte Infinito (+8)
Fissura (270 / 186 MP / 8%) · Golemon → Outra Dimensão (+7)

Requisitos: HP ≥ 1000, Ataque ≥ 100, Velocidade ≥ 100 · Erros de cuidado ≥ 3 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de Goblimon

Evolui de: Solarmon, Goblimon

Evolui para: Vermilimon, MasterTyrannomon

DarkTyrannomon · #265

Campeão · Vírus · Fogo / Luta / Trevas

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Cuspe de Fogo (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+14)
Raio de Proeminência (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+5)
Laser de Calor (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+8)
Torre de Fogo (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Síndrome do Pesadelo (222 / 0 MP / —)
Garra Sombria (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Raio Sombrio (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Sussurro Maligno (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Pesadelo (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Alto do Grande Cânion (+8)
Aperto Mortal (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Santuário de Gelo (+7)

Requisitos: HP ≥ 1000, Defesa ≥ 100, Inteligência ≥ 100 · Erros de cuidado ≥ 3 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de ToyAgumon

Evolui de: Kotemon, ToyAgumon

Evolui para: MetalTyrannomon, ExTyrannomon

Deltamon · #292

Campeão · Vírus · Luta / Fogo / Trevas

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Soco Megaton (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Tremor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Laser de Calor (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+8)
Cuspe de Fogo (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+14)
Torre de Fogo (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Megachama (196 / 0 MP / —)

Garra Sombria (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Raio Sombrio (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Sussurro Maligno (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Pesadelo (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Alto do Grande Cânion (+8)
Aperto Mortal (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Santuário de Gelo (+7)

Requisitos: HP ≥ 1000, Ataque ≥ 100, Velocidade ≥ 100 · Erros de cuidado ≥ 3 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de ToyAgumon

Evolui de: ToyAgumon

Evolui para: ExTyrannomon, Kimeramon

Devidramon · #216

Campeão · Vírus · Trevas / Luta / Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Tremor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Eletricidade Estática (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+5)
Nuvem Elétrica (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+10)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Garra da Morte (180 / 0 MP / —)
Garra Sombria (60 / 27 MP / 28%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Raio Sombrio (170 / 90 MP / 26%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Sussurro Maligno (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Pesadelo (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Alto do Grande Cânion (+8)
Aperto Mortal (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuário de Gelo (+7)

Requisitos: HP ≥ 1000, Ataque ≥ 100 · Erros de cuidado ≥ 3 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de DemiDevimon

Evolui de: DemiDevimon, Tsukaimon

Evolui para: Myotismon, LadyDevimon, SkullSatamon

Digmon · #193

Campeão · Vacina · Terra / Luta / Natureza

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Tremor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Armadilha Verde (310 / 147 MP / 0%) · J-Mojyamon → Região dos Manguezais (+2)
Metamorfose (0 / 30 MP / 12%) · Dokunemon → Terra dos Besouros (+4)
Praga de Insetos (58 / 96 MP / 13%) · Tentomon → Terra dos Besouros (+1)
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 16%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+9)
Broca Giratória (150 / 0 MP / —)
Arremesso de Rocha (64 / 30 MP / 28%) · Golemon → Mansão do Lorde Cinza (+11)
Rajada de Areia (110 / 84 MP / 26%) · Golemon → Mansão do Lorde Cinza (+11)
Pele de Pedra (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → Mansão do Lorde Cinza (+13)
Impacto de Rocha (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Monte Infinito (+8)
Fissura (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → Outra Dimensão (+7)

Requisitos: HP ≥ 1000, Defesa ≥ 100 · Erros de cuidado ≤ 1 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de Armadillomon

Evolui de: Armadillomon, ToyAgumon

Evolui para: Triceramon, Okuwamon

Dinohyumon · #308

Campeão · Dados · Arma / Luta / Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Tremor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra Gelada
Garra Tesoura (172 / 0 MP / —)
Corte Veloz (60 / 24 MP / 28%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)

Lâmina Lançada (150 / 72 MP / 26%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Quebra-Armadura (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Postura de Guerra (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Corte Cruzado (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)

Requisitos: MP ≥ 1000, Defesa ≥ 100 · Erros de cuidado ≤ 3 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de Gazimon

Evolui de: Armadillomon, Gazimon

Evolui para: Knightmon, GrapLeomon

Dokugumon · #298

Campeão · Vírus · Natureza / Luta / Trevas

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Ferrão Perigoso (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Floresta Nativa (+12)
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+9)
Armadilha Verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Região dos Manguezais (+2)
Metamorfose (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terra dos Besouros (+4)
Praga de Insetos (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terra dos Besouros (+1)
Pó Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+7)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Tremor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Bomba de Bits (232 / 0 MP / —)
Garra Sombria (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Raio Sombrio (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Sussurro Maligno (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Pesadelo (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Alto do Grande Cânion (+8)
Aperto Mortal (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Santuário de Gelo (+7)

Requisitos: Ataque ≥ 100, Inteligência ≥ 100 · Erros de cuidado ≥ 3 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de Dokunemon

Evolui de: Wormmon, Dokunemon

Evolui para: Arukenimon, Mummymon

Dolphmon · #238

Campeão · Vacina · Água / Gelo / Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Bala de Água (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)

Gota de Lágrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+6)
Magia Aquática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso
Rajada de Inverno (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosque Nebuloso (+10)
Agulha de Gelo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)
Nuvem Elétrica (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+10)
Eletricidade Estática (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+5)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Jato Explosivo (150 / 0 MP / —)
Estátua de Gelo (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Outra Dimensão (+3)
Aurora Congelante (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuário de Gelo (+1)
Tiro de Bolhas (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Jato Aquático (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Dança da Chuva (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)

Requisitos: HP ≥ 1000, Inteligência ≥ 100 · Erros de cuidado ≤ 5 · Peso 35–45 · Bônus (qualquer um): Disciplina ≥ 60

Evolui de: Gomamon, Betamon, Palmon, Penguinmon

Evolui para: WaruSeadramon, Zudomon

Drimogemon · #38

Campeão · Dados · Terra / Luta / Natureza

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra Gelada
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Tremor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Armadilha Verde (310 / 147 MP / 0%) · J-Mojyamon → Região dos Manguezais (+2)
Perfume Encantador (180 / 210 MP / 9%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso (+1)
Broca Giratória (150 / 0 MP / —)
Arremesso de Rocha (64 / 30 MP / 28%) · Golemon → Mansão do Lorde Cinza (+11)
Rajada de Areia (110 / 84 MP / 26%) · Golemon → Mansão do Lorde Cinza (+11)
Pele de Pedra (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → Mansão do Lorde Cinza (+13)
Impacto de Rocha (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Monte Infinito (+8)

Fissura (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → Outra Dimensão (+7)

Requisitos: Ataque ≥ 100 · Erros de cuidado ≥ 3 · Peso 35–45 · Bônus (qualquer um): Felicidade ≥ 75

Evolui de: Gabumon, Patamon

Evolui para: MetalGreymonVirus, Brachiomon

Ebidramon · #305

Campeão · Dados · Água / Gelo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Bala de Água (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)
Magia Aquática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso
Gota de Lágrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+6)
Rajada de Inverno (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosque Nebuloso (+10)
Agulha de Gelo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Garra Tesoura (172 / 0 MP / —)
Tiro de Bolhas (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Jato Aquático (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Dança da Chuva (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)
Redemoinho (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Canhão Hídrico (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)

Requisitos: Ataque ≥ 100, Velocidade ≥ 100 · Erros de cuidado ≤ 3 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de Otamamon

Evolui de: Otamamon, Syakomon, Crabmon, SnowAgumon

Evolui para: Gigadramon, Scorpiomon

ExVeemon · #194

Campeão · Vacina · Luta / Fogo

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Chute Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)

Tremor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra Gelada
Torre de Fogo (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Cuspe de Fogo (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+14)
Laser de Calor (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+8)
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Megachama (196 / 0 MP / —)

Requisitos: Velocidade ≥ 100, Inteligência ≥ 100 · Erros de cuidado ≤ 1 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de Veemon

Evolui de: Veemon

Evolui para: Paildramon, AeroVeedramon

Flamedramon · #195

Campeão · Dados · Fogo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Cuspe de Fogo (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+14)
Torre de Fogo (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Laser de Calor (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+8)
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Fusão (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Bola de Fogo (155 / 0 MP / —)

Requisitos: Ataque ≥ 100, Velocidade ≥ 100 · Erros de cuidado ≤ 3 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de Veemon

Evolui de: Veemon, Kotemon, Guilmon

Evolui para: AeroVeedramon, Magnamon

Flarerizamon · #69

Campeão · Dados · Fogo

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Cuspe de Fogo (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+14)
Torre de Fogo (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)

Laser de Calor (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+8)
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Fusão (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Raio de Proeminência (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+5)
Bola de Fogo (155 / 0 MP / —)

Requisitos: MP ≥ 1000, Ataque ≥ 100, Inteligência ≥ 100 · Erros de cuidado ≤ 3 · Peso 5–15 · Bônus (qualquer um): de Candlemon

Evolui de: RedOtamamon, Candlemon, Goblimon

Evolui para: Vermilimon, BlueMeramon, MetalTyrannomon

Flymon · #262

Campeão · Vírus · Natureza / Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Pó Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+7)
Ferrão Perigoso (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Floresta Nativa (+12)
Metamorfose (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terra dos Besouros (+4)
Praga de Insetos (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terra dos Besouros (+1)
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+9)
Perfume Encantador (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso (+1)
Nuvem Elétrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+10)
Eletricidade Estática (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+5)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Agulha Giratória (152 / 0 MP / —)
Inseto (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Terra dos Besouros
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)

Requisitos: Ataque ≥ 100, Defesa ≥ 100 · Erros de cuidado ≥ 3 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de Dokunemon

Evolui de: Kokuwamon, Dokunemon

Evolui para: Okuwamon, Piximon

Frigimon · #23

Campeão · Vacina · Gelo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Soco Sônico (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Gota de Lágrima (60 / 42 MP / 30%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+6)

Gigacongelamento (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)
Agulha de Gelo (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Bala de Água (211 / 102 MP / 20%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Estátua de Gelo (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Outra Dimensão (+3)
Rajada de Inverno (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Bosque Nebuloso (+10)
Aurora Congelante (430 / 258 MP / 14%) · Hyogamon → Santuário de Gelo (+1)
Magia Aquática (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso
Soco de Gelo Subzero (157 / 0 MP / —)

Requisitos: MP ≥ 1000, Inteligência ≥ 100 · Erros de cuidado ≤ 5 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): Felicidade ≥ 75

Evolui de: Penguinmon, SnowAgumon

Evolui para: MetalMamemon, Mamemon, Mammothmon

Fugamon · #89

Campeão · Vírus · Arma / Ar / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Lâmina Giratória (210 / 150 MP / 18%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / —) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Lâmina Final (540 / 288 MP / 12%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Eletricidade Estática (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+5)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Furacão (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Alto do Grande Cânion (+1)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Golpe Gigante (390 / 180 MP / 16%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Pancada Brutal (170 / 0 MP / —)
Corte Veloz (60 / 24 MP / 28%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Lâmina Lançada (150 / 72 MP / 26%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Quebra-Armadura (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Postura de Guerra (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Corte Cruzado (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)

Requisitos: Ataque ≥ 100, Velocidade ≥ 100 · Erros de cuidado ≥ 3 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de Goblimon

Evolui de: Goblimon

Evolui para: SkullSatamon, SkullMeramon

Gargoylemon · #327

Campeão · Vírus · Luta / Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Soco Megaton (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Tremor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra Gelada
Pancada Brutal (170 / 0 MP / —)

Requisitos: Velocidade ≥ 100, Inteligência ≥ 150 · Erros de cuidado ≥ 3 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de Gazimon

Evolui de: Gazimon, Gotsumon

Evolui para: SkullSatamon, Mummymon

Garurumon · #22

Campeão · Vacina · Gelo / Fogo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Cuspe de Fogo (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+14)
Torre de Fogo (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)
Agulha de Gelo (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Estátua de Gelo (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Outra Dimensão (+3)
Rajada de Inverno (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Bosque Nebuloso (+10)
Magia Aquática (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso
Uivo Explosivo (183 / 0 MP / —)

Requisitos: MP ≥ 1000, Velocidade ≥ 100 · Erros de cuidado ≤ 1 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): Disciplina ≥ 90

Evolui de: Gabumon, Penguinmon

Evolui para: SkullGreymon, MegaSeadramon, WereGarurumon

Gatomon · #234

Campeão · Vacina · Luz / Luta / Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Tremor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra Gelada
Megafaísca (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Eletricidade Estática (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+5)
Nuvem Elétrica (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+10)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Garra Sombria (143 / 0 MP / —)
Centelha Sagrada (60 / 30 MP / 28%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Flecha Radiante (170 / 102 MP / 26%) · Piddomon → Monte Infinito
Escudo Sagrado (0 / 66 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito
Bênção (0 / 120 MP / 20%) · Piddomon → Monte Infinito
Explosão de Luz (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)

Requisitos: HP ≥ 1000, Defesa ≥ 100 · Erros de cuidado ≤ 1 · Peso 5–15 · Bônus (qualquer um): de Salamon

Evolui de: Salamon, Renamon

Evolui para: Angewomon, LadyDevimon, Silphymon, Bastemon

Gekomon · #110

Campeão · Dados · Gelo / Água

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Gota de Lágrima (60 / 42 MP / 30%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+6)
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)
Bala de Água (211 / 102 MP / 20%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Rajada de Inverno (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Bosque Nebuloso (+10)
Golpe Marinho (300 / 186 MP / 10%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)
Agulha de Gelo (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Estátua de Gelo (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Outra Dimensão (+3)
Aurora Congelante (430 / 258 MP / 14%) · Hyogamon → Santuário de Gelo (+1)
Pressão Aquática (155 / 0 MP / —)

Tiro de Bolhas (58 / 24 MP / 22%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Jato Aquático (160 / 78 MP / 16%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Dança da Chuva (0 / 54 MP / 14%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)
Redemoinho (180 / 174 MP / 12%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Canhão Hídrico (360 / 165 MP / 10%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)
Maremoto (400 / 264 MP / 8%) · Gekomon → Pântano Geko
Fúria Oceânica (560 / 336 MP / 7%) · Gekomon → Pântano Geko

Requisitos: HP ≥ 1000 · Erros de cuidado ≤ 3 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de Otamamon

Evolui de: Otamamon

Evolui para: ShogunGekomon, Scorpiomon

Geremon · #87

Campeão · Vírus · Sujeira / Natureza

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Chute Horizontal (53 / 24 MP / 25%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+1)
Jato Fedorento (88 / 75 MP / 24%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+2)
Cocô Veloz (122 / 96 MP / 23%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+1)
Chuva de Cocô (75 / 120 MP / 21%) · Geremon → Cidade das Fábricas
Chuva de Cocô Veloz (122 / 216 MP / 20%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+1)
Cocô Gigante (211 / 192 MP / 15%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+1)
Chuva de Cocô Gig. (211 / 282 MP / 11%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+1)
Inferno Sup. de Cocô (333 / 333 MP / 9%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+1)
Hora da Festa (100 / 0 MP / —)
Perfume Encantador (180 / 210 MP / 12%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso (+1)
Pó Venenoso (117 / 171 MP / 19%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+7)

Requisitos: HP ≥ 1000, MP ≥ 1000 · Erros de cuidado ≥ 3 · Peso 5–15 · Bônus (qualquer um): de Otamamon

Evolui de: Otamamon

Evolui para: Garbagemon, Etemon

Gesomon · #240

Campeão · Vírus · Água / Gelo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)
Bala de Água (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Magia Aquática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso

Gota de Lágrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+6)
Rajada de Inverno (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosque Nebuloso (+10)
Agulha de Gelo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Pressão Aquática (155 / 0 MP / —)
Tiro de Bolhas (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Jato Aquático (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Dança da Chuva (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)
Redemoinho (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Canhão Hídrico (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)

Requisitos: Ataque ≥ 100, Velocidade ≥ 100 · Erros de cuidado ≥ 3 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de Gizamon

Evolui de: Gomamon, Gizamon, Crabmon

Evolui para: MarineDevimon, Dragomon, Divermon

Golemon · #108

Campeão · Vírus · Terra / Gelo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Soco Sônico (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Agulha de Gelo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Estátua de Gelo (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Outra Dimensão (+3)
Rajada de Inverno (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosque Nebuloso (+10)
Aurora Congelante (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuário de Gelo (+1)
Estalagmite (430 / 219 MP / 16%) · Golemon → Monte Infinito (+2)
Deslizamento (450 / 285 MP / 14%) · Golemon → Monte Infinito (+2)
Sismo de Gaia (650 / 390 MP / 12%) · Golemon → Outra Dimensão (+1)
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)
Pancada Brutal (170 / 0 MP / —)
Arremesso de Rocha (64 / 30 MP / 28%) · Golemon → Mansão do Lorde Cinza (+11)
Rajada de Areia (110 / 84 MP / 26%) · Golemon → Mansão do Lorde Cinza (+11)
Pele de Pedra (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → Mansão do Lorde Cinza (+13)
Impacto de Rocha (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Monte Infinito (+8)
Fissura (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → Outra Dimensão (+7)

Requisitos: MP ≥ 1000, Inteligência ≥ 100 · Erros de cuidado ≥ 3 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de Gotsumon

Evolui de: Monmon, Bearmon, Gotsumon

Evolui para: Mammothmon, Tekkamon

Greymon · #5

Campeão · Vacina · Fogo / Luta / Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Cuspe de Fogo (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+14)
Torre de Fogo (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Raio de Proeminência (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+5)
Laser de Calor (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+8)
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Fusão (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra Gelada
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Megafaísca (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Megachama (196 / 0 MP / —)

Requisitos: Ataque ≥ 100, Defesa ≥ 100, Velocidade ≥ 100, Inteligência ≥ 100 · Erros de cuidado ≤ 1 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): Disciplina ≥ 90

Evolui de: Agumon

Evolui para: MetalGreymonVirus, SkullGreymon, Kimeramon, MetalGreymonVaccine

Grizzlymon · #296

Campeão · Vacina · Luta / Gelo

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Soco Megaton (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra Gelada
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Tremor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Agulha de Gelo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)

Magia Aquática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso
Gota de Lágrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+6)
Rajada de Inverno (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosque Nebuloso (+10)
Turbilhão (211 / 0 MP / —)
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)

Requisitos: HP ≥ 1000, Defesa ≥ 100, Inteligência ≥ 100 · Erros de cuidado ≤ 1 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de Bearmon

Evolui de: Gazimon, Bearmon

Evolui para: GrapLeomon, IceLeomon

Growlmon · #320

Campeão · Vírus · Fogo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Cuspe de Fogo (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+14)
Raio de Proeminência (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+5)
Laser de Calor (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+8)
Torre de Fogo (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Explosão Flamejante (174 / 0 MP / —)

Requisitos: Velocidade ≥ 100, Inteligência ≥ 100 · Erros de cuidado ≥ 3 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de Guilmon

Evolui de: RedOtamamon, Guilmon

Evolui para: MetalTyrannomon, WarGrowlmon

Guardromon · #92

Campeão · Vacina · Máquina / Luta / Fogo

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Raio de Proeminência (444 / 183 MP / 5%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+5)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Guindaste de Força (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Raio Omnidirecional (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Cidade das Fábricas

Velocista Metálico (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Programa Reverso (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Cuspe de Fogo (66 / 30 MP / 15%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+14)
Ataque Genocida (215 / 0 MP / —)

Requisitos: Ataque ≥ 100, Velocidade ≥ 100 · Erros de cuidado ≤ 1 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de Hagurumon

Evolui de: Hagurumon, Kokuwamon, Solarmon, Gotsumon

Evolui para: Tekkamon, Infermon, Datamon, Assaultmon, Bulbmon

Gururumon · #105

Campeão · Vírus · Luta / Gelo / Trevas

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Soco Megaton (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)
Estátua de Gelo (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Outra Dimensão (+3)
Rajada de Inverno (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosque Nebuloso (+10)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Tremor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Magia Aquática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso
Explosão de Gelo (162 / 0 MP / —)
Garra Sombria (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Raio Sombrio (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Sussurro Maligno (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Pesadelo (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Alto do Grande Cânion (+8)
Aperto Mortal (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Santuário de Gelo (+7)

Requisitos: Ataque ≥ 100, Defesa ≥ 100 · Erros de cuidado ≥ 3 · Peso 5–15 · Bônus (qualquer um): de Gazimon

Evolui de: Gazimon, Bearmon, SnowAgumon, Psychemon

Evolui para: WereGarurumon, GrapLeomon

Halsemon · #196

Campeão · Dados · Ar / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Corte de Vento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Furacão (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Alto do Grande Cânion (+1)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Eletricidade Estática (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+5)
Nuvem Elétrica (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+10)
Megafaísca (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Tremor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Agulha Giratória (152 / 0 MP / —)

Requisitos: Velocidade ≥ 100 · Erros de cuidado ≤ 3 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de Hawkmon

Evolui de: Hawkmon

Evolui para: Silphymon, Garudamon

Hookmon · #299

Campeão · Vírus · Luta / Máquina / Água

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Soco Megaton (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Tremor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Laser de Pulso (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Guindaste de Força (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 17%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Velocista Metálico (150 / 165 MP / 27%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Tiro Sombrio (200 / 0 MP / —)
Tiro de Bolhas (58 / 24 MP / 15%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Jato Aquático (160 / 78 MP / 12%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Dança da Chuva (0 / 54 MP / 9%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)
Redemoinho (180 / 174 MP / 8%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Canhão Hídrico (360 / 165 MP / 5%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)

Requisitos: HP ≥ 1000, MP ≥ 1000 · Erros de cuidado ≥ 3 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): Felicidade ≥ 90

Evolui de: Hagurumon, Vemmon, Monmon

Evolui para: Infermon, Assaultmon

Hyogamon · #72

Campeão · Vírus · Gelo / Luta / Trevas

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)
Agulha de Gelo (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Aurora Congelante (430 / 258 MP / 14%) · Hyogamon → Santuário de Gelo (+1)
Tremor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Magia Aquática (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso
Soco de Gelo Subzero (157 / 0 MP / —)
Garra Sombria (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Raio Sombrio (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Sussurro Maligno (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Pesadelo (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Alto do Grande Cânion (+8)
Aperto Mortal (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Santuário de Gelo (+7)

Requisitos: HP ≥ 1500, Ataque ≥ 100 · Erros de cuidado ≥ 3 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de SnowAgumon

Evolui de: Gizamon, SnowAgumon

Evolui para: Zudomon, Mammothmon

IceDevimon · #100

Campeão · Vírus · Gelo / Luta / Trevas

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra Gelada
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)
Estátua de Gelo (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Outra Dimensão (+3)

Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Magia Aquática (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso
Gota de Lágrima (60 / 42 MP / 30%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+6)
Garra da Morte (180 / 0 MP / —)
Garra Sombria (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Raio Sombrio (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Sussurro Maligno (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Pesadelo (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Alto do Grande Cânion (+8)
Aperto Mortal (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Santuário de Gelo (+7)

Requisitos: HP ≥ 1000, MP ≥ 1000 · Erros de cuidado ≥ 3 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de DemiDevimon

Evolui de: DemiDevimon

Evolui para: Phantomon, MarineDevimon

Icemon · #94

Campeão · Vacina · Gelo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Soco Megaton (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)
Agulha de Gelo (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Tremor (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Estátua de Gelo (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Outra Dimensão (+3)
Rajada de Inverno (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Bosque Nebuloso (+10)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Soco de Gelo Subzero (157 / 0 MP / —)

Requisitos: MP ≥ 1000, Velocidade ≥ 100, Inteligência ≥ 100 · Erros de cuidado ≤ 1 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de Syakomon

Evolui de: Syakomon, SnowAgumon

Evolui para: Scorpiomon, MarineDevimon

Ikkakumon · #218

Campeão · Vacina · Água / Gelo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Agulha de Gelo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)

Gigacongelamento (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)
Rajada de Inverno (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosque Nebuloso (+10)
Magia Aquática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso
Gota de Lágrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+6)
Bala de Água (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Bumerangue de Osso (148 / 0 MP / —)
Tiro de Bolhas (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Jato Aquático (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Dança da Chuva (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)
Redemoinho (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Canhão Hídrico (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)

Requisitos: HP ≥ 1000, Defesa ≥ 100 · Erros de cuidado ≤ 1 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de Gomamon

Evolui de: Gomamon, Bearmon, SnowAgumon

Evolui para: Zudomon, Mammothmon, Whamon

Kabuterimon · #19

Campeão · Vacina · Natureza / Fogo / Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Cuspe de Fogo (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+14)
Raio de Proeminência (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+5)
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Furacão (366 / 255 MP / 0%) · SandYanmamon → Alto do Grande Cânion (+1)
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+9)
Ferrão Perigoso (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Floresta Nativa (+12)
Armadilha Verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Região dos Manguezais (+2)
Perfume Encantador (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso (+1)
Pó Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+7)
Metamorfose (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terra dos Besouros (+4)
Eletrochoque (170 / 0 MP / —)

Requisitos: HP ≥ 1000, MP ≥ 1000, Ataque ≥ 100, Velocidade ≥ 100 · Erros de cuidado ≤ 1 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de Kunemon

Evolui de: Tentomon, Biyomon

Evolui para: MetalMamemon, MegaKabuterimon

Kiwimon · #282

Campeão · Dados · Natureza / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Pó Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+7)
Armadilha Verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Região dos Manguezais (+2)
Metamorfose (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terra dos Besouros (+4)
Praga de Insetos (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terra dos Besouros (+1)
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+9)
Ferrão Perigoso (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Floresta Nativa (+12)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Bafo Doce (130 / 0 MP / —)

Requisitos: HP ≥ 1000, MP ≥ 1000 · Erros de cuidado ≤ 3 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de Floramon

Evolui de: Mushroomon, Floramon

Evolui para: Cherrymon, Blossomon, Deramon

Kokatorimon · #50

Campeão · Vacina · Ar / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Tremor (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Eletricidade Estática (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+5)
Megafaísca (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Nuvem Elétrica (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+10)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Furacão (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Alto do Grande Cânion (+1)
Tiro de Fogo Congelado (159 / 0 MP / —)

Requisitos: HP ≥ 1000 · Erros de cuidado ≥ 3 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de Biyomon

Evolui de: Elecmon, Biyomon

Evolui para: Piximon, Deramon

Kurisarimon · #431

Campeão · Vírus · Máquina / Natureza / Trevas

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Guindaste de Força (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Velocista Metálico (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Programa Reverso (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Laser de Pulso (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Excluir Programa (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 22%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+9)
Metamorfose (0 / 30 MP / 15%) · Dokunemon → Terra dos Besouros (+4)
Praga de Insetos (58 / 96 MP / 16%) · Tentomon → Terra dos Besouros (+1)
Pó Venenoso (117 / 171 MP / 19%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+7)
Bomba de Bits (232 / 0 MP / —)
Garra Sombria (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Raio Sombrio (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Sussurro Maligno (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Pesadelo (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Alto do Grande Cânion (+8)
Aperto Mortal (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Santuário de Gelo (+7)

Requisitos: MP ≥ 1000, Inteligência ≥ 100 · Erros de cuidado ≥ 3 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de Wormmon

Evolui de: Wormmon, Dokunemon

Evolui para: Infermon, Arukenimon

Kuwagamon · #51

Campeão · Vírus · Natureza / Luta / Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+9)
Ferrão Perigoso (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Floresta Nativa (+12)
Armadilha Verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Região dos Manguezais (+2)

Perfume Encantador (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso (+1)
Pó Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+7)
Metamorfose (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terra dos Besouros (+4)
Garra Tesoura (172 / 0 MP / —)

Requisitos: HP ≥ 1000, MP ≥ 1000, Ataque ≥ 100, Velocidade ≥ 100 · Erros de cuidado ≥ 5 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de Kunemon

Evolui de: Palmon

Evolui para: Piximon, Okuwamon

Kyubimon · #409

Campeão · Dados · Fogo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Cuspe de Fogo (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+14)
Torre de Fogo (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Laser de Calor (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+8)
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Fusão (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Bola de Fogo (155 / 0 MP / —)

Requisitos: HP ≥ 1000, Inteligência ≥ 100 · Erros de cuidado ≤ 3 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de Renamon

Evolui de: Renamon

Evolui para: Taomon, Kyukimon

Leomon · #48

Campeão · Vacina · Luta / Luz / Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Soco Sônico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra Gelada
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Tremor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)

Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Eletricidade Estática (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+5)
Megafaísca (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Punho do Rei das Feras (170 / 0 MP / —)
Centelha Sagrada (60 / 30 MP / 21%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Flecha Radiante (170 / 102 MP / 16%) · Piddomon → Monte Infinito
Escudo Sagrado (0 / 66 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito
Bênção (0 / 120 MP / 12%) · Piddomon → Monte Infinito
Explosão de Luz (150 / 174 MP / 12%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)

Requisitos: Ataque ≥ 100, Velocidade ≥ 100, Inteligência ≥ 100 · Erros de cuidado ≤ 1 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): Vitórias ≥ 10

Evolui de: Elecmon, Patamon, Bearmon

Evolui para: Andromon, Mamemon, GrapLeomon, IceLeomon

Lighdramon · #201

Campeão · Dados · Ar / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Nuvem Elétrica (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+10)
Megafaísca (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Eletricidade Estática (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+5)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Furacão (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Alto do Grande Cânion (+1)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Raio Solar (167 / 0 MP / —)

Requisitos: HP ≥ 1000, Inteligência ≥ 100 · Erros de cuidado ≤ 3 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de Veemon

Evolui de: Veemon, VioletElecmon, Psychemon

Evolui para: Antylamon, Magnamon

Lynxmon · #323

Campeão · Dados · Fogo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Cuspe de Fogo (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+14)
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Laser de Calor (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+8)
Torre de Fogo (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Fusão (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Labareda Carmesim (213 / 0 MP / —)

Requisitos: HP ≥ 1000, Ataque ≥ 100, Velocidade ≥ 100 · Erros de cuidado ≤ 3 · Peso 35–45 · Bônus (qualquer um): de Solarmon

Evolui de: Candlemon, Solarmon

Evolui para: GrapLeomon, IceLeomon

Maildramon · #324

Campeão · Vacina · Luta / Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Soco Megaton (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Tremor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Nuvem Elétrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+10)
Eletricidade Estática (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+5)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Garra da Morte (180 / 0 MP / —)

Requisitos: MP ≥ 1000, Velocidade ≥ 100, Inteligência ≥ 100 · Erros de cuidado ≤ 1 · Peso 35–45 · Bônus (qualquer um): de Veemon

Evolui de: Veemon, RedOtamamon

Evolui para: AeroVeedramon, Magnamon

Meramon · #9

Campeão · Dados · Fogo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Cuspe de Fogo (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+14)
Torre de Fogo (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Raio de Proeminência (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+5)
Laser de Calor (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+8)
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Chama Infinita (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Monte Infinito
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra Gelada
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Bola de Fogo (155 / 0 MP / —)

Requisitos: Ataque ≥ 100 · Erros de cuidado ≥ 5 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): Vitórias ≥ 10

Evolui de: RedOtamamon, Agumon

Evolui para: MetalGreymonVirus, Andromon, SkullMeramon, BlueMeramon

Minotarumon · #330

Campeão · Vírus · Luta / Natureza / Terra

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Soco Megaton (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Tremor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra Gelada
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Metamorfose (0 / 30 MP / 15%) · Dokunemon → Terra dos Besouros (+4)
Pancada Brutal (170 / 0 MP / —)
Arremesso de Rocha (64 / 30 MP / 15%) · Golemon → Mansão do Lorde Cinza (+11)
Rajada de Areia (110 / 84 MP / 12%) · Golemon → Mansão do Lorde Cinza (+11)
Pele de Pedra (0 / 72 MP / 9%) · Golemon → Mansão do Lorde Cinza (+13)
Impacto de Rocha (220 / 126 MP / 8%) · Golemon → Monte Infinito (+8)
Fissura (270 / 186 MP / 8%) · Golemon → Outra Dimensão (+7)

Requisitos: HP ≥ 1500, Ataque ≥ 150 · Erros de cuidado ≥ 3 · Peso 35–45 · Bônus (qualquer um): de Gotsumon

Evolui de: Gazimon, Gotsumon, Psychemon

Evolui para: Triceramon, Mummymon

Mojyamon · #52

Campeão · Vacina · Gelo / Luta / Natureza

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)
Agulha de Gelo (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Bala de Água (211 / 102 MP / 20%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Rajada de Inverno (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Bosque Nebuloso (+10)
Aurora Congelante (430 / 258 MP / 14%) · Hyogamon → Santuário de Gelo (+1)
Magia Aquática (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso
Armadilha Verde (310 / 147 MP / 0%) · J-Mojyamon → Região dos Manguezais (+2)
Metamorfose (0 / 30 MP / 12%) · Dokunemon → Terra dos Besouros (+4)
Bumerangue de Osso (148 / 0 MP / —)

Requisitos: HP ≥ 1000 · Erros de cuidado ≥ 5 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): Vitórias ≤ 5

Evolui de: Penguinmon

Evolui para: SkullGreymon, Mamemon, Mammothmon

Monochromon · #47

Campeão · Dados · Terra / Fogo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Cuspe de Fogo (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+14)
Raio de Proeminência (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+5)
Laser de Calor (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+8)
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Fusão (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Soco Megaton (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra Gelada
Tremor (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Armadilha Verde (310 / 147 MP / —) · J-Mojyamon → Região dos Manguezais (+2)
Praga de Insetos (58 / 96 MP / —) · Tentomon → Terra dos Besouros (+1)
Metamorfose (0 / 30 MP / —) · Dokunemon → Terra dos Besouros (+4)
Golpe Vulcânico (160 / 0 MP / —)

Arremesso de Rocha (64 / 30 MP / 28%) · Golemon → Mansão do Lorde Cinza (+11)
Rajada de Areia (110 / 84 MP / 26%) · Golemon → Mansão do Lorde Cinza (+11)
Pele de Pedra (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → Mansão do Lorde Cinza (+13)
Impacto de Rocha (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Monte Infinito (+8)

Requisitos: HP ≥ 1000, Defesa ≥ 100, Inteligência ≥ 100 · Erros de cuidado ≤ 3 · Peso 35–45 · Bônus (qualquer um): Vitórias ≤ 5

Evolui de: Gabumon, Agumon, Gotsumon

Evolui para: MetalGreymonVirus, MetalMamemon, Meteormon, Brachiomon, Triceramon, Vermilimon

MoriShellmon · #91

Campeão · Dados · Natureza / Gelo

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Perfume Encantador (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso (+1)
Pó Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+7)
Gota de Lágrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+6)
Bala de Água (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Estátua de Gelo (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Outra Dimensão (+3)
Magia Aquática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso
Rajada de Inverno (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosque Nebuloso (+10)
Agulha de Gelo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)
Aurora Congelante (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuário de Gelo (+1)
Broca Giratória (150 / 0 MP / —)

Requisitos: HP ≥ 1000, Defesa ≥ 100 · Erros de cuidado ≤ 3 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de Otamamon

Evolui de: Otamamon, Floramon

Evolui para: Tinmon, Cherrymon

Musyamon · #325

Campeão · Vírus · Arma / Luta / Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Tremor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)

Contra-ataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra Gelada
Corte de Vento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Eletricidade Estática (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+5)
Nuvem Elétrica (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+10)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Garra da Morte (180 / 0 MP / —)
Corte Veloz (60 / 24 MP / 28%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Lâmina Lançada (150 / 72 MP / 26%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Quebra-Armadura (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Postura de Guerra (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Corte Cruzado (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)

Requisitos: HP ≥ 1000, Ataque ≥ 100, Velocidade ≥ 100 · Erros de cuidado ≥ 3 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de Kotemon

Evolui de: Kotemon, Monmon

Evolui para: Knightmon, Kyukimon

Nefertimon · #198

Campeão · Vacina · Luz / Ar / Fogo

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Corte de Vento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Eletricidade Estática (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+5)
Nuvem Elétrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+10)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Furacão (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Alto do Grande Cânion (+1)
Laser de Calor (84 / 105 MP / 13%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+8)
Cuspe de Fogo (66 / 30 MP / 15%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+14)
Torre de Fogo (155 / 81 MP / 11%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 7%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Raio Solar (167 / 0 MP / —)
Centelha Sagrada (60 / 30 MP / 28%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Flecha Radiante (170 / 102 MP / 26%) · Piddomon → Monte Infinito
Escudo Sagrado (0 / 66 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito
Bênção (0 / 120 MP / 20%) · Piddomon → Monte Infinito
Explosão de Luz (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)

Requisitos: HP ≥ 1000, Defesa ≥ 100 · Erros de cuidado ≤ 1 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de Salamon

Evolui de: Salamon

Evolui para: Angewomon, Silphymon

Ninjamon · #58

Campeão · Dados · Arma / Natureza / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Torre de Fogo (155 / 81 MP / —) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / —) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra Gelada
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Ferrão Perigoso (157 / 102 MP / 20%) · Dokunemon → Floresta Nativa (+12)
Perfume Encantador (180 / 210 MP / 12%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso (+1)
Pó Venenoso (117 / 171 MP / 19%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+7)
Metamorfose (0 / 30 MP / 15%) · Dokunemon → Terra dos Besouros (+4)
Facas da Escola Iga (150 / 0 MP / —)
Corte Veloz (60 / 24 MP / 28%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Lâmina Lançada (150 / 72 MP / 26%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Quebra-Armadura (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Postura de Guerra (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Corte Cruzado (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)

Requisitos: MP ≥ 1000, Ataque ≥ 100, Velocidade ≥ 100 · Erros de cuidado ≤ 1 · Peso 5–15 · Bônus (qualquer um): Vitórias ≥ 15

Evolui de: Monmon, Palmon

Evolui para: Piximon, MetalMamemon, Mamemon

Octomon · #278

Campeão · Vírus · Água / Gelo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Bala de Água (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Gota de Lágrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+6)
Magia Aquática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso
Rajada de Inverno (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosque Nebuloso (+10)
Agulha de Gelo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)

Tremor (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Pressão Aquática (155 / 0 MP / —)
Tiro de Bolhas (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Jato Aquático (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Dança da Chuva (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)
Redemoinho (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Canhão Hídrico (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)

Requisitos: MP ≥ 1500, Inteligência ≥ 100 · Erros de cuidado ≥ 3 · Peso 35–45 · Bônus (qualquer um): de Gizamon

Evolui de: Gomamon, Gizamon, Syakomon

Evolui para: MarineDevimon, Dragomon, Divermon

Ogremon · #34

Campeão · Vírus · Luta / Fogo / Trevas

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Cuspe de Fogo (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+14)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Tremor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Garra Venenosa (62 / 66 MP / —) · Aruraumon → Floresta Nativa (+9)
Praga de Insetos (58 / 96 MP / —) · Tentomon → Terra dos Besouros (+1)
Pancada Brutal (170 / 0 MP / —)
Garra Sombria (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Raio Sombrio (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Sussurro Maligno (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Pesadelo (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Alto do Grande Cânion (+8)

Requisitos: HP ≥ 1000, Ataque ≥ 100 · Erros de cuidado ≥ 5 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): Vitórias ≥ 15

Evolui de: Gabumon, Patamon, Goblimon

Evolui para: Andromon, Giromon

Pegasusmon · #200

Campeão · Vacina · Luz / Ar / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Corte de Vento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Eletricidade Estática (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+5)
Nuvem Elétrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+10)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Furacão (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Alto do Grande Cânion (+1)
Megafaísca (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Ataque Aéreo (153 / 0 MP / —)
Centelha Sagrada (60 / 30 MP / 28%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Flecha Radiante (170 / 102 MP / 26%) · Piddomon → Monte Infinito
Escudo Sagrado (0 / 66 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito
Bênção (0 / 120 MP / 20%) · Piddomon → Monte Infinito
Explosão de Luz (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)

Requisitos: MP ≥ 1000, Inteligência ≥ 100 · Erros de cuidado ≤ 1 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de Salamon

Evolui de: Salamon, VioletElecmon

Evolui para: MagnaAngemon, Silphymon

Piddomon · #85

Campeão · Vacina · Luz / Ar / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Chute Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra Gelada
Megafaísca (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Furacão (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Alto do Grande Cânion (+1)
Grande Cruz (600 / 360 MP / 12%) · Piddomon → Outra Dimensão (+1)
Raio do Juízo (410 / 210 MP / 16%) · Piddomon → Monte Infinito
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Anel Celestial (380 / 276 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito
Mão do Destino (166 / 0 MP / —)

Centelha Sagrada (60 / 30 MP / 28%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Flecha Radiante (170 / 102 MP / 26%) · Piddomon → Monte Infinito
Escudo Sagrado (0 / 66 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito
Bênção (0 / 120 MP / 20%) · Piddomon → Monte Infinito
Explosão de Luz (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)

Requisitos: MP ≥ 1000 · Erros de cuidado ≤ 1 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de Tsukaimon

Evolui de: Salamon, Tsukaimon

Evolui para: Angewomon, MagnaAngemon

Quetzalmon · #249

Campeão · Vacina · Ar / Gelo

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Furacão (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Alto do Grande Cânion (+1)
Megafaísca (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Eletricidade Estática (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+5)
Nuvem Elétrica (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+10)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)
Magia Aquática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso
Gota de Lágrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+6)
Rajada de Inverno (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosque Nebuloso (+10)
Agulha Giratória (152 / 0 MP / —)

Requisitos: MP ≥ 1000, Inteligência ≥ 100 · Erros de cuidado ≤ 1 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de Muchomon

Evolui de: Hawkmon, Muchomon

Evolui para: Megadramon, Garudamon

Raremon · #264

Campeão · Vírus · Sujeira / Luta / Máquina

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Jato Fedorento (88 / 75 MP / 24%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+2)
Chuva de Cocô (75 / 120 MP / 21%) · Geremon → Cidade das Fábricas
Chute Horizontal (53 / 24 MP / 25%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+1)
Cocô Veloz (122 / 96 MP / 23%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+1)
Chuva de Cocô Veloz (122 / 216 MP / 20%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+1)

Cocô Gigante (211 / 192 MP / 15%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+1)
Velocista Metálico (150 / 165 MP / 18%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Garra da Morte (180 / 0 MP / —)
Guindaste de Força (226 / 126 MP / 22%) · Guardromon → Cidade das Fábricas

Requisitos: HP ≥ 1000, Ataque ≥ 100, Velocidade ≥ 100 · Erros de cuidado ≥ 3 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de Goblimon

Evolui de: Monmon, Goblimon

Evolui para: Garbagemon, WaruMonzaemon

Roachmon · #332

Campeão · Vírus · Natureza / Sujeira / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Praga de Insetos (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terra dos Besouros (+1)
Metamorfose (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terra dos Besouros (+4)
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+9)
Pó Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+7)
Ferrão Perigoso (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Floresta Nativa (+12)
Jato Fedorento (88 / 75 MP / 14%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+2)
Chute Horizontal (53 / 24 MP / 16%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+1)
Chuva de Cocô (75 / 120 MP / 12%) · Geremon → Cidade das Fábricas
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Eletrochoque (170 / 0 MP / —)
Inseto (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Terra dos Besouros
Cocô Gigante (211 / 192 MP / 10%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+1)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)

Requisitos: Defesa ≥ 100, Inteligência ≥ 100 · Erros de cuidado ≥ 3 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de Tentomon

Evolui de: Tentomon, Dokunemon

Evolui para: Garbagemon, Arukenimon

Saberdramon · #106

Campeão · Vírus · Fogo / Ar / Trevas

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Cuspe de Fogo (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+14)
Raio de Proeminência (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+5)
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Furacão (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Alto do Grande Cânion (+1)
Laser de Calor (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+8)
Torre de Fogo (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Eletricidade Estática (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+5)
Asa Meteoro (158 / 0 MP / —)
Garra Sombria (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Raio Sombrio (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Sussurro Maligno (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Pesadelo (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Alto do Grande Cânion (+8)
Aperto Mortal (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Santuário de Gelo (+7)

Requisitos: Ataque ≥ 100, Velocidade ≥ 100 · Erros de cuidado ≥ 3 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de Hawkmon

Evolui de: Hawkmon, Biyomon

Evolui para: Myotismon, Garudamon

Seadramon · #10

Campeão · Dados · Água / Gelo / Natureza

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Cuspe de Fogo (66 / 30 MP / —) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+14)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / —) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Ferrão Perigoso (157 / 102 MP / 15%) · Dokunemon → Floresta Nativa (+12)
Perfume Encantador (180 / 210 MP / 9%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso (+1)
Pó Venenoso (117 / 171 MP / 14%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+7)
Gota de Lágrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+6)
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)
Agulha de Gelo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Bala de Água (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Rajada de Inverno (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosque Nebuloso (+10)
Magia Aquática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso

Explosão de Gelo (162 / 0 MP / —)
Tiro de Bolhas (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Jato Aquático (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Dança da Chuva (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)
Redemoinho (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)

Requisitos: HP ≥ 1000, MP ≥ 1000 · Erros de cuidado ≥ 3 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): Vitórias ≤ 5

Evolui de: Betamon

Evolui para: Megadramon, MegaSeadramon, Gigadramon, WaruSeadramon, Whamon

Shadramon · #250

Campeão · Vírus · Fogo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Cuspe de Fogo (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+14)
Torre de Fogo (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Laser de Calor (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+8)
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Fusão (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Bola de Fogo (155 / 0 MP / —)

Requisitos: Ataque ≥ 100, Velocidade ≥ 100 · Erros de cuidado ≥ 3 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de Candlemon

Evolui de: RedOtamamon, Candlemon

Evolui para: SkullMeramon, BlueMeramon

Shellmon · #35

Campeão · Dados · Água / Gelo / Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Perfume Encantador (180 / 210 MP / —) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso (+1)
Pó Venenoso (117 / 171 MP / —) · Aruraumon → Floresta Nativa (+7)
Gota de Lágrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+6)
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)

Agulha de Gelo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Bala de Água (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Estátua de Gelo (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Outra Dimensão (+3)
Rajada de Inverno (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosque Nebuloso (+10)
Aurora Congelante (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuário de Gelo (+1)
Magia Aquática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso
Pressão Aquática (155 / 0 MP / —)
Tiro de Bolhas (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Jato Aquático (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Dança da Chuva (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)
Redemoinho (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Canhão Hídrico (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)

Requisitos: HP ≥ 1000, Defesa ≥ 100 · Erros de cuidado ≥ 5 · Peso 35–45 · Bônus (qualquer um): de Betamon

Evolui de: Syakomon, Crabmon, Betamon, Penguinmon

Evolui para: MegaSeadramon, Scorpiomon, Whamon

ShellNumemon · #231

Campeão · Vírus · Sujeira / Gelo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Jato Fedorento (88 / 75 MP / 24%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+2)
Cocô Gigante (211 / 192 MP / 15%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+1)
Chute Horizontal (53 / 24 MP / 25%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+1)
Chuva de Cocô (75 / 120 MP / 21%) · Geremon → Cidade das Fábricas
Cocô Veloz (122 / 96 MP / 23%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+1)
Chuva de Cocô Veloz (122 / 216 MP / 20%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+1)
Bala de Água (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Magia Aquática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso
Gota de Lágrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+6)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra Gelada
Facas da Escola Iga (150 / 0 MP / —)

Requisitos: MP ≥ 1000, Inteligência ≥ 100 · Erros de cuidado ≥ 3 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de ToyAgumon

Evolui de: Gizamon, ToyAgumon

Evolui para: Garbagemon, Etemon

Shurimon · #225

Campeão · Dados · Arma / Luta / Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Tremor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Eletricidade Estática (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+5)
Nuvem Elétrica (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+10)
Garra Venenosa (62 / 66 MP / —) · Aruraumon → Floresta Nativa (+9)
Metamorfose (0 / 30 MP / —) · Dokunemon → Terra dos Besouros (+4)
Facas da Escola Iga (150 / 0 MP / —)
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Chute Dinamite (255 / 99 MP / 17%) · ShimaUnimon → Savana das Engrenagens (+15)
Corte Veloz (60 / 24 MP / 28%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Lâmina Lançada (150 / 72 MP / 26%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Quebra-Armadura (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)

Requisitos: HP ≥ 1000, Defesa ≥ 100 · Erros de cuidado ≤ 3 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de Hawkmon

Evolui de: Wormmon, Hawkmon

Evolui para: Kyukimon, Knightmon

Snimon · #328

Campeão · Vacina · Arma / Natureza / Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Soco Sônico (52 / 18 MP / —) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / —) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / —) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Tremor (178 / 168 MP / —) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / —) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Eletricidade Estática (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+5)
Nuvem Elétrica (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+10)
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 22%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+9)
Metamorfose (0 / 30 MP / 15%) · Dokunemon → Terra dos Besouros (+4)
Bomba de Bits (232 / 0 MP / —)

Tiro Giratório (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Contra-ataque (285 / 165 MP / —) · IceDevimon → Terra Gelada
Corte Veloz (60 / 24 MP / 28%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Lâmina Lançada (150 / 72 MP / 26%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Quebra-Armadura (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)

Requisitos: HP ≥ 1000, Ataque ≥ 100, Velocidade ≥ 100 · Erros de cuidado ≤ 1 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de Mushroomon

Evolui de: Tentomon, Wormmon, Mushroomon, Floramon

Evolui para: Arukenimon, Kyukimon

Sorcermon · #242

Campeão · Vacina · Gelo / Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)
Estátua de Gelo (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Outra Dimensão (+3)
Magia Aquática (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso
Gota de Lágrima (60 / 42 MP / 30%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+6)
Rajada de Inverno (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Bosque Nebuloso (+10)
Agulha de Gelo (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Nuvem Elétrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+10)
Eletricidade Estática (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+5)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Explosão de Gelo (162 / 0 MP / —)

Requisitos: Ataque ≥ 100, Defesa ≥ 100 · Erros de cuidado ≤ 1 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de Muchomon

Evolui de: Penguinmon, Muchomon

Evolui para: Phantomon, Taomon

Soulmon · #107

Campeão · Vírus · Trevas / Ar / Gelo

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Eletricidade Estática (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+5)
Megafaísca (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Nuvem Elétrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+10)
Justiça do Trovão (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Mansão do Lorde Cinza
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 5%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)

Corte de Vento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Névoa Venenosa (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+2)
Portal Negro (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+2)
Réquiem Abissal (620 / 375 MP / 12%) · Soulmon → Mansão do Lorde Cinza
Garra Sombria (143 / 0 MP / —)
Garra Sombria (60 / 27 MP / 28%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Raio Sombrio (170 / 90 MP / 26%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Sussurro Maligno (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Pesadelo (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Alto do Grande Cânion (+8)
Aperto Mortal (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuário de Gelo (+7)

Requisitos: MP ≥ 1000, Inteligência ≥ 100 · Erros de cuidado ≥ 3 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de Tsukaimon

Evolui de: Muchomon, Tsukaimon

Evolui para: Myotismon, Phantomon

Starmon · #243

Campeão · Dados · Fogo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Cuspe de Fogo (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+14)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Laser de Calor (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+8)
Torre de Fogo (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Fusão (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Asa Meteoro (158 / 0 MP / —)

Requisitos: MP ≥ 1000, Velocidade ≥ 100 · Erros de cuidado ≤ 3 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de ToyAgumon

Evolui de: Solarmon, ToyAgumon

Evolui para: Meteormon, SuperStarmon

Stingmon · #187

Campeão · Vírus · Natureza / Luta / Arma

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Ferrão Perigoso (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Floresta Nativa (+12)
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+9)
Metamorfose (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terra dos Besouros (+4)
Praga de Insetos (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terra dos Besouros (+1)
Pó Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+7)
Perfume Encantador (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso (+1)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Garra da Morte (180 / 0 MP / —)
Inseto (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Terra dos Besouros
Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Corte Veloz (60 / 24 MP / 15%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Lâmina Lançada (150 / 72 MP / 12%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Quebra-Armadura (0 / 60 MP / 9%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)

Requisitos: Ataque ≥ 100, Velocidade ≥ 100 · Erros de cuidado ≥ 3 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de Wormmon

Evolui de: Tentomon, Wormmon

Evolui para: Paildramon, Okuwamon

Submarimon · #202

Campeão · Vacina · Água / Gelo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Bala de Água (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Gota de Lágrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+6)
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)
Magia Aquática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso
Rajada de Inverno (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosque Nebuloso (+10)
Agulha de Gelo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Jato Explosivo (150 / 0 MP / —)

Tiro de Bolhas (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Jato Aquático (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Dança da Chuva (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)
Redemoinho (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Canhão Hídrico (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)

Requisitos: HP ≥ 1000 · Erros de cuidado ≤ 1 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de Armadillomon

Evolui de: Armadillomon, Gomamon

Evolui para: WaruSeadramon, Zudomon

Tankmon · #76

Campeão · Dados · Fogo / Máquina

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Cuspe de Fogo (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+14)
Torre de Fogo (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Laser de Calor (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+8)
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Raio de Proeminência (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+5)
Laser de Pulso (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Excluir Programa (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Bola de Fogo (155 / 0 MP / —)

Requisitos: MP ≥ 1000, Ataque ≥ 100 · Erros de cuidado ≤ 3 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): Disciplina ≥ 90

Evolui de: Hagurumon, Vemmon, ToyAgumon

Evolui para: Datamon, Assaultmon

Thundermon · #252

Campeão · Dados · Ar / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Megafaísca (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Eletricidade Estática (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+5)
Nuvem Elétrica (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+10)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Furacão (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Alto do Grande Cânion (+1)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)

Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Raio Solar (167 / 0 MP / —)

Requisitos: HP ≥ 1000, Defesa ≥ 100 · Erros de cuidado ≤ 3 · Peso 5–15 · Bônus (qualquer um): de VioletElecmon

Evolui de: Elecmon, Kokuwamon, VioletElecmon

Evolui para: Giromon, Kyukimon

Togemon · #208

Campeão · Dados · Natureza / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+9)
Ferrão Perigoso (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Floresta Nativa (+12)
Metamorfose (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terra dos Besouros (+4)
Praga de Insetos (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terra dos Besouros (+1)
Pó Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+7)
Perfume Encantador (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso (+1)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Punho do Rei das Feras (170 / 0 MP / —)
Armadilha Verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Região dos Manguezais (+2)

Requisitos: MP ≥ 1000, Inteligência ≥ 100 · Erros de cuidado ≤ 3 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de Palmon

Evolui de: Palmon

Evolui para: Lillymon, Blossomon

Tortomon · #261

Campeão · Vacina · Terra / Luta / Natureza

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Tremor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)

Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Armadilha Verde (310 / 147 MP / 0%) · J-Mojyamon → Região dos Manguezais (+2)
Metamorfose (0 / 30 MP / 12%) · Dokunemon → Terra dos Besouros (+4)
Praga de Insetos (58 / 96 MP / 13%) · Tentomon → Terra dos Besouros (+1)
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 16%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+9)
Facas da Escola Iga (150 / 0 MP / —)
Arremesso de Rocha (64 / 30 MP / 28%) · Golemon → Mansão do Lorde Cinza (+11)
Rajada de Areia (110 / 84 MP / 26%) · Golemon → Mansão do Lorde Cinza (+11)
Pele de Pedra (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → Mansão do Lorde Cinza (+13)
Impacto de Rocha (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Monte Infinito (+8)
Fissura (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → Outra Dimensão (+7)

Requisitos: HP ≥ 1000, Defesa ≥ 100 · Erros de cuidado ≤ 1 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de Armadillomon

Evolui de: Armadillomon, Gotsumon

Evolui para: Zudomon, Triceramon

Tuskmon · #253

Campeão · Vírus · Luta / Fogo / Terra

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Soco Megaton (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Tremor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Cuspe de Fogo (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+14)
Laser de Calor (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+8)
Torre de Fogo (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Broca Giratória (150 / 0 MP / —)
Arremesso de Rocha (64 / 30 MP / 15%) · Golemon → Mansão do Lorde Cinza (+11)
Rajada de Areia (110 / 84 MP / 12%) · Golemon → Mansão do Lorde Cinza (+11)
Pele de Pedra (0 / 72 MP / 9%) · Golemon → Mansão do Lorde Cinza (+13)
Impacto de Rocha (220 / 126 MP / 8%) · Golemon → Monte Infinito (+8)
Fissura (270 / 186 MP / 8%) · Golemon → Outra Dimensão (+7)

Requisitos: HP ≥ 1000, Defesa ≥ 100 · Erros de cuidado ≥ 3 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de Goblimon

Evolui de: Kotemon, Guilmon, Goblimon

Evolui para: ExTyrannomon, Kimeramon

Tylomon · #254

Campeão · Vacina · Água / Gelo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Bala de Água (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Gota de Lágrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+6)
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)
Magia Aquática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso
Rajada de Inverno (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosque Nebuloso (+10)
Agulha de Gelo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 10%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Tremor (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Pressão Aquática (155 / 0 MP / —)
Tiro de Bolhas (58 / 24 MP / 30%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Jato Aquático (160 / 78 MP / 26%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Dança da Chuva (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)
Redemoinho (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Canhão Hídrico (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)

Requisitos: Defesa ≥ 100, Velocidade ≥ 100 · Erros de cuidado ≤ 1 · Peso 5–15 · Bônus (qualquer um): de Gizamon

Evolui de: Gomamon, Gizamon, Crabmon

Evolui para: Gigadramon, WaruSeadramon

Tyrannomon · #8

Campeão · Dados · Luta / Terra / Fogo

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Cuspe de Fogo (66 / 30 MP / 15%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+14)
Raio de Proeminência (444 / 183 MP / 5%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+5)
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 7%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Tremor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)

Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Explosão Flamejante (174 / 0 MP / —)
Arremesso de Rocha (64 / 30 MP / 21%) · Golemon → Mansão do Lorde Cinza (+11)
Rajada de Areia (110 / 84 MP / 16%) · Golemon → Mansão do Lorde Cinza (+11)
Pele de Pedra (0 / 72 MP / 14%) · Golemon → Mansão do Lorde Cinza (+13)
Impacto de Rocha (220 / 126 MP / 12%) · Golemon → Monte Infinito (+8)
Fissura (270 / 186 MP / 12%) · Golemon → Outra Dimensão (+7)

Requisitos: HP ≥ 1000, Defesa ≥ 100 · Erros de cuidado ≤ 5 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): Vitórias ≤ 5

Evolui de: Gabumon, Agumon, Patamon, Vemmon

Evolui para: MetalGreymonVirus, Megadramon, MasterTyrannomon, MetalTyrannomon, ExTyrannomon

Unimon · #33

Campeão · Vacina · Ar / Luta / Luz

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Chute Dinamite (255 / 99 MP / 17%) · ShimaUnimon → Savana das Engrenagens (+15)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra Gelada
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Eletricidade Estática (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+5)
Megafaísca (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Nuvem Elétrica (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+10)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Furacão (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Alto do Grande Cânion (+1)
Ataque Aéreo (153 / 0 MP / —)
Centelha Sagrada (60 / 30 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Flecha Radiante (170 / 102 MP / 12%) · Piddomon → Monte Infinito
Escudo Sagrado (0 / 66 MP / 9%) · Piddomon → Monte Infinito
Bênção (0 / 120 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito
Explosão de Luz (150 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)

Requisitos: HP ≥ 1000, Velocidade ≥ 100 · Erros de cuidado ≤ 3 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): Vitórias ≥ 10

Evolui de: Patamon, Biyomon

Evolui para: Giromon, Tekkamon, Antylamon

Veedramon · #203

Campeão · Vacina · Fogo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Laser de Calor (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+8)
Torre de Fogo (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Cuspe de Fogo (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+14)
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Fusão (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Megachama (196 / 0 MP / —)

Requisitos: MP ≥ 1000, Velocidade ≥ 100 · Erros de cuidado ≤ 1 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de Veemon

Evolui de: Veemon, Guilmon

Evolui para: AeroVeedramon, MetalGreymonVaccine

Vegiemon · #25

Campeão · Vírus · Natureza / Gelo

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+9)
Ferrão Perigoso (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Floresta Nativa (+12)
Armadilha Verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Região dos Manguezais (+2)
Perfume Encantador (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso (+1)
Pó Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+7)
Metamorfose (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terra dos Besouros (+4)
Bala de Água (211 / 102 MP / 5%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Magia Aquática (0 / 36 MP / 9%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso
Bafo Doce (130 / 0 MP / —)

Requisitos: MP ≥ 1000 · Erros de cuidado ≥ 5 · Peso 5–15 · Bônus (qualquer um): Felicidade ≥ 75

Evolui de: Mushroomon, Floramon, Palmon

Evolui para: Piximon, Cherrymon, Tinmon, Lillymon

Vilemon · #295

Campeão · Vírus · Trevas / Luta / Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Tremor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra Gelada
Nuvem Elétrica (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+10)
Eletricidade Estática (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+5)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Garra da Morte (180 / 0 MP / —)
Garra Sombria (60 / 27 MP / 28%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Raio Sombrio (170 / 90 MP / 26%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Sussurro Maligno (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Pesadelo (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Alto do Grande Cânion (+8)
Aperto Mortal (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuário de Gelo (+7)

Requisitos: Defesa ≥ 100, Velocidade ≥ 100 · Erros de cuidado ≥ 3 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de DemiDevimon

Evolui de: DemiDevimon

Evolui para: LadyDevimon, SkullSatamon

Wizardmon · #241

Campeão · Dados · Ar / Luta / Trevas

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Nuvem Elétrica (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+10)
Megafaísca (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Eletricidade Estática (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+5)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Furacão (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Alto do Grande Cânion (+1)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Tremor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Raio Solar (167 / 0 MP / —)

Garra Sombria (60 / 27 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+28)
Raio Sombrio (170 / 90 MP / 12%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Sussurro Maligno (0 / 60 MP / 9%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Pesadelo (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Alto do Grande Cânion (+8)
Aperto Mortal (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Santuário de Gelo (+7)

Requisitos: Ataque ≥ 100, Velocidade ≥ 100 · Erros de cuidado ≤ 3 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de Candlemon

Evolui de: Candlemon, Tapirmon, Renamon, Tsukaimon

Evolui para: Pumpkinmon, Mummymon

Woodmon · #272

Campeão · Vírus · Natureza / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Armadilha Verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Região dos Manguezais (+2)
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+9)
Metamorfose (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terra dos Besouros (+4)
Praga de Insetos (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terra dos Besouros (+1)
Pó Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+7)
Ferrão Perigoso (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Floresta Nativa (+12)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Bafo Doce (130 / 0 MP / —)

Requisitos: Ataque ≥ 100, Velocidade ≥ 100 · Erros de cuidado ≥ 3 · Peso 5–15 · Bônus (qualquer um): de Floramon

Evolui de: Tentomon, Mushroomon, Floramon

Evolui para: Cherrymon, Pumpkinmon, Deramon

Yanmamon · #67

Campeão · Vírus · Ar / Natureza

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Nuvem Elétrica (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+10)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Ferrão Perigoso (157 / 102 MP / 20%) · Dokunemon → Floresta Nativa (+12)
Praga de Insetos (58 / 96 MP / 16%) · Tentomon → Terra dos Besouros (+1)

Eletricidade Estática (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+5)
Metamorfose (0 / 30 MP / 15%) · Dokunemon → Terra dos Besouros (+4)
Raio Solar (167 / 0 MP / —)

Requisitos: HP ≥ 1000, Defesa ≥ 100, Inteligência ≥ 100 · Erros de cuidado ≥ 3 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de Tentomon

Evolui de: Tentomon, Wormmon

Evolui para: Okuwamon, Arukenimon

Perfeito

AeroVeedramon · #213

Perfeito · Vacina · Ar / Luta / Fogo

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Corte de Vento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Justiça do Trovão (586 / 330 MP / 13%) · Soulmon → Mansão do Lorde Cinza
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Megafaísca (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Furacão (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Alto do Grande Cânion (+1)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Laser de Calor (84 / 105 MP / 13%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+8)
Raio de Proeminência (444 / 183 MP / 5%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+5)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 9%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Síndrome do Pesadelo (222 / 0 MP / —)

Requisitos: Ataque ≥ 400, Defesa ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 5 · Peso 35–45 · Bônus (qualquer um): de Veedramon

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

Evolui para: Imperialdramon, Phoenixmon

Andromon · #40

Perfeito · Vacina · Máquina / Luta / Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)

Contra-ataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra Gelada
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Tremor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Eletricidade Estática (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+5)
Megafaísca (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Guindaste de Força (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Excluir Programa (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Laser de Pulso (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Programa Reverso (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Velocista Metálico (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Raio Omnidirecional (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Dimensão DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Outra Dimensão
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Espada Espiral (210 / 0 MP / —)

Requisitos: HP ≥ 2000, MP ≥ 4000, Ataque ≥ 200, Defesa ≥ 400, Velocidade ≥ 200, Inteligência ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 5 · Peso 35–45 · Bônus (qualquer um): Disciplina ≥ 95; Vitórias ≥ 30

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

Evolui para: HiAndromon, MegaGargomon, Raidenmon

Angewomon · #190

Perfeito · Vacina · Luz / Ar / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Megafaísca (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Justiça do Trovão (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Mansão do Lorde Cinza
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Furacão (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Alto do Grande Cânion (+1)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Escudo Sagrado (0 / 66 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito
Eletricidade Estática (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+5)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra Gelada
Explosão de Luz (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Garra da Morte (180 / 0 MP / —)
Bênção (0 / 120 MP / 20%) · Piddomon → Monte Infinito

Raio do Juízo (410 / 210 MP / 16%) · Piddomon → Monte Infinito

Requisitos: MP ≥ 4000, Inteligência ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 5 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de Gatomon

Evolui de: Nefertimon, Gatomon, Piddomon

Evolui para: Magnadramon, MarineAngemon, Valkyrimon

Antylamon · #309

Perfeito · Vírus · Luta / Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Soco Megaton (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra Gelada
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Tremor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Justiça do Trovão (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Mansão do Lorde Cinza
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Megafaísca (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Furacão (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Alto do Grande Cânion (+1)
Garra da Morte (180 / 0 MP / —)

Requisitos: Ataque ≥ 400, Velocidade ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 35–45 · Bônus (qualquer um): de Unimon

Evolui de: Lighdramon, Unimon

Evolui para: Baihumon, Sakuyamon

Arukenimon · #311

Perfeito · Vírus · Natureza / Luta / Trevas

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+9)
Ferrão Perigoso (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Floresta Nativa (+12)
Armadilha Verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Região dos Manguezais (+2)
Inseto (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Terra dos Besouros
Perfume Encantador (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso (+1)
Pó Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+7)

Aperto Mortal (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Santuário de Gelo (+7)
Metamorfose (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terra dos Besouros (+4)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Tremor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Bomba de Bits (232 / 0 MP / —)
Pesadelo (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Alto do Grande Cânion (+8)
Névoa Venenosa (130 / 186 MP / 6%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+2)

Requisitos: MP ≥ 4000 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de Dokugumon

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

Evolui para: MaloMyotismon, GranKuwagamon

Assaultmon · #310

Perfeito · Vírus · Máquina / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Laser de Pulso (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Raio Omnidirecional (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Dimensão DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Outra Dimensão
Excluir Programa (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Programa Reverso (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Guindaste de Força (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Velocista Metálico (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Tremor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Ataque Genocida (215 / 0 MP / —)

Requisitos: MP ≥ 4000, Inteligência ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de Tankmon

Evolui de: Hookmon, Tankmon, Guardromon

Evolui para: ChaosLord, MegaGargomon, Cannondramon

Bastemon · #432

Perfeito · Vírus · Luta / Natureza / Trevas

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Chute Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra Gelada
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Tremor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Aperto Mortal (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Santuário de Gelo (+7)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Perfume Encantador (180 / 210 MP / 12%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso (+1)
Inseto (500 / 354 MP / 8%) · Tentomon → Terra dos Besouros
Armadilha Verde (310 / 147 MP / 10%) · J-Mojyamon → Região dos Manguezais (+2)
Ferrão Perigoso (157 / 102 MP / 20%) · Dokunemon → Floresta Nativa (+12)
Pó Venenoso (117 / 171 MP / 19%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+7)
Garra da Morte (180 / 0 MP / —)
Pesadelo (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Alto do Grande Cânion (+8)
Névoa Venenosa (130 / 186 MP / 6%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+2)

Requisitos: MP ≥ 4000, Ataque ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de Gatomon

Evolui de: BlackGatomon, Gatomon

Evolui para: Pharaohmon, Sakuyamon

Blossomon · #274

Perfeito · Dados · Natureza / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Pó Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+7)
Armadilha Verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Região dos Manguezais (+2)
Ferrão Perigoso (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Floresta Nativa (+12)
Inseto (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Terra dos Besouros
Perfume Encantador (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso (+1)
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+9)
Praga de Insetos (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terra dos Besouros (+1)
Metamorfose (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terra dos Besouros (+4)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra Gelada

Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Tremor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Bafo Doce (130 / 0 MP / —)

Requisitos: Ataque ≥ 400, Velocidade ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de Togemon

Evolui de: Togemon, Kiwimon

Evolui para: Rosemon, GranKuwagamon

BlueMeramon · #104

Perfeito · Vacina · Gelo / Fogo / Trevas

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Torre de Fogo (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Raio de Proeminência (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+5)
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Gota de Lágrima (60 / 42 MP / 30%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+6)
Cuspe de Fogo (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+14)
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)
Agulha de Gelo (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Estátua de Gelo (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Outra Dimensão (+3)
Laser de Calor (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+8)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Explosão de Gelo (220 / 0 MP / —)
Névoa Venenosa (130 / 186 MP / 6%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+2)
Portal Negro (440 / 234 MP / 0%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+2)

Requisitos: Ataque ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 5 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de Flarerizamon

Evolui de: Birdramon, Shadramon, Flarerizamon, Meramon

Evolui para: Creepymon, Phoenixmon

Brachiomon · #126

Perfeito · Dados · Terra / Fogo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Cuspe de Fogo (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+14)
Torre de Fogo (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Laser de Calor (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+8)
Fissura (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → Outra Dimensão (+7)

Fusão (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Chama Infinita (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Estalagmite (430 / 219 MP / 16%) · Golemon → Monte Infinito (+2)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Sismo de Gaia (650 / 390 MP / 12%) · Golemon → Outra Dimensão (+1)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Tremor (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Megachama (196 / 0 MP / —)
Impacto de Rocha (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Monte Infinito (+8)
Deslizamento (450 / 285 MP / 14%) · Golemon → Monte Infinito (+2)

Requisitos: MP ≥ 4000, Inteligência ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 35–45 · Bônus (qualquer um): de Monochromon

Evolui de: Ankylomon, Drimogemon, Monochromon

Evolui para: Cannondramon, NeoCrimson

Bulbmon · #313

Perfeito · Dados · Máquina / Gelo

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Laser de Pulso (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Raio Omnidirecional (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Dimensão DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Outra Dimensão
Excluir Programa (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Programa Reverso (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Guindaste de Força (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Velocista Metálico (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Bala de Água (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Aurora Congelante (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuário de Gelo (+1)
Estátua de Gelo (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Outra Dimensão (+3)
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)
Agulha de Gelo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Tiro Sombrio (200 / 0 MP / —)

Requisitos: MP ≥ 4000 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de Clockmon

Evolui de: Clockmon, Guardromon

Evolui para: Cannondramon, Raidenmon

Cherrymon · #121

Perfeito · Vacina · Natureza

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+9)
Ferrão Perigoso (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Floresta Nativa (+12)
Armadilha Verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Região dos Manguezais (+2)
Praga de Insetos (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terra dos Besouros (+1)
Inseto (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Terra dos Besouros
Perfume Encantador (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso (+1)
Pó Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+7)
Metamorfose (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terra dos Besouros (+4)
Bomba de Bits (232 / 0 MP / —)

Requisitos: HP ≥ 4000, MP ≥ 4000, Defesa ≥ 400, Inteligência ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 5 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): Disciplina ≥ 90

Evolui de: Vegiemon, Woodmon, Kiwimon, MoriShellmon

Evolui para: Puppetmon, Rosemon

Datamon · #294

Perfeito · Vírus · Máquina / Ar / Fogo

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Laser de Pulso (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Velocista Metálico (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Dimensão DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Outra Dimensão
Raio Omnidirecional (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Excluir Programa (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Programa Reverso (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Guindaste de Força (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Nuvem Elétrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+10)
Megafaísca (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Eletricidade Estática (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+5)
Raio de Proeminência (444 / 183 MP / 5%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+5)
Laser de Calor (84 / 105 MP / 13%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+8)
Bomba Sorridente (225 / 0 MP / —)

Requisitos: Ataque ≥ 400, Velocidade ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de Guardromon

Evolui de: BomberNanimon, Clockmon, Tankmon, Guardromon

Evolui para: ChaosLord, Apocalymon, Armageddemon, Analogman

Deramon · #286

Perfeito · Dados · Natureza / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Armadilha Verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Região dos Manguezais (+2)
Pó Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+7)
Inseto (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Terra dos Besouros
Perfume Encantador (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso (+1)
Ferrão Perigoso (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Floresta Nativa (+12)
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+9)
Praga de Insetos (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terra dos Besouros (+1)
Metamorfose (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terra dos Besouros (+4)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra Gelada
Tremor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Punho do Rei das Feras (170 / 0 MP / —)

Requisitos: Ataque ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de Kiwimon

Evolui de: Woodmon, Kiwimon, Kokatorimon

Evolui para: Gryphonmon, Valkyrimon

Digitamamon · #56

Perfeito · Dados · Fogo / Ar / Gelo

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Cuspe de Fogo (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+14)
Torre de Fogo (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Raio de Proeminência (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+5)
Laser de Calor (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+8)
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Chama Infinita (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Monte Infinito
Fusão (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Megafaísca (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Justiça do Trovão (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Mansão do Lorde Cinza

Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Furacão (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Alto do Grande Cânion (+1)
Gota de Lágrima (60 / 42 MP / 15%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+6)
Magia Aquática (0 / 36 MP / 9%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso
Síndrome do Pesadelo (222 / 0 MP / —)

Requisitos: HP ≥ 3000, MP ≥ 3000, Ataque ≥ 400, Defesa ≥ 400, Velocidade ≥ 400, Inteligência ≥ 300 · Erros de cuidado ≤ 0 · Peso 5–15 · Bônus (qualquer um): Vitórias ≥ 100

Evolui para: Plesiomon

Divermon · #304

Perfeito · Dados · Água / Gelo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Agulha de Gelo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Bala de Água (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Aurora Congelante (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuário de Gelo (+1)
Estátua de Gelo (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Outra Dimensão (+3)
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)
Rajada de Inverno (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosque Nebuloso (+10)
Canhão Hídrico (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)
Magia Aquática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso
Soco Megaton (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra Gelada
Golpe Marinho (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)
Tremor (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Bumerangue de Osso (148 / 0 MP / —)
Redemoinho (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Maremoto (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Pântano Geko

Requisitos: MP ≥ 4000, Inteligência ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de Octomon

Evolui de: Gesomon, Octomon

Evolui para: Pukumon, Plesiomon

Dragomon · #291

Perfeito · Vírus · Água / Gelo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Aurora Congelante (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuário de Gelo (+1)
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)
Estátua de Gelo (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Outra Dimensão (+3)
Bala de Água (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Agulha de Gelo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Rajada de Inverno (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosque Nebuloso (+10)
Canhão Hídrico (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)
Magia Aquática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso
Soco Megaton (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra Gelada
Golpe Marinho (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)
Tremor (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Turbilhão (211 / 0 MP / —)
Redemoinho (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Maremoto (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Pântano Geko

Requisitos: HP ≥ 4000, Ataque ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 35–45 · Bônus (qualquer um): de Octomon

Evolui de: Gesomon, Octomon, Coelamon

Evolui para: Pukumon, Creepymon

Etemon · #42

Perfeito · Vírus · Luta / Ar / Sujeira

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Soco Sônico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra Gelada
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Tremor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Megafaísca (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Chute Horizontal (53 / 24 MP / 10%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+1)

Inferno Sup. de Cocô (333 / 333 MP / 0%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+1)
Serenata de Amor (202 / 0 MP / —)

Requisitos: HP ≥ 2000, MP ≥ 3000, Ataque ≥ 400, Defesa ≥ 200, Velocidade ≥ 400, Inteligência ≥ 300 · Erros de cuidado ≤ 0 · Peso 10–20 · Bônus (qualquer um): Vitórias ≥ 50

Evolui de: Apemon, ShellNumemon, Geremon

Evolui para: MetalEtemon, KingEtemon, BlackKingNumemon

ExTyrannomon · #266

Perfeito · Vacina · Luta / Fogo / Terra

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Soco Megaton (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Fissura (270 / 186 MP / 8%) · Golemon → Outra Dimensão (+7)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Raio de Proeminência (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+5)
Chama Infinita (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Fusão (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Ataque Adorável (230 / 0 MP / —)
Impacto de Rocha (220 / 126 MP / 8%) · Golemon → Monte Infinito (+8)
Pele de Pedra (0 / 72 MP / 9%) · Golemon → Mansão do Lorde Cinza (+13)

Requisitos: Inteligência ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 5 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de Tyrannomon

Evolui de: Tuskmon, DarkTyrannomon, Deltamon, Tyrannomon

Evolui para: WarGreymon, Puppetmon

Garbagemon · #269

Perfeito · Vírus · Sujeira / Máquina

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Cocô Gigante (211 / 192 MP / 15%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+1)
Inferno Sup. de Cocô (333 / 333 MP / 9%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+1)

Chuva de Cocô Gig. (211 / 282 MP / 11%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+1)
Cocô Veloz (122 / 96 MP / 23%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+1)
Chuva de Cocô Veloz (122 / 216 MP / 20%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+1)
Jato Fedorento (88 / 75 MP / 24%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+2)
Chuva de Cocô (75 / 120 MP / 21%) · Geremon → Cidade das Fábricas
Chute Horizontal (53 / 24 MP / 25%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+1)
Guindaste de Força (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Dimensão DG (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Outra Dimensão
Raio Omnidirecional (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Excluir Programa (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Laser de Pulso (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Bomba de Energia (214 / 0 MP / —)
Velocista Metálico (150 / 165 MP / 27%) · Guardromon → Cidade das Fábricas

Requisitos: Inteligência ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de Sukamon

Evolui de: ShellNumemon, Raremon, Roachmon, Geremon

Evolui para: BlackKingNumemon, MetalEtemon

Garudamon · #460

Perfeito · Vacina · Fogo / Ar / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Raio de Proeminência (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+5)
Chama Infinita (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Monte Infinito
Fusão (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Torre de Fogo (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Furacão (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Alto do Grande Cânion (+1)
Justiça do Trovão (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Mansão do Lorde Cinza
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Megafaísca (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Megachama (196 / 0 MP / —)

Requisitos: Ataque ≥ 400, Velocidade ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 5 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de Birdramon

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

Evolui para: Gryphonmon, Phoenixmon

Gigadramon · #64

Perfeito · Dados · Máquina / Gelo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Chute Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)
Rajada de Inverno (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosque Nebuloso (+10)
Estátua de Gelo (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Outra Dimensão (+3)
Guindaste de Força (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Excluir Programa (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Laser de Pulso (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Programa Reverso (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Velocista Metálico (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Raio Omnidirecional (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Dimensão DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Outra Dimensão
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Ataque Genocida (215 / 0 MP / —)

Requisitos: MP ≥ 5000, Ataque ≥ 500, Defesa ≥ 400, Inteligência ≥ 500 · Erros de cuidado ≤ 5 · Peso 65–75 · Bônus (qualquer um): Vitórias ≥ 100

Evolui de: Seadramon, Tylomon, Ebidramon

Evolui para: Raidenmon · Esta rota se abre após 120 horas de jogo na forma anterior.

Giromon · #41

Perfeito · Vacina · Máquina / Ar / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Soco Megaton (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Megafaísca (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Nuvem Elétrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+10)
Justiça do Trovão (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Mansão do Lorde Cinza
Guindaste de Força (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Excluir Programa (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Laser de Pulso (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Programa Reverso (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Velocista Metálico (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Cidade das Fábricas

Raio Omnidirecional (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Dimensão DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Outra Dimensão
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Bomba Mortal (260 / 0 MP / —)

Requisitos: Ataque ≥ 400, Velocidade ≥ 300, Inteligência ≥ 400 · Erros de cuidado ≥ 15 · Peso 0–10 · Bônus (qualquer um): Felicidade ≥ 97 (limite arredondado; 98 garante a condição); Vitórias ≥ 100

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

Evolui para: Ghoulmon, Raidenmon

GrapLeomon · #306

Perfeito · Vacina · Luta / Ar / Arma

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Soco Megaton (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Tremor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Corte Cruzado (230 / 108 MP / 8%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Furacão (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Alto do Grande Cânion (+1)
Justiça do Trovão (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Mansão do Lorde Cinza
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Megafaísca (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Garra da Morte (180 / 0 MP / —)
Postura de Guerra (0 / 60 MP / 9%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Lâmina Giratória (210 / 150 MP / 8%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)

Requisitos: MP ≥ 4000, Velocidade ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 5 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de Leomon

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

Evolui para: SaberLeomon, Baihumon, Marsmon, Zanbamon

IceLeomon · #63

Perfeito · Dados · Luta / Gelo / Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Soco Sônico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra Gelada
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Tremor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Eletricidade Estática (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+5)
Megafaísca (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Punho do Rei das Feras (230 / 0 MP / —)
Agulha de Gelo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Rajada de Inverno (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosque Nebuloso (+10)
Estátua de Gelo (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Outra Dimensão (+3)

Requisitos: HP ≥ 4000, Ataque ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de Lynxmon

Evolui de: Grizzlymon, Lynxmon, Leomon

Evolui para: SaberLeomon, Baihumon

Infermon · #246

Perfeito · Vírus · Máquina / Natureza / Trevas

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Laser de Pulso (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Velocista Metálico (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Dimensão DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Outra Dimensão
Raio Omnidirecional (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Excluir Programa (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Programa Reverso (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Guindaste de Força (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Aperto Mortal (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Santuário de Gelo (+7)
Pó Venenoso (117 / 171 MP / 19%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+7)
Inseto (500 / 354 MP / 8%) · Tentomon → Terra dos Besouros
Praga de Insetos (58 / 96 MP / 16%) · Tentomon → Terra dos Besouros (+1)
Metamorfose (0 / 30 MP / 15%) · Dokunemon → Terra dos Besouros (+4)

Ataque Genocida (215 / 0 MP / —)
Pesadelo (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Alto do Grande Cânion (+8)
Névoa Venenosa (130 / 186 MP / 6%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+2)

Requisitos: HP ≥ 4000, Defesa ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de Guardromon

Evolui de: Hookmon, Kurisarimon, Guardromon

Evolui para: Diaboromon, Armageddemon

Kimeramon · #182

Perfeito · Dados · Fogo / Luta / Trevas

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Laser de Calor (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+8)
Raio de Proeminência (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+5)
Chama Infinita (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Monte Infinito
Fusão (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Torre de Fogo (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Cuspe de Fogo (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+14)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra Gelada
Aperto Mortal (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Santuário de Gelo (+7)
Tremor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Megachama (196 / 0 MP / —)
Pesadelo (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Alto do Grande Cânion (+8)
Névoa Venenosa (130 / 186 MP / 6%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+2)

Requisitos: Defesa ≥ 400, Velocidade ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de Greymon

Evolui de: Tuskmon, Deltamon, Greymon

Evolui para: Ghoulmon, VenomMyotismon

KingSukamon · #120

Perfeito · Vírus · Sujeira / Gelo / Natureza

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Chute Horizontal (53 / 24 MP / 25%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+1)
Jato Fedorento (88 / 75 MP / 24%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+2)

Cocô Veloz (122 / 96 MP / 23%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+1)
Cocô Gigante (211 / 192 MP / 15%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+1)
Chuva de Cocô (75 / 120 MP / 21%) · Geremon → Cidade das Fábricas
Chuva de Cocô Veloz (122 / 216 MP / 20%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+1)
Chuva de Cocô Gig. (211 / 282 MP / 11%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+1)
Inferno Sup. de Cocô (333 / 333 MP / 9%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+1)
Hora da Festa (200 / 0 MP / —)
Bala de Água (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Pó Venenoso (117 / 171 MP / 14%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+7)

Requisitos: HP ≥ 3000, MP ≥ 2000, Ataque ≥ 300, Defesa ≥ 300, Inteligência ≥ 200 · Erros de cuidado ≥ 10 · Peso 35–45 · Bônus (qualquer um): Vitórias ≥ 30

Evolui para: BlackKingNumemon · Esta rota se abre após 120 horas de jogo na forma anterior., KingEtemon · Esta rota se abre após 120 horas de jogo na forma anterior.

Knightmon · #321

Perfeito · Dados · Arma / Luta / Máquina

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra Gelada
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Lâmina Giratória (210 / 150 MP / 18%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Corte Cruzado (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Guindaste de Força (226 / 126 MP / 22%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Dimensão DG (722 / 420 MP / 0%) · Tekkamon → Outra Dimensão
Raio Omnidirecional (573 / 330 MP / 0%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Excluir Programa (430 / 219 MP / 10%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Laser de Pulso (389 / 168 MP / 13%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Espada Espiral (210 / 0 MP / —)
Postura de Guerra (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Golpe Gigante (390 / 180 MP / 16%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)

Requisitos: MP ≥ 4000 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 35–45 · Bônus (qualquer um): de Dinohyumon

Evolui de: Shurimon, Dinohyumon, Musyamon

Evolui para: SlashAngemon, Zanbamon

Kyukimon · #322

Perfeito · Vírus · Arma / Ar / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Furacão (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Alto do Grande Cânion (+1)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Justiça do Trovão (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Mansão do Lorde Cinza
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Megafaísca (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Nuvem Elétrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+10)
Eletricidade Estática (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+5)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra Gelada
Corte Cruzado (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Lâmina Giratória (210 / 150 MP / 18%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Garra da Morte (180 / 0 MP / —)
Postura de Guerra (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Golpe Gigante (390 / 180 MP / 16%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)

Requisitos: MP ≥ 4000, Inteligência ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de Shurimon

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

Evolui para: Fujinmon, Raijinmon

LadyDevimon · #223

Perfeito · Vírus · Trevas / Luta / Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Névoa Venenosa (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+2)
Aperto Mortal (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuário de Gelo (+7)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Megafaísca (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)

Furacão (366 / 255 MP / 0%) · SandYanmamon → Alto do Grande Cânion (+1)
Justiça do Trovão (586 / 330 MP / 0%) · Soulmon → Mansão do Lorde Cinza
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Broca Giratória (150 / 0 MP / —)
Pesadelo (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Alto do Grande Cânion (+8)
Portal Negro (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+2)

Requisitos: Velocidade ≥ 400, Inteligência ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 35–45 · Bônus (qualquer um): de Gatomon

Evolui de: Devidramon, BlackGatomon, Gatomon, Vilemon

Evolui para: Piedmon, Beelzemon

Lillymon · #209

Perfeito · Dados · Natureza / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Armadilha Verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Região dos Manguezais (+2)
Perfume Encantador (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso (+1)
Pó Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+7)
Inseto (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Terra dos Besouros
Ferrão Perigoso (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Floresta Nativa (+12)
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+9)
Praga de Insetos (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terra dos Besouros (+1)
Metamorfose (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terra dos Besouros (+4)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra Gelada
Tremor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Bomba de Bits (232 / 0 MP / —)

Requisitos: MP ≥ 4000, Inteligência ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 35–45 · Bônus (qualquer um): de Togemon

Evolui de: Togemon, Vegiemon

Evolui para: Rosemon, HerculesKabuterimon

MagnaAngemon · #206

Perfeito · Vacina · Luz / Ar / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Megafaísca (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Justiça do Trovão (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Mansão do Lorde Cinza
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Furacão (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Alto do Grande Cânion (+1)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Nuvem Elétrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+10)
Escudo Sagrado (0 / 66 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito
Soco Megaton (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Explosão de Luz (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Garra da Morte (180 / 0 MP / —)
Bênção (0 / 120 MP / 20%) · Piddomon → Monte Infinito
Raio do Juízo (410 / 210 MP / 16%) · Piddomon → Monte Infinito

Requisitos: HP ≥ 4000, Defesa ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 5 · Peso 35–45 · Bônus (qualquer um): de Angemon

Evolui de: Angemon, Pegasusmon, Piddomon

Evolui para: Seraphimon, SlashAngemon

Magnamon · #197

Perfeito · Vacina · Luz / Luta / Máquina

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra Gelada
Explosão de Luz (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Escudo Sagrado (0 / 66 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Laser de Pulso (389 / 168 MP / 13%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Dimensão DG (722 / 420 MP / 0%) · Tekkamon → Outra Dimensão
Raio Omnidirecional (573 / 330 MP / 0%) · Guardromon → Cidade das Fábricas

Excluir Programa (430 / 219 MP / 10%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Programa Reverso (256 / 297 MP / 15%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Bomba de Energia (214 / 0 MP / —)
Bênção (0 / 120 MP / 20%) · Piddomon → Monte Infinito
Raio do Juízo (410 / 210 MP / 16%) · Piddomon → Monte Infinito

Requisitos: Ataque ≥ 400, Inteligência ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 5 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de Maildramon

Evolui de: Flamedramon, Lighdramon, Maildramon

Evolui para: MegaGargomon, Gallantmon

Mamemon · #13

Perfeito · Dados · Luta / Máquina

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Soco Sônico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra Gelada
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Tremor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Guindaste de Força (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Laser de Pulso (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Programa Reverso (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Velocista Metálico (150 / 165 MP / 27%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 17%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Bomba Sorridente (225 / 0 MP / —)

Requisitos: Ataque ≥ 400, Defesa ≥ 300, Velocidade ≥ 300, Inteligência ≥ 400 · Erros de cuidado ≥ 15 · Peso 0–10 · Bônus (qualquer um): Felicidade ≥ 95

Evolui de: Frigimon, Leomon, Mojyamon, Ninjamon

Evolui para: PrinceMamemon, HiAndromon, Jijimon

Mammothmon · #267

Perfeito · Vacina · Gelo / Luta / Terra

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)

Estátua de Gelo (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Outra Dimensão (+3)
Aurora Congelante (430 / 258 MP / 14%) · Hyogamon → Santuário de Gelo (+1)
Bala de Água (211 / 102 MP / 20%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Agulha de Gelo (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Fissura (270 / 186 MP / 8%) · Golemon → Outra Dimensão (+7)
Gota de Lágrima (60 / 42 MP / 30%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+6)
Magia Aquática (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso
Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Tremor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Turbilhão (211 / 0 MP / —)
Impacto de Rocha (220 / 126 MP / 8%) · Golemon → Monte Infinito (+8)
Pele de Pedra (0 / 72 MP / 9%) · Golemon → Mansão do Lorde Cinza (+13)

Requisitos: MP ≥ 4000, Defesa ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 5 · Peso 35–45 · Bônus (qualquer um): de Mojyamon

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

Evolui para: SkullMammothmon, MetalGarurumon

MarineDevimon · #279

Perfeito · Vírus · Trevas / Gelo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)
Aurora Congelante (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuário de Gelo (+1)
Estátua de Gelo (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Outra Dimensão (+3)
Bala de Água (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Agulha de Gelo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Névoa Venenosa (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+2)
Sussurro Maligno (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Magia Aquática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso
Soco Megaton (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra Gelada
Aperto Mortal (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuário de Gelo (+7)
Tremor (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Garra da Morte (180 / 0 MP / —)
Pesadelo (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Alto do Grande Cânion (+8)

Requisitos: Ataque ≥ 400, Velocidade ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de Gesomon

Evolui de: IceDevimon, Gesomon, Octomon, Icemon

Evolui para: Pukumon, VenomMyotismon

MasterTyrannomon · #124

Perfeito · Dados · Luta / Terra / Fogo

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Cuspe de Fogo (66 / 30 MP / 15%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+14)
Raio de Proeminência (444 / 183 MP / 5%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+5)
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 7%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Tremor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Explosão Flamejante (174 / 0 MP / —)
Pele de Pedra (0 / 72 MP / 14%) · Golemon → Mansão do Lorde Cinza (+13)
Impacto de Rocha (220 / 126 MP / 12%) · Golemon → Monte Infinito (+8)
Fissura (270 / 186 MP / 12%) · Golemon → Outra Dimensão (+7)
Estalagmite (430 / 219 MP / 9%) · Golemon → Monte Infinito (+2)
Deslizamento (450 / 285 MP / 8%) · Golemon → Monte Infinito (+2)

Requisitos: HP ≥ 5000, Ataque ≥ 450, Defesa ≥ 450, Inteligência ≥ 300 · Erros de cuidado ≤ 5 · Peso 75–85 · Bônus (qualquer um): Disciplina ≥ 90; Vitórias ≥ 50

Evolui de: Cyclonemon, Tyrannomon

Evolui para: Marsmon, WarGreymon

Megadramon · #54

Perfeito · Vírus · Máquina / Gelo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Chute Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)
Rajada de Inverno (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosque Nebuloso (+10)

Estátua de Gelo (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Outra Dimensão (+3)
Guindaste de Força (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Excluir Programa (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Laser de Pulso (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Programa Reverso (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Velocista Metálico (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Raio Omnidirecional (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Dimensão DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Outra Dimensão
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Ataque Genocida (215 / 0 MP / —)

Requisitos: HP ≥ 3000, MP ≥ 5000, Ataque ≥ 500, Defesa ≥ 300, Velocidade ≥ 400, Inteligência ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 50–60 · Bônus (qualquer um): Vitórias ≥ 30

Evolui de: Seadramon, Quetzalmon, Airdramon, Tyrannomon

Evolui para: Ghoulmon

MegaKabuterimon · #205

Perfeito · Dados · Natureza / Fogo / Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Ferrão Perigoso (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Floresta Nativa (+12)
Praga de Insetos (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terra dos Besouros (+1)
Inseto (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Terra dos Besouros
Armadilha Verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Região dos Manguezais (+2)
Perfume Encantador (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso (+1)
Pó Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+7)
Chama Infinita (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Raio de Proeminência (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+5)
Fusão (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Megafaísca (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Bomba de Bits (232 / 0 MP / —)

Requisitos: HP ≥ 4000, Defesa ≥ 400, Inteligência ≥ 300 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de Kabuterimon

Evolui de: Kabuterimon

Evolui para: HerculesKabuterimon, GranKuwagamon

MegaSeadramon · #61

Perfeito · Dados · Água / Gelo / Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Gota de Lágrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+6)
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)
Agulha de Gelo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Bala de Água (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Estátua de Gelo (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Outra Dimensão (+3)
Rajada de Inverno (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosque Nebuloso (+10)
Aurora Congelante (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuário de Gelo (+1)
Magia Aquática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso
Corte de Vento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Furacão (366 / 255 MP / 0%) · SandYanmamon → Alto do Grande Cânion (+1)
Turbilhão (211 / 0 MP / —)
Redemoinho (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Canhão Hídrico (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)
Golpe Marinho (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)
Maremoto (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Pântano Geko

Requisitos: MP ≥ 4000, Ataque ≥ 500, Defesa ≥ 400, Inteligência ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 5 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): Vitórias ≤ 0

Evolui de: Seadramon, Garurumon, Shellmon, Coelamon

Evolui para: MetalSeadramon, Plesiomon, Suijinmon

MetalGreymonVaccine · #224

Perfeito · Vacina · Máquina / Fogo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Laser de Pulso (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Excluir Programa (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Dimensão DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Outra Dimensão
Raio Omnidirecional (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Programa Reverso (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Guindaste de Força (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Chama Infinita (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Raio de Proeminência (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+5)
Fusão (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)

Contra-ataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Gigadestruidor (215 / 0 MP / —)

Requisitos: Ataque ≥ 400, Velocidade ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 5 · Peso 35–45 · Bônus (qualquer um): de Greymon

Evolui de: Veedramon, Greymon

Evolui para: WarGreymon, MetalGarurumon

MetalGreymonVirus · #12

Perfeito · Vírus · Máquina / Fogo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Laser de Calor (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+8)
Chama Infinita (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Fusão (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Soco Megaton (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Tremor (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Guindaste de Força (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Excluir Programa (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Laser de Pulso (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Programa Reverso (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Velocista Metálico (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Raio Omnidirecional (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Dimensão DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Outra Dimensão
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Gigadestruidor (215 / 0 MP / —)

Requisitos: HP ≥ 4000, MP ≥ 3000, Ataque ≥ 500, Defesa ≥ 500, Velocidade ≥ 300, Inteligência ≥ 300 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 60–70 · Bônus (qualquer um): Disciplina ≥ 95; Vitórias ≥ 30

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

Evolui para: WarGreymon, BlackWarGreymon, Omnimon

MetalMamemon · #27

Perfeito · Dados · Luta / Máquina

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Soco Sônico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)

Soco Megaton (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra Gelada
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Tremor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Excluir Programa (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Laser de Pulso (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Programa Reverso (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Velocista Metálico (150 / 165 MP / 27%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Raio Omnidirecional (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Bomba de Energia (214 / 0 MP / —)

Requisitos: Ataque ≥ 500, Defesa ≥ 400, Velocidade ≥ 400, Inteligência ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 15 · Peso 5–15 · Bônus (qualquer um): Felicidade ≥ 97 (limite arredondado; 98 garante a condição)

Evolui de: Kabuterimon, Frigimon, Monochromon, Ninjamon

Evolui para: PrinceMamemon, MetalGarurumon

MetalTyrannomon · #260

Perfeito · Vírus · Máquina / Fogo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Laser de Pulso (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Guindaste de Força (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Dimensão DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Outra Dimensão
Raio Omnidirecional (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Excluir Programa (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Programa Reverso (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Fusão (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Chama Infinita (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Raio de Proeminência (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+5)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Bomba Mortal (260 / 0 MP / —)

Requisitos: Ataque ≥ 400, Velocidade ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de DarkTyrannomon

Evolui de: DarkTyrannomon, Growlmon, Flarerizamon, Tyrannomon

Evolui para: Cannondramon

Meteormon · #113

Perfeito · Dados · Terra / Fogo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Fusão (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Soco Megaton (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Tremor (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Cuspe de Fogo (66 / 30 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+14)
Laser de Calor (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+8)
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Raio de Proeminência (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+5)
Bola de Fogo (230 / 0 MP / —)
Rajada de Areia (110 / 84 MP / 26%) · Golemon → Mansão do Lorde Cinza (+11)
Pele de Pedra (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → Mansão do Lorde Cinza (+13)
Impacto de Rocha (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Monte Infinito (+8)
Fissura (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → Outra Dimensão (+7)
Estalagmite (430 / 219 MP / 16%) · Golemon → Monte Infinito (+2)
Deslizamento (450 / 285 MP / 14%) · Golemon → Monte Infinito (+2)

Requisitos: HP ≥ 4000, MP ≥ 3000, Ataque ≥ 450, Defesa ≥ 450 · Erros de cuidado ≤ 5 · Peso 45–55 · Bônus (qualquer um): Vitórias ≥ 50

Evolui de: BomberNanimon, Starmon, Monochromon

Evolui para: Boltmon · Esta rota se abre após 120 horas de jogo na forma anterior., Marsmon · Esta rota se abre após 120 horas de jogo na forma anterior.

Monzaemon · #14

Perfeito · Vacina · Luta / Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Soco Sônico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra Gelada
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Tremor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)

Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Eletricidade Estática (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+5)
Megafaísca (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Nuvem Elétrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+10)
Justiça do Trovão (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Mansão do Lorde Cinza
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Ataque Adorável (230 / 0 MP / —)

Requisitos: HP ≥ 3000, MP ≥ 3000, Ataque ≥ 300, Defesa ≥ 300, Velocidade ≥ 300, Inteligência ≥ 300 · Erros de cuidado ≤ 0 · Peso 35–45 · Bônus (qualquer um): Vitórias ≥ 50

Evolui para: Puppetmon, Jijimon

Mummymon · #334

Perfeito · Vírus · Trevas / Luta / Máquina

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Névoa Venenosa (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+2)
Aperto Mortal (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuário de Gelo (+7)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Laser de Pulso (389 / 168 MP / 13%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Raio Omnidirecional (573 / 330 MP / 0%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Excluir Programa (430 / 219 MP / 10%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Dimensão DG (722 / 420 MP / 0%) · Tekkamon → Outra Dimensão
Guindaste de Força (226 / 126 MP / 22%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Tiro Sombrio (200 / 0 MP / —)
Pesadelo (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Alto do Grande Cânion (+8)
Portal Negro (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+2)

Requisitos: Ataque ≥ 400, Velocidade ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de Wizardmon

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

Evolui para: Boltmon, Pharaohmon, Ghoulmon

Myotismon · #66

Perfeito · Vírus · Trevas / Ar / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Soco Megaton (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Justiça do Trovão (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Mansão do Lorde Cinza
Furacão (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Alto do Grande Cânion (+1)
Gigacongelamento (264 / 120 MP / —) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)
Aurora Congelante (430 / 258 MP / —) · Hyogamon → Santuário de Gelo (+1)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Garra da Morte (180 / 0 MP / —)
Raio Sombrio (170 / 90 MP / 26%) · DarkLizardmon → Overdell (+33)
Sussurro Maligno (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Pesadelo (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Alto do Grande Cânion (+8)
Aperto Mortal (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuário de Gelo (+7)
Névoa Venenosa (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+2)
Portal Negro (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+2)

Requisitos: HP ≥ 4000, MP ≥ 6000, Velocidade ≥ 400, Inteligência ≥ 500 · Erros de cuidado ≤ 5 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): Vitórias ≥ 40

Evolui de: Saberdramon, Soulmon, Devidramon, BlackGatomon

Evolui para: VenomMyotismon, MaloMyotismon

Okuwamon · #259

Perfeito · Vírus · Natureza / Luta / Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Ferrão Perigoso (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Floresta Nativa (+12)
Armadilha Verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Região dos Manguezais (+2)
Inseto (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Terra dos Besouros
Perfume Encantador (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso (+1)
Pó Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+7)
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+9)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Megafaísca (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Bomba de Bits (232 / 0 MP / —)

Requisitos: HP ≥ 4000, Inteligência ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de Kuwagamon

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

Evolui para: GranKuwagamon, HerculesKabuterimon

Paildramon · #199

Perfeito · Dados · Luta / Máquina

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Soco Megaton (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Tremor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Laser de Pulso (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Dimensão DG (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Outra Dimensão
Raio Omnidirecional (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Excluir Programa (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Programa Reverso (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Ataque Genocida (215 / 0 MP / —)

Requisitos: HP ≥ 4000, Defesa ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de ExVeemon

Evolui de: Stingmon, ExVeemon

Evolui para: Imperialdramon, MegaGargomon

Phantomon · #229

Perfeito · Vírus · Trevas / Ar / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Megafaísca (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Furacão (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Alto do Grande Cânion (+1)
Justiça do Trovão (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Mansão do Lorde Cinza
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Gigacongelamento (264 / 120 MP / —) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)

Névoa Venenosa (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+2)
Estátua de Gelo (424 / 186 MP / —) · BlueMeramon → Outra Dimensão (+3)
Aperto Mortal (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuário de Gelo (+7)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Turbilhão (211 / 0 MP / —)
Pesadelo (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Alto do Grande Cânion (+8)
Portal Negro (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+2)

Requisitos: Defesa ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 35–45 · Bônus (qualquer um): de Bakemon

Evolui de: IceDevimon, Soulmon, Sorcermon, Bakemon

Evolui para: Apocalymon, MaloMyotismon

Piximon · #55

Perfeito · Dados · Natureza / Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+9)
Ferrão Perigoso (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Floresta Nativa (+12)
Armadilha Verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Região dos Manguezais (+2)
Praga de Insetos (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terra dos Besouros (+1)
Inseto (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Terra dos Besouros
Perfume Encantador (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso (+1)
Pó Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+7)
Metamorfose (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terra dos Besouros (+4)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Furacão (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Alto do Grande Cânion (+1)
Bomba de Bits (232 / 0 MP / —)

Requisitos: Ataque ≥ 300, Defesa ≥ 300, Velocidade ≥ 400, Inteligência ≥ 400 · Erros de cuidado ≥ 15 · Peso 0–10 · Bônus (qualquer um): Felicidade ≥ 97 (limite arredondado; 98 garante a condição)

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

Evolui para: Rosemon, Seraphimon

Pumpkinmon · #280

Perfeito · Dados · Luta / Fogo

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Soco Megaton (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Tremor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Torre de Fogo (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Chama Infinita (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Raio de Proeminência (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+5)
Fusão (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Bola de Fogo (155 / 0 MP / —)

Requisitos: MP ≥ 4000, Inteligência ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de Wizardmon

Evolui de: Wizardmon, Woodmon

Evolui para: Puppetmon, Piedmon, Boltmon

Scorpiomon · #275

Perfeito · Dados · Terra / Gelo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Bala de Água (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Aurora Congelante (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuário de Gelo (+1)
Estátua de Gelo (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Outra Dimensão (+3)
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)
Agulha de Gelo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Rajada de Inverno (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosque Nebuloso (+10)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Ferrão Perigoso (157 / 102 MP / —) · Dokunemon → Floresta Nativa (+12)
Estalagmite (430 / 219 MP / 16%) · Golemon → Monte Infinito (+2)
Fissura (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → Outra Dimensão (+7)

Turbilhão (211 / 0 MP / —)
Impacto de Rocha (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Monte Infinito (+8)
Deslizamento (450 / 285 MP / 14%) · Golemon → Monte Infinito (+2)

Requisitos: HP ≥ 4000, Inteligência ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de Ebidramon

Evolui de: Gekomon, Ebidramon, Shellmon, Icemon

Evolui para: Pharaohmon, GranKuwagamon

Shakkoumon · #214

Perfeito · Dados · Máquina / Ar / Natureza

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Guindaste de Força (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Velocista Metálico (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Eletricidade Estática (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+5)
Nuvem Elétrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+10)
Megafaísca (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Laser de Pulso (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Dimensão DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Outra Dimensão
Raio Omnidirecional (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Excluir Programa (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Programa Reverso (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Bomba de Bits (232 / 0 MP / —)

Requisitos: MP ≥ 4000, Velocidade ≥ 300, Inteligência ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de Ankylomon

Evolui de: Ankylomon

Evolui para: Pharaohmon, HiAndromon

ShogunGekomon · #119

Perfeito · Dados · Gelo / Água

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Gota de Lágrima (60 / 42 MP / 30%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+6)
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)
Bala de Água (211 / 102 MP / 20%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Rajada de Inverno (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Bosque Nebuloso (+10)
Agulha de Gelo (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Estátua de Gelo (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Outra Dimensão (+3)

Aurora Congelante (430 / 258 MP / 14%) · Hyogamon → Santuário de Gelo (+1)
Magia Aquática (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso
Jato Explosivo (150 / 0 MP / —)
Jato Aquático (160 / 78 MP / 16%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Dança da Chuva (0 / 54 MP / 14%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)
Redemoinho (180 / 174 MP / 12%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Canhão Hídrico (360 / 165 MP / 10%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)
Golpe Marinho (300 / 186 MP / 10%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)
Maremoto (400 / 264 MP / 8%) · Gekomon → Pântano Geko

Requisitos: HP ≥ 5000, Defesa ≥ 400, Inteligência ≥ 300 · Erros de cuidado ≤ 5 · Peso 55–65 · Bônus (qualquer um): Disciplina ≥ 90

Evolui de: Gekomon

Evolui para: Vikemon · Esta rota se abre após 120 horas de jogo na forma anterior., MarineAngemon · Esta rota se abre após 120 horas de jogo na forma anterior.

Silphymon · #226

Perfeito · Dados · Ar / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Megafaísca (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Furacão (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Alto do Grande Cânion (+1)
Justiça do Trovão (586 / 330 MP / 13%) · Soulmon → Mansão do Lorde Cinza
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Nuvem Elétrica (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+10)
Eletricidade Estática (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+5)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra Gelada
Tremor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Garra da Morte (180 / 0 MP / —)

Requisitos: HP ≥ 4000 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de Aquilamon

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

Evolui para: Valkyrimon, Gryphonmon, Fujinmon, Raijinmon

SkullGreymon · #26

Perfeito · Vírus · Trevas / Luta / Gelo

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Chute Dinamite (255 / 99 MP / 17%) · ShimaUnimon → Savana das Engrenagens (+15)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra Gelada
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Névoa Venenosa (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+2)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 5%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)
Estátua de Gelo (424 / 186 MP / 0%) · BlueMeramon → Outra Dimensão (+3)
Rajada de Inverno (120 / 165 MP / 7%) · DarkLizardmon → Bosque Nebuloso (+10)
Laser de Pulso (389 / 168 MP / —) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Aperto Mortal (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuário de Gelo (+7)
Tiro Sombrio (200 / 0 MP / —)
Pesadelo (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Alto do Grande Cânion (+8)
Portal Negro (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+2)

Requisitos: HP ≥ 4000, MP ≥ 6000, Ataque ≥ 400, Defesa ≥ 400, Velocidade ≥ 200, Inteligência ≥ 500 · Erros de cuidado ≥ 10 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): Vitórias ≥ 40

Evolui de: Garurumon, Bakemon, Greymon, Mojyamon

Evolui para: BlackWarGreymon, SkullMammothmon

SkullMeramon · #277

Perfeito · Dados · Fogo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Fusão (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Chama Infinita (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Monte Infinito
Raio de Proeminência (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+5)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Torre de Fogo (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Laser de Calor (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+8)
Cuspe de Fogo (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+14)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)

Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Tremor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Megachama (196 / 0 MP / —)

Requisitos: Velocidade ≥ 400, Inteligência ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de Meramon

Evolui de: Baronmon, Shadramon, Fugamon, Meramon

Evolui para: Creepymon, NeoCrimson

SkullSatamon · #314

Perfeito · Vírus · Trevas / Luta / Fogo

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra Gelada
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Névoa Venenosa (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+2)
Aperto Mortal (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuário de Gelo (+7)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Raio de Proeminência (444 / 183 MP / 5%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+5)
Chama Infinita (488 / 264 MP / 0%) · Vermilimon → Monte Infinito
Fusão (400 / 318 MP / 0%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 9%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 7%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Síndrome do Pesadelo (222 / 0 MP / —)
Pesadelo (110 / 108 MP / 22%) · Gururumon → Alto do Grande Cânion (+8)
Portal Negro (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+2)

Requisitos: Ataque ≥ 400, Defesa ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 35–45 · Bônus (qualquer um): de Vilemon

Evolui de: Devidramon, Vilemon, Gargoylemon, Fugamon

Evolui para: Creepymon, Beelzemon

SuperStarmon · #244

Perfeito · Dados · Fogo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Fusão (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Chama Infinita (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Monte Infinito
Raio de Proeminência (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+5)
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Torre de Fogo (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Laser de Calor (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+8)
Cuspe de Fogo (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+14)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Tremor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Bola de Fogo (155 / 0 MP / —)

Requisitos: Defesa ≥ 400, Velocidade ≥ 400, Inteligência ≥ 300 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 35–45 · Bônus (qualquer um): de Starmon

Evolui de: Starmon

Evolui para: PrinceMamemon, Seraphimon

Taomon · #315

Perfeito · Dados · Fogo / Ar / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Torre de Fogo (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Chama Infinita (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Monte Infinito
Raio de Proeminência (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+5)
Fusão (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Megafaísca (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Justiça do Trovão (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Mansão do Lorde Cinza
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)

Megachama (196 / 0 MP / —)

Requisitos: Velocidade ≥ 400, Inteligência ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de Kyubimon

Evolui de: Sorcermon, Kyubimon

Evolui para: Sakuyamon, Phoenixmon

Tekkamon · #90

Perfeito · Vírus · Arma / Máquina / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Soco Megaton (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Programa Reverso (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 17%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Dimensão DG (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Outra Dimensão
Raio Omnidirecional (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Excluir Programa (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Laser de Pulso (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Lâmina Final (540 / 288 MP / 12%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Lâmina Giratória (210 / 150 MP / 18%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Corte Cruzado (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Espada Espiral (210 / 0 MP / —)
Postura de Guerra (0 / 60 MP / 22%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Golpe Gigante (390 / 180 MP / 16%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)

Requisitos: Ataque ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de Guardromon

Evolui de: Golemon, Unimon, Guardromon

Evolui para: Zanbamon, HiAndromon

Tinmon · #123

Perfeito · Vacina · Gelo / Natureza

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Garra Venenosa (62 / 66 MP / 22%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+9)
Perfume Encantador (180 / 210 MP / 12%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso (+1)
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)
Agulha de Gelo (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)

Bala de Água (211 / 102 MP / 20%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Rajada de Inverno (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Bosque Nebuloso (+10)
Magia Aquática (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso
Turbilhão (211 / 0 MP / —)
Estátua de Gelo (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Outra Dimensão (+3)
Aurora Congelante (430 / 258 MP / 14%) · Hyogamon → Santuário de Gelo (+1)
Armadilha Verde (310 / 147 MP / 10%) · J-Mojyamon → Região dos Manguezais (+2)
Pó Venenoso (117 / 171 MP / 19%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+7)

Requisitos: HP ≥ 4000, Inteligência ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 5 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de MoriShellmon

Evolui de: Vegiemon, MoriShellmon

Evolui para: Puppetmon, HerculesKabuterimon

Triceramon · #257

Perfeito · Dados · Terra / Luta / Natureza

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Tremor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Bomba de Bits (232 / 0 MP / —)
Impacto de Rocha (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Monte Infinito (+8)
Deslizamento (450 / 285 MP / 14%) · Golemon → Monte Infinito (+2)

Requisitos: MP ≥ 4000, Defesa ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de Monochromon

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

Evolui para: WarGreymon, BlackWarGreymon

Vermilimon · #88

Perfeito · Vacina · Terra / Fogo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Raio de Proeminência (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+5)
Laser de Calor (84 / 105 MP / 19%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+8)

Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Fusão (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Soco Megaton (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra Gelada
Tremor (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Chama Infinita (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Torre de Fogo (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 8%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Golpe Vulcânico (225 / 0 MP / —)
Pele de Pedra (0 / 72 MP / 22%) · Golemon → Mansão do Lorde Cinza (+13)
Impacto de Rocha (220 / 126 MP / 20%) · Golemon → Monte Infinito (+8)
Fissura (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → Outra Dimensão (+7)
Estalagmite (430 / 219 MP / 16%) · Golemon → Monte Infinito (+2)
Deslizamento (450 / 285 MP / 14%) · Golemon → Monte Infinito (+2)

Requisitos: HP ≥ 4000, Defesa ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 5 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de Flarerizamon

Evolui de: Baronmon, Cyclonemon, Monochromon, Flarerizamon

Evolui para: NeoCrimson, Marsmon

WarGrowlmon · #326

Perfeito · Vírus · Fogo / Máquina / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Raio de Proeminência (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+5)
Chama Infinita (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Monte Infinito
Fusão (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Torre de Fogo (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Laser de Pulso (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Dimensão DG (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Outra Dimensão
Raio Omnidirecional (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Excluir Programa (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Tiro Sombrio (200 / 0 MP / —)

Requisitos: Ataque ≥ 400 · Erros de cuidado ≥ 10 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de Growlmon

Evolui de: Growlmon

Evolui para: Gallantmon, MegaGargomon

WaruMonzaemon · #70

Perfeito · Vírus · Luta / Ar / Trevas

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Soco Megaton (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Justiça do Trovão (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Mansão do Lorde Cinza
Aperto Mortal (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Santuário de Gelo (+7)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra Gelada
Tremor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Eletricidade Estática (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+5)
Megafaísca (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Nuvem Elétrica (120 / 69 MP / 19%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+10)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Ataque Adorável (230 / 0 MP / —)
Pesadelo (110 / 108 MP / 9%) · Gururumon → Alto do Grande Cânion (+8)
Névoa Venenosa (130 / 186 MP / 6%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+2)

Requisitos: HP ≥ 3000, Ataque ≥ 400, Defesa ≥ 300 · Erros de cuidado ≥ 10 · Peso 35–45 · Bônus (qualquer um): Vitórias ≥ 50

Evolui de: Raremon

Evolui para: Piedmon · Esta rota se abre após 120 horas de jogo na forma anterior., KingEtemon · Esta rota se abre após 120 horas de jogo na forma anterior.

WaruSeadramon · #112

Perfeito · Vírus · Água / Gelo / Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)
Aurora Congelante (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuário de Gelo (+1)
Rajada de Inverno (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosque Nebuloso (+10)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Estátua de Gelo (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Outra Dimensão (+3)

Bala de Água (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Golpe Marinho (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)
Canhão Hídrico (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)
Magia Aquática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso
Fúria Oceânica (560 / 336 MP / 12%) · Gekomon → Pântano Geko
Furacão (366 / 255 MP / 0%) · SandYanmamon → Alto do Grande Cânion (+1)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Justiça do Trovão (586 / 330 MP / 0%) · Soulmon → Mansão do Lorde Cinza
Turbilhão (211 / 0 MP / —)
Redemoinho (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Maremoto (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Pântano Geko

Requisitos: Ataque ≥ 400, Velocidade ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): Vitórias ≥ 50

Evolui de: Seadramon, Submarimon, Dolphmon, Tylomon

Evolui para: Suijinmon, MetalSeadramon

WereGarurumon · #62

Perfeito · Vacina · Luta / Fogo / Gelo

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Soco Megaton (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra Gelada
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Tremor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Chama Infinita (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Raio de Proeminência (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+5)
Fusão (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 5%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)
Bala de Água (211 / 102 MP / 5%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Agulha de Gelo (126 / 78 MP / 8%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Uivo Explosivo (183 / 0 MP / —)

Requisitos: Defesa ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 5 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de Garurumon

Evolui de: Gururumon, Garurumon, Apemon

Evolui para: MetalGarurumon, SaberLeomon

Whamon · #24

Perfeito · Vacina · Água / Gelo / Natureza

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Perfume Encantador (180 / 210 MP / 9%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso (+1)
Pó Venenoso (117 / 171 MP / 14%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+7)
Gota de Lágrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+6)
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)
Agulha de Gelo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Bala de Água (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Estátua de Gelo (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Outra Dimensão (+3)
Rajada de Inverno (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosque Nebuloso (+10)
Aurora Congelante (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuário de Gelo (+1)
Magia Aquática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso
Jato Explosivo (210 / 0 MP / —)
Dança da Chuva (0 / 54 MP / 22%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)
Redemoinho (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Canhão Hídrico (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)
Golpe Marinho (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)
Maremoto (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Pântano Geko

Requisitos: HP ≥ 4000, MP ≥ 3000, Defesa ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 3 · Peso 35–45 · Bônus (qualquer um): Disciplina ≥ 60

Evolui de: Seadramon, Ikkakumon, Shellmon

Evolui para: Plesiomon, MetalSeadramon, Vikemon

Zudomon · #219

Perfeito · Vacina · Água / Luta / Gelo

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Tremor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Golpe Marinho (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 5%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)
Aurora Congelante (430 / 258 MP / 0%) · Hyogamon → Santuário de Gelo (+1)
Estátua de Gelo (424 / 186 MP / 0%) · BlueMeramon → Outra Dimensão (+3)

Bala de Água (211 / 102 MP / 5%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Canhão Hídrico (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)
Turbilhão (211 / 0 MP / —)
Redemoinho (180 / 174 MP / 18%) · Gekomon → Pântano Geko (+2)
Maremoto (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Pântano Geko

Requisitos: MP ≥ 4000, Velocidade ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 5 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de Ikkakumon

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

Evolui para: Vikemon, MarineAngemon, Plesiomon

Mega

Analogman · #116

Mega · Vírus · Máquina / Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Eletricidade Estática (85 / 45 MP / 21%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+5)
Megafaísca (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Excluir Programa (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Laser de Pulso (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Programa Reverso (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Dimensão DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Outra Dimensão
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Espada Espiral (250 / 0 MP / —)

Requisitos: MP ≥ 5000, Velocidade ≥ 400, Inteligência ≥ 500 · Erros de cuidado ≥ 10 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de Datamon

Evolui de: Datamon

Apocalymon · #400

Mega · Vírus · Trevas / Máquina / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Dimensão DG (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Outra Dimensão
Raio Omnidirecional (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Excluir Programa (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Laser de Pulso (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Programa Reverso (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Guindaste de Força (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Cidade das Fábricas

Soco Megaton (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Gigacongelamento (264 / 120 MP / —) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)
Aperto Mortal (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuário de Gelo (+7)
Portal Negro (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+2)
Névoa Venenosa (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+2)
Bomba Mortal (260 / 0 MP / —)
Réquiem Abissal (620 / 375 MP / 12%) · Soulmon → Mansão do Lorde Cinza

Requisitos: MP ≥ 5000, Inteligência ≥ 500 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de Phantomon

Evolui de: Phantomon, Datamon

Armageddemon · #407

Mega · Vírus · Fogo / Máquina / Natureza

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Chama Infinita (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Monte Infinito
Raio de Proeminência (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+5)
Fusão (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Raio Omnidirecional (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Dimensão DG (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Outra Dimensão
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 16%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+9)
Pó Venenoso (117 / 171 MP / 14%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+7)
Inseto (500 / 354 MP / 0%) · Tentomon → Terra dos Besouros
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 17%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Excluir Programa (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Laser de Pulso (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Programa Reverso (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Praga de Insetos (58 / 96 MP / 13%) · Tentomon → Terra dos Besouros (+1)
Labareda Carmesim (213 / 0 MP / —)
Metamorfose (0 / 30 MP / 12%) · Dokunemon → Terra dos Besouros (+4)

Requisitos: HP ≥ 5000 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de Infermon

Evolui de: Infermon, Datamon

Baihumon · #276

Mega · Dados · Luta / Máquina / Terra

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Soco Megaton (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Impacto de Rocha (220 / 126 MP / 8%) · Golemon → Monte Infinito (+8)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Dimensão DG (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Outra Dimensão
Raio Omnidirecional (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Excluir Programa (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Laser de Pulso (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Programa Reverso (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Guindaste de Força (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Ataque Genocida (215 / 0 MP / —)
Fissura (270 / 186 MP / 8%) · Golemon → Outra Dimensão (+7)

Requisitos: MP ≥ 4000, Velocidade ≥ 500, Inteligência ≥ 500 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 35–45 · Bônus (qualquer um): de GrapLeomon

Evolui de: GrapLeomon, Antylamon, IceLeomon

Beelzemon · #403

Mega · Vírus · Trevas / Luta / Máquina

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra Gelada
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Névoa Venenosa (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+2)
Aperto Mortal (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuário de Gelo (+7)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Laser de Pulso (389 / 168 MP / 13%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Dimensão DG (722 / 420 MP / 0%) · Tekkamon → Outra Dimensão
Raio Omnidirecional (573 / 330 MP / 0%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Excluir Programa (430 / 219 MP / 10%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)

Programa Reverso (256 / 297 MP / 15%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Portal Negro (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+2)
Tiro Sombrio (200 / 0 MP / —)
Réquiem Abissal (620 / 375 MP / 12%) · Soulmon → Mansão do Lorde Cinza

Requisitos: Defesa ≥ 500, Inteligência ≥ 500 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de SkullSatamon

Evolui de: LadyDevimon, SkullSatamon

BlackKingNumemon · #307

Mega · Vírus · Sujeira / Gelo

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Inferno Sup. de Cocô (333 / 333 MP / 9%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+1)
Chuva de Cocô Gig. (211 / 282 MP / 11%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+1)
Cocô Gigante (211 / 192 MP / 15%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+1)
Cocô Veloz (122 / 96 MP / 23%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+1)
Chuva de Cocô Veloz (122 / 216 MP / 20%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+1)
Jato Fedorento (88 / 75 MP / 24%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+2)
Chuva de Cocô (75 / 120 MP / 21%) · Geremon → Cidade das Fábricas
Chute Horizontal (53 / 24 MP / 25%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+1)
Bala de Água (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Magia Aquática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso
Gota de Lágrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+6)
Agulha de Gelo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Rajada de Inverno (120 / 165 MP / 12%) · DarkLizardmon → Bosque Nebuloso (+10)
Garra da Morte (180 / 0 MP / —)
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)

Requisitos: HP ≥ 5000, Ataque ≥ 500 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de Garbagemon

Evolui de: KingSukamon · Esta rota se abre após 120 horas de jogo na forma anterior., Garbagemon, Etemon

BlackWarGreymon · #404

Mega · Vírus · Trevas / Fogo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Chama Infinita (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Raio de Proeminência (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+5)
Fusão (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito

Bomba de Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Torre de Fogo (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Tiro Giratório (389 / 150 MP / —) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Aperto Mortal (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuário de Gelo (+7)
Névoa Venenosa (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+2)
Portal Negro (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+2)
Síndrome do Pesadelo (222 / 0 MP / —)
Réquiem Abissal (620 / 375 MP / 12%) · Soulmon → Mansão do Lorde Cinza

Requisitos: MP ≥ 5000 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de MetalGreymonVirus

Evolui de: MetalGreymonVirus, Triceramon, SkullGreymon

Boltmon · #288

Mega · Dados · Arma / Luta / Máquina

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Lâmina Giratória (210 / 150 MP / 18%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Golpe Gigante (390 / 180 MP / 16%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Corte Cruzado (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Dimensão DG (722 / 420 MP / 0%) · Tekkamon → Outra Dimensão
Raio Omnidirecional (573 / 330 MP / 0%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Excluir Programa (430 / 219 MP / 10%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Laser de Pulso (389 / 168 MP / 13%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Programa Reverso (256 / 297 MP / 15%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Gigadestruidor (215 / 0 MP / —)
Lâmina Final (540 / 288 MP / 12%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)

Requisitos: MP ≥ 5000, Ataque ≥ 500, Velocidade ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de Pumpkinmon

Evolui de: Meteormon · Esta rota se abre após 120 horas de jogo na forma anterior., Pumpkinmon, Mummymon

Cannondramon · #405

Mega · Dados · Máquina / Fogo

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Raio Omnidirecional (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Dimensão DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Outra Dimensão
Excluir Programa (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Laser de Pulso (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Programa Reverso (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Guindaste de Força (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Velocista Metálico (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Fusão (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Chama Infinita (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Raio de Proeminência (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+5)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Torre de Fogo (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Ataque Genocida (215 / 0 MP / —)

Requisitos: MP ≥ 5000, Velocidade ≥ 400, Inteligência ≥ 500 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de Assaultmon

Evolui de: Brachiomon, MetalTyrannomon, Assaultmon, Bulbmon

ChaosLord · #289

Mega · Vírus · Máquina / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Raio Omnidirecional (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Dimensão DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Outra Dimensão
Excluir Programa (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Laser de Pulso (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Programa Reverso (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Guindaste de Força (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Velocista Metálico (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)

Contra-ataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Tremor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Bomba de Energia (214 / 0 MP / —)

Requisitos: HP ≥ 5000, Defesa ≥ 500 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 45–55 · Bônus (qualquer um): de Datamon

Evolui de: Datamon, Assaultmon

Creepymon · #312

Mega · Vírus · Trevas / Fogo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Chama Infinita (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Fusão (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Raio de Proeminência (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+5)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Torre de Fogo (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Tiro Giratório (389 / 150 MP / —) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Aperto Mortal (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuário de Gelo (+7)
Névoa Venenosa (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+2)
Portal Negro (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+2)
Síndrome do Pesadelo (222 / 0 MP / —)
Réquiem Abissal (620 / 375 MP / 12%) · Soulmon → Mansão do Lorde Cinza

Requisitos: MP ≥ 5000, Inteligência ≥ 500 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 35–45 · Bônus (qualquer um): de SkullSatamon

Evolui de: BlueMeramon, SkullMeramon, Dragomon, SkullSatamon

Diaboromon · #237

Mega · Vírus · Máquina / Natureza / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Laser de Pulso (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Velocista Metálico (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Cidade das Fábricas

Dimensão DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Outra Dimensão
Raio Omnidirecional (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Excluir Programa (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Programa Reverso (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Guindaste de Força (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 22%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+9)
Pó Venenoso (117 / 171 MP / 19%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+7)
Inseto (500 / 354 MP / 8%) · Tentomon → Terra dos Besouros
Soco Megaton (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra Gelada
Tiro Sombrio (200 / 0 MP / —)

Requisitos: Ataque ≥ 500, Defesa ≥ 500 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 35–45 · Bônus (qualquer um): de Infermon

Evolui de: Infermon

Fujinmon · #317

Mega · Vacina · Ar / Máquina / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Furacão (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Alto do Grande Cânion (+1)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Justiça do Trovão (586 / 330 MP / 13%) · Soulmon → Mansão do Lorde Cinza
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Megafaísca (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Guindaste de Força (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Dimensão DG (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Outra Dimensão
Raio Omnidirecional (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Excluir Programa (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Espada Espiral (210 / 0 MP / —)

Requisitos: MP ≥ 5000, Velocidade ≥ 400, Inteligência ≥ 500 · Erros de cuidado ≤ 5 · Peso 35–45 · Bônus (qualquer um): de Silphymon

Evolui de: Silphymon, Kyukimon

Gallantmon · #318

Mega · Vírus · Arma / Luta / Máquina

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Tremor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Dimensão DG (722 / 420 MP / 0%) · Tekkamon → Outra Dimensão
Raio Omnidirecional (573 / 330 MP / 0%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Excluir Programa (430 / 219 MP / 10%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Laser de Pulso (389 / 168 MP / 13%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Tiro Giratório (389 / 150 MP / —) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Corte Cruzado (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Lâmina Giratória (210 / 150 MP / 18%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Golpe Gigante (390 / 180 MP / 16%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Espada Espiral (210 / 0 MP / —)
Lâmina Final (540 / 288 MP / 12%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)

Requisitos: MP ≥ 5000, Inteligência ≥ 500 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 45–55 · Bônus (qualquer um): de WarGrowlmon

Evolui de: Magnamon, WarGrowlmon

Ghoulmon · #329

Mega · Dados · Trevas / Máquina / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Raio Omnidirecional (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Dimensão DG (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Outra Dimensão
Excluir Programa (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Laser de Pulso (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Programa Reverso (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Guindaste de Força (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Soco Megaton (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Aperto Mortal (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuário de Gelo (+7)
Tiro Giratório (389 / 150 MP / —) · Piddomon → Monte Infinito (+7)

Névoa Venenosa (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+2)
Portal Negro (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+2)
Tiro Sombrio (200 / 0 MP / —)
Réquiem Abissal (620 / 375 MP / 12%) · Soulmon → Mansão do Lorde Cinza

Requisitos: MP ≥ 4000, Defesa ≥ 500, Inteligência ≥ 500 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 35–45 · Bônus (qualquer um): de Giromon

Evolui de: Kimeramon, Mummymon, Giromon, Megadramon

GranKuwagamon · #210

Mega · Vírus · Natureza / Luta / Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Ferrão Perigoso (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Floresta Nativa (+12)
Inseto (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Terra dos Besouros
Armadilha Verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Região dos Manguezais (+2)
Perfume Encantador (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso (+1)
Pó Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+7)
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+9)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Megafaísca (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Bomba de Bits (232 / 0 MP / —)

Requisitos: HP ≥ 5000, Defesa ≥ 500, Inteligência ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 35–45 · Bônus (qualquer um): de Okuwamon

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

Gryphonmon · #293

Mega · Dados · Ar / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Furacão (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Alto do Grande Cânion (+1)
Justiça do Trovão (586 / 330 MP / 13%) · Soulmon → Mansão do Lorde Cinza
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)

Megafaísca (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Nuvem Elétrica (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+10)
Eletricidade Estática (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+5)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Tremor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Garra da Morte (180 / 0 MP / —)

Requisitos: HP ≥ 5000, Defesa ≥ 400, Inteligência ≥ 500 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de Garudamon

Evolui de: Silphymon, Deramon, Garudamon

HerculesKabuterimon · #60

Mega · Vacina · Natureza / Luta / Fogo

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Raio de Proeminência (444 / 183 MP / 5%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+5)
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 7%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra Gelada
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+9)
Ferrão Perigoso (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Floresta Nativa (+12)
Armadilha Verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Região dos Manguezais (+2)
Praga de Insetos (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terra dos Besouros (+1)
Inseto (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Terra dos Besouros
Perfume Encantador (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso (+1)
Pó Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+7)
Metamorfose (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terra dos Besouros (+4)
Eletrochoque (260 / 0 MP / —)

Requisitos: HP ≥ 7000, Ataque ≥ 400, Defesa ≥ 600, Velocidade ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 5 · Peso 50–60 · Bônus (qualquer um): Vitórias ≤ 0

Evolui de: Tinmon, MegaKabuterimon, Lillymon, Okuwamon

HiAndromon · #302

Mega · Vacina · Máquina / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Dimensão DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Outra Dimensão
Raio Omnidirecional (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Excluir Programa (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Laser de Pulso (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Programa Reverso (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Guindaste de Força (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Velocista Metálico (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Tremor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Espada Espiral (210 / 0 MP / —)

Requisitos: HP ≥ 5000, Velocidade ≥ 500, Inteligência ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 5 · Peso 35–45 · Bônus (qualquer um): de Andromon

Evolui de: Mamemon, Shakkoumon, Andromon, Tekkamon

Imperialdramon · #192

Mega · Dados · Máquina / Fogo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Raio Omnidirecional (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Dimensão DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Outra Dimensão
Excluir Programa (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Laser de Pulso (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Programa Reverso (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Guindaste de Força (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Raio de Proeminência (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+5)
Chama Infinita (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Fusão (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)

Soco Sônico (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Bomba de Energia (214 / 0 MP / —)

Requisitos: MP ≥ 4000, Ataque ≥ 500, Defesa ≥ 500 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 45–55 · Bônus (qualquer um): de Paildramon

Evolui de: Paildramon, AeroVeedramon

Jijimon · #117

Mega · Vacina · Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Tremor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Pancada Brutal (250 / 0 MP / —)

Requisitos: HP ≥ 4000, Ataque ≥ 500, Velocidade ≥ 500 · Erros de cuidado ≤ 5 · Peso 5–15 · Bônus (qualquer um): de Monzaemon

Evolui de: Mamemon, Monzaemon

KingEtemon · #303

Mega · Vírus · Luta / Ar / Sujeira

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Soco Megaton (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Tremor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Justiça do Trovão (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Mansão do Lorde Cinza
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Megafaísca (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Furacão (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Alto do Grande Cânion (+1)
Cocô Gigante (211 / 192 MP / 5%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+1)
Cocô Veloz (122 / 96 MP / 8%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+1)
Chuva de Cocô Veloz (122 / 216 MP / 6%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+1)
Jato Fedorento (88 / 75 MP / 9%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+2)

Serenata de Amor (202 / 0 MP / —)

Requisitos: HP ≥ 5000, Velocidade ≥ 500, Inteligência ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 35–45 · Bônus (qualquer um): de Etemon; Felicidade ≥ 90

Evolui de: KingSukamon · Esta rota se abre após 120 horas de jogo na forma anterior., Etemon, WaruMonzaemon · Esta rota se abre após 120 horas de jogo na forma anterior.

Magnadramon · #215

Mega · Vacina · Luz / Fogo / Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Chama Infinita (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Raio de Proeminência (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+5)
Fusão (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Explosão de Luz (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Torre de Fogo (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Anel Celestial (380 / 276 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito
Raio do Juízo (410 / 210 MP / 16%) · Piddomon → Monte Infinito
Justiça do Trovão (586 / 330 MP / 0%) · Soulmon → Mansão do Lorde Cinza
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Megafaísca (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Furacão (366 / 255 MP / 0%) · SandYanmamon → Alto do Grande Cânion (+1)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Labareda Carmesim (213 / 0 MP / —)
Grande Cruz (600 / 360 MP / 12%) · Piddomon → Outra Dimensão (+1)

Requisitos: HP ≥ 5000, Defesa ≥ 500, Inteligência ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 5 · Peso 35–45 · Bônus (qualquer um): de Angewomon

Evolui de: Angewomon

MaloMyotismon · #406

Mega · Vírus · Trevas / Fogo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Chama Infinita (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Raio de Proeminência (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+5)
Fusão (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito

Bomba de Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Torre de Fogo (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Tiro Giratório (389 / 150 MP / —) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Aperto Mortal (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuário de Gelo (+7)
Névoa Venenosa (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+2)
Portal Negro (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+2)
Síndrome do Pesadelo (222 / 0 MP / —)
Réquiem Abissal (620 / 375 MP / 12%) · Soulmon → Mansão do Lorde Cinza

Requisitos: Ataque ≥ 500, Velocidade ≥ 500 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de Myotismon

Evolui de: Phantomon, Arukenimon, Myotismon

MarineAngemon · #248

Mega · Vacina · Luz / Gelo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Gota de Lágrima (60 / 42 MP / 22%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+6)
Magia Aquática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso
Aurora Congelante (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuário de Gelo (+1)
Estátua de Gelo (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Outra Dimensão (+3)
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)
Bala de Água (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Raio do Juízo (410 / 210 MP / 16%) · Piddomon → Monte Infinito
Anel Celestial (380 / 276 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra Gelada
Explosão de Luz (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Ataque Adorável (230 / 0 MP / —)
Grande Cruz (600 / 360 MP / 12%) · Piddomon → Outra Dimensão (+1)

Requisitos: MP ≥ 5000, Velocidade ≥ 400, Inteligência ≥ 500 · Erros de cuidado ≤ 5 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de Angewomon; Felicidade ≥ 90

Evolui de: ShogunGekomon · Esta rota se abre após 120 horas de jogo na forma anterior., Angewomon, Zudomon

Marsmon · #297

Mega · Vacina · Luta / Fogo / Luz

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Soco Megaton (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Escudo Sagrado (0 / 66 MP / 9%) · Piddomon → Monte Infinito
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Chama Infinita (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Raio de Proeminência (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+5)
Fusão (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Torre de Fogo (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Megachama (196 / 0 MP / —)
Explosão de Luz (150 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)

Requisitos: MP ≥ 5000, Velocidade ≥ 500 · Erros de cuidado ≤ 5 · Peso 35–45 · Bônus (qualquer um): de GrapLeomon

Evolui de: Meteormon · Esta rota se abre após 120 horas de jogo na forma anterior., MasterTyrannomon, GrapLeomon, Vermilimon

MegaGargomon · #335

Mega · Vacina · Máquina / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Raio Omnidirecional (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Dimensão DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Outra Dimensão
Excluir Programa (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Laser de Pulso (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Programa Reverso (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Cidade das Fábricas

Guindaste de Força (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Velocista Metálico (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Tremor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Ataque Genocida (215 / 0 MP / —)

Requisitos: MP ≥ 5000 · Erros de cuidado ≤ 5 · Peso 45–55 · Bônus (qualquer um): de Andromon

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

MetalEtemon · #65

Mega · Vacina · Luta / Ar / Sujeira

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Soco Sônico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra Gelada
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Tremor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Megafaísca (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Justiça do Trovão (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Mansão do Lorde Cinza
Chute Horizontal (53 / 24 MP / 10%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+1)
Inferno Sup. de Cocô (333 / 333 MP / 0%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+1)
Serenata de Amor (255 / 0 MP / —)

Requisitos: HP ≥ 5000, MP ≥ 6000, Ataque ≥ 600, Defesa ≥ 500, Velocidade ≥ 600, Inteligência ≥ 500 · Erros de cuidado ≤ 0 · Peso 10–20 · Bônus (qualquer um): Vitórias ≥ 100

Evolui de: Garbagemon, Etemon

MetalGarurumon · #191

Mega · Dados · Gelo / Máquina / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Estátua de Gelo (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Outra Dimensão (+3)
Aurora Congelante (430 / 258 MP / 14%) · Hyogamon → Santuário de Gelo (+1)
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)
Bala de Água (211 / 102 MP / 20%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Agulha de Gelo (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Rajada de Inverno (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Bosque Nebuloso (+10)
Raio Omnidirecional (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Dimensão DG (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Outra Dimensão
Excluir Programa (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Laser de Pulso (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Ataque Genocida (215 / 0 MP / —)

Requisitos: HP ≥ 4000, Velocidade ≥ 500, Inteligência ≥ 500 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 35–45 · Bônus (qualquer um): de WereGarurumon

Evolui de: MetalGreymonVaccine, Mammothmon, MetalMamemon, WereGarurumon

MetalSeadramon · #211

Mega · Dados · Água / Gelo / Máquina

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Aurora Congelante (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuário de Gelo (+1)
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)
Estátua de Gelo (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Outra Dimensão (+3)
Bala de Água (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Canhão Hídrico (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)
Maremoto (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Pântano Geko
Golpe Marinho (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)
Magia Aquática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso
Raio Omnidirecional (573 / 330 MP / 0%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Laser de Pulso (389 / 168 MP / 13%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Dimensão DG (722 / 420 MP / 0%) · Tekkamon → Outra Dimensão
Excluir Programa (430 / 219 MP / 10%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)

Programa Reverso (256 / 297 MP / 15%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Guindaste de Força (226 / 126 MP / 22%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Turbilhão (211 / 0 MP / —)
Fúria Oceânica (560 / 336 MP / 12%) · Gekomon → Pântano Geko

Requisitos: HP ≥ 4000, Ataque ≥ 500, Velocidade ≥ 500 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 35–45 · Bônus (qualquer um): de MegaSeadramon

Evolui de: WaruSeadramon, Whamon, MegaSeadramon

NeoCrimson · #402

Mega · Vírus · Fogo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Chama Infinita (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Monte Infinito
Raio de Proeminência (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+5)
Fusão (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Torre de Fogo (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Laser de Calor (84 / 105 MP / 28%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+8)
Cuspe de Fogo (66 / 30 MP / 30%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+14)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Tremor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Labareda Carmesim (213 / 0 MP / —)

Requisitos: Ataque ≥ 500, Inteligência ≥ 500 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de SkullMeramon

Evolui de: Brachiomon, SkullMeramon, Vermilimon

Omnimon · #461

Mega · Vacina · Luta / Gelo / Fogo

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Soco Megaton (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)

Tremor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Estátua de Gelo (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Outra Dimensão (+3)
Aurora Congelante (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuário de Gelo (+1)
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)
Bala de Água (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Raio de Proeminência (444 / 183 MP / 5%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+5)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 9%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 7%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Torre de Fogo (155 / 81 MP / 11%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Turbilhão (211 / 0 MP / —)

Requisitos: HP ≥ 5000, MP ≥ 4000, Ataque ≥ 500 · Erros de cuidado ≤ 5 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de MetalGreymonVirus

Evolui de: MetalGreymonVirus

Pharaohmon · #319

Mega · Vírus · Natureza / Luta / Trevas

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Perfume Encantador (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso (+1)
Pó Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+7)
Inseto (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Terra dos Besouros
Armadilha Verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Região dos Manguezais (+2)
Ferrão Perigoso (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Floresta Nativa (+12)
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+9)
Névoa Venenosa (130 / 186 MP / 6%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+2)
Metamorfose (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terra dos Besouros (+4)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Tremor (178 / 168 MP / 8%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Bomba de Bits (232 / 0 MP / —)
Aperto Mortal (300 / 180 MP / 8%) · Gururumon → Santuário de Gelo (+7)

Requisitos: MP ≥ 5000, Inteligência ≥ 500 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 45–55 · Bônus (qualquer um): de Mummymon

Evolui de: Shakkoumon, Scorpiomon, Mummymon, Bastemon

Phoenixmon · #59

Mega · Vacina · Ar / Fogo / Luz

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Bomba de Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Raio de Proeminência (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+5)
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Chama Infinita (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Fusão (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Eletricidade Estática (85 / 45 MP / 36%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+5)
Megafaísca (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Nuvem Elétrica (120 / 69 MP / 32%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+10)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Justiça do Trovão (586 / 330 MP / 13%) · Soulmon → Mansão do Lorde Cinza
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Furacão (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Alto do Grande Cânion (+1)
Labareda Carmesim (250 / 0 MP / —)
Escudo Sagrado (0 / 66 MP / 9%) · Piddomon → Monte Infinito
Explosão de Luz (150 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)

Requisitos: HP ≥ 4000, MP ≥ 4000, Velocidade ≥ 400, Inteligência ≥ 600 · Erros de cuidado ≤ 3 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): Disciplina ≥ 100; Vitórias ≤ 0

Evolui de: BlueMeramon, AeroVeedramon, Taomon, Garudamon

Piedmon · #245

Mega · Vírus · Trevas / Luta / Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Névoa Venenosa (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+2)
Aperto Mortal (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuário de Gelo (+7)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Furacão (366 / 255 MP / 0%) · SandYanmamon → Alto do Grande Cânion (+1)
Justiça do Trovão (586 / 330 MP / 0%) · Soulmon → Mansão do Lorde Cinza
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)

Megafaísca (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Portal Negro (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+2)
Garra da Morte (180 / 0 MP / —)
Réquiem Abissal (620 / 375 MP / 12%) · Soulmon → Mansão do Lorde Cinza

Requisitos: MP ≥ 5000, Ataque ≥ 500 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 35–45 · Bônus (qualquer um): de Pumpkinmon

Evolui de: LadyDevimon, Pumpkinmon, WaruMonzaemon · Esta rota se abre após 120 horas de jogo na forma anterior.

Plesiomon · #271

Mega · Dados · Água / Gelo / Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Aurora Congelante (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuário de Gelo (+1)
Estátua de Gelo (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Outra Dimensão (+3)
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)
Bala de Água (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Agulha de Gelo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Maremoto (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Pântano Geko
Golpe Marinho (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)
Magia Aquática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso
Canhão Hídrico (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)
Justiça do Trovão (586 / 330 MP / 0%) · Soulmon → Mansão do Lorde Cinza
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Megafaísca (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Furacão (366 / 255 MP / 0%) · SandYanmamon → Alto do Grande Cânion (+1)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Turbilhão (211 / 0 MP / —)
Fúria Oceânica (560 / 336 MP / 12%) · Gekomon → Pântano Geko

Requisitos: HP ≥ 5000, Defesa ≥ 500, Inteligência ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de Zudomon

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

PrinceMamemon · #270

Mega · Dados · Luta / Máquina

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Soco Megaton (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)

Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Tremor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Laser de Pulso (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Dimensão DG (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Outra Dimensão
Raio Omnidirecional (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Excluir Programa (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Programa Reverso (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Guindaste de Força (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Bomba Sorridente (225 / 0 MP / —)

Requisitos: MP ≥ 5000, Ataque ≥ 400, Velocidade ≥ 500 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de Mamemon

Evolui de: Mamemon, SuperStarmon, MetalMamemon

Pukumon · #401

Mega · Vírus · Água / Gelo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Bala de Água (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Magia Aquática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso
Aurora Congelante (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuário de Gelo (+1)
Estátua de Gelo (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Outra Dimensão (+3)
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)
Agulha de Gelo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Maremoto (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Pântano Geko
Canhão Hídrico (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Tremor (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Golpe Marinho (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)
Turbilhão (211 / 0 MP / —)
Fúria Oceânica (560 / 336 MP / 12%) · Gekomon → Pântano Geko

Requisitos: Ataque ≥ 500, Velocidade ≥ 500 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 5–15 · Bônus (qualquer um): de Dragomon

Evolui de: MarineDevimon, Dragomon, Divermon

Puppetmon · #181

Mega · Vírus · Natureza / Luta / Máquina

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Armadilha Verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Região dos Manguezais (+2)
Inseto (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Terra dos Besouros
Perfume Encantador (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso (+1)
Ferrão Perigoso (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Floresta Nativa (+12)
Pó Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+7)
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+9)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Guindaste de Força (226 / 126 MP / 22%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Excluir Programa (430 / 219 MP / 10%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Laser de Pulso (389 / 168 MP / 13%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Programa Reverso (256 / 297 MP / 15%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Bomba de Bits (232 / 0 MP / —)

Requisitos: Ataque ≥ 500, Velocidade ≥ 500 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de Cherrymon

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

Raidenmon · #336

Mega · Vírus · Ar / Fogo / Máquina

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):

Justiça do Trovão (586 / 330 MP / 13%) · Soulmon → Mansão do Lorde Cinza
Megafaísca (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Furacão (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Alto do Grande Cânion (+1)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Raio de Proeminência (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+5)
Chama Infinita (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Fusão (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito

Bomba de Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Excluir Programa (430 / 219 MP / 10%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Laser de Pulso (389 / 168 MP / 13%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Programa Reverso (256 / 297 MP / 15%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Guindaste de Força (226 / 126 MP / 22%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Bola de Fogo (155 / 0 MP / —)

Requisitos: HP ≥ 5000, Defesa ≥ 500 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de Giromon

Evolui de: Bulbmon, Andromon, Giromon, Gigadramon · Esta rota se abre após 120 horas de jogo na forma anterior.

Raijinmon · #333

Mega · Vírus · Ar / Máquina / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Justiça do Trovão (586 / 330 MP / 13%) · Soulmon → Mansão do Lorde Cinza
Megafaísca (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Furacão (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Alto do Grande Cânion (+1)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Guindaste de Força (226 / 126 MP / 30%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Dimensão DG (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Outra Dimensão
Raio Omnidirecional (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Excluir Programa (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Ataque Genocida (215 / 0 MP / —)

Requisitos: MP ≥ 5000 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 35–45 · Bônus (qualquer um): de Silphymon

Evolui de: Silphymon, Kyukimon

Rosemon · #230

Mega · Dados · Natureza / Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Armadilha Verde (310 / 147 MP / 14%) · J-Mojyamon → Região dos Manguezais (+2)

Perfume Encantador (180 / 210 MP / 18%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso (+1)
Pó Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+7)
Inseto (500 / 354 MP / 12%) · Tentomon → Terra dos Besouros
Ferrão Perigoso (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Floresta Nativa (+12)
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+9)
Praga de Insetos (58 / 96 MP / 24%) · Tentomon → Terra dos Besouros (+1)
Metamorfose (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terra dos Besouros (+4)
Justiça do Trovão (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Mansão do Lorde Cinza
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Megafaísca (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Furacão (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Alto do Grande Cânion (+1)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Bomba de Bits (232 / 0 MP / —)

Requisitos: MP ≥ 5000, Velocidade ≥ 400, Inteligência ≥ 500 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de Lillymon

Evolui de: Cherrymon, Lillymon, Blossomon, Piximon

SaberLeomon · #258

Mega · Dados · Luta / Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Soco Megaton (320 / 186 MP / 21%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 16%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 20%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 24%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Tremor (178 / 168 MP / 18%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 26%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 19%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 22%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Furacão (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Alto do Grande Cânion (+1)
Justiça do Trovão (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Mansão do Lorde Cinza
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Megafaísca (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Garra da Morte (180 / 0 MP / —)

Requisitos: HP ≥ 5000, Defesa ≥ 500, Inteligência ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 35–45 · Bônus (qualquer um): de GrapLeomon

Evolui de: GrapLeomon, WereGarurumon, IceLeomon

Sakuyamon · #316

Mega · Dados · Ar / Fogo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Justiça do Trovão (586 / 330 MP / 13%) · Soulmon → Mansão do Lorde Cinza
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Megafaísca (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Furacão (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Alto do Grande Cânion (+1)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Chama Infinita (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Raio de Proeminência (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+5)
Fusão (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra Gelada
Soco Sônico (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Megachama (196 / 0 MP / —)

Requisitos: HP ≥ 5000, Ataque ≥ 500, Velocidade ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 35–45 · Bônus (qualquer um): de Taomon

Evolui de: Antylamon, Taomon, Bastemon

Seraphimon · #207

Mega · Vacina · Luz / Ar / Fogo

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Justiça do Trovão (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Mansão do Lorde Cinza
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Megafaísca (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Furacão (366 / 255 MP / 8%) · SandYanmamon → Alto do Grande Cânion (+1)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 11%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 16%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Chama Infinita (488 / 264 MP / 0%) · Vermilimon → Monte Infinito
Raio de Proeminência (444 / 183 MP / 5%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+5)
Fusão (400 / 318 MP / 0%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 9%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Soco Megaton (320 / 186 MP / —) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)

Explosão de Luz (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Raio do Juízo (410 / 210 MP / 16%) · Piddomon → Monte Infinito
Anel Celestial (380 / 276 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito
Bola de Fogo (155 / 0 MP / —)
Grande Cruz (600 / 360 MP / 12%) · Piddomon → Outra Dimensão (+1)

Requisitos: HP ≥ 4000, Ataque ≥ 500, Velocidade ≥ 500 · Erros de cuidado ≤ 5 · Peso 35–45 · Bônus (qualquer um): de MagnaAngemon

Evolui de: MagnaAngemon, SuperStarmon, Piximon

SkullMammothmon · #268

Mega · Vacina · Terra / Gelo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Estátua de Gelo (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Outra Dimensão (+3)
Aurora Congelante (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuário de Gelo (+1)
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)
Bala de Água (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Agulha de Gelo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Deslizamento (450 / 285 MP / 14%) · Golemon → Monte Infinito (+2)
Estalagmite (430 / 219 MP / 16%) · Golemon → Monte Infinito (+2)
Magia Aquática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso
Soco Megaton (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Fissura (270 / 186 MP / 18%) · Golemon → Outra Dimensão (+7)
Soco Sônico (52 / 18 MP / 14%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Turbilhão (211 / 0 MP / —)
Sismo de Gaia (650 / 390 MP / 12%) · Golemon → Outra Dimensão (+1)

Requisitos: MP ≥ 5000, Ataque ≥ 500, Inteligência ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 5 · Peso 35–45 · Bônus (qualquer um): de Mammothmon

Evolui de: SkullGreymon, Mammothmon

SlashAngemon · #300

Mega · Vacina · Luz / Luta / Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)

Contra-ataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Anel Celestial (380 / 276 MP / 14%) · Piddomon → Monte Infinito
Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+18)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Justiça do Trovão (586 / 330 MP / 0%) · Soulmon → Mansão do Lorde Cinza
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Megafaísca (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Furacão (366 / 255 MP / 0%) · SandYanmamon → Alto do Grande Cânion (+1)
Explosão de Luz (150 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Raio do Juízo (410 / 210 MP / 16%) · Piddomon → Monte Infinito
Garra da Morte (180 / 0 MP / —)
Grande Cruz (600 / 360 MP / 12%) · Piddomon → Outra Dimensão (+1)

Requisitos: Ataque ≥ 500, Defesa ≥ 500, Velocidade ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 5 · Peso 35–45 · Bônus (qualquer um): de MagnaAngemon

Evolui de: MagnaAngemon, Knightmon

Suijinmon · #408

Mega · Dados · Gelo / Máquina / Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Aurora Congelante (430 / 258 MP / 14%) · Hyogamon → Santuário de Gelo (+1)
Estátua de Gelo (424 / 186 MP / 15%) · BlueMeramon → Outra Dimensão (+3)
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)
Bala de Água (211 / 102 MP / 20%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Agulha de Gelo (126 / 78 MP / 30%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Rajada de Inverno (120 / 165 MP / 20%) · DarkLizardmon → Bosque Nebuloso (+10)
Gota de Lágrima (60 / 42 MP / 30%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+6)
Magia Aquática (0 / 36 MP / 22%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso
Dimensão DG (722 / 420 MP / 12%) · Tekkamon → Outra Dimensão
Laser de Pulso (389 / 168 MP / 21%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Raio Omnidirecional (573 / 330 MP / 13%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Excluir Programa (430 / 219 MP / 14%) · Tankmon → Outra Dimensão (+1)
Programa Reverso (256 / 297 MP / 24%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 17%) · Guardromon → Cidade das Fábricas
Justiça do Trovão (586 / 330 MP / 0%) · Soulmon → Mansão do Lorde Cinza
Canhão Infinito (777 / 0 MP / —)

Requisitos: HP ≥ 4000, Ataque ≥ 500, Velocidade ≥ 500 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de MegaSeadramon

Evolui de: WaruSeadramon, MegaSeadramon

Valkyrimon · #255

Mega · Dados · Ar / Luta / Gelo

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Furacão (366 / 255 MP / 12%) · SandYanmamon → Alto do Grande Cânion (+1)
Justiça do Trovão (586 / 330 MP / 13%) · Soulmon → Mansão do Lorde Cinza
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 22%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Megafaísca (382 / 174 MP / 18%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 15%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 26%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 5%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)
Bala de Água (211 / 102 MP / 5%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Agulha de Gelo (126 / 78 MP / 8%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Rajada de Inverno (120 / 165 MP / 7%) · DarkLizardmon → Bosque Nebuloso (+10)
Turbilhão (211 / 0 MP / —)

Requisitos: HP ≥ 5000, Defesa ≥ 500 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 35–45 · Bônus (qualquer um): de Silphymon

Evolui de: Angewomon, Silphymon, Deramon

VenomMyotismon · #212

Mega · Vírus · Trevas / Fogo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Chama Infinita (488 / 264 MP / 8%) · Vermilimon → Monte Infinito
Fusão (400 / 318 MP / 6%) · Vermilimon → Monte Infinito
Raio de Proeminência (444 / 183 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+5)
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 14%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 12%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Torre de Fogo (155 / 81 MP / 16%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Névoa Venenosa (130 / 186 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+2)
Portal Negro (440 / 234 MP / 15%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+2)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)

Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Tremor (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Aperto Mortal (300 / 180 MP / 20%) · Gururumon → Santuário de Gelo (+7)
Síndrome do Pesadelo (222 / 0 MP / —)
Réquiem Abissal (620 / 375 MP / 12%) · Soulmon → Mansão do Lorde Cinza

Requisitos: Ataque ≥ 500, Defesa ≥ 500 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 35–45 · Bônus (qualquer um): de Myotismon

Evolui de: Kimeramon, MarineDevimon, Myotismon

Vikemon · #220

Mega · Dados · Água / Gelo / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Aurora Congelante (430 / 258 MP / 6%) · Hyogamon → Santuário de Gelo (+1)
Estátua de Gelo (424 / 186 MP / 8%) · BlueMeramon → Outra Dimensão (+3)
Gigacongelamento (264 / 120 MP / 10%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+11)
Bala de Água (211 / 102 MP / 10%) · Aruraumon → Selva Tropical (+9)
Agulha de Gelo (126 / 78 MP / 15%) · DarkLizardmon → Overdell (+6)
Maremoto (400 / 264 MP / 14%) · Gekomon → Pântano Geko
Canhão Hídrico (360 / 165 MP / 17%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)
Magia Aquática (0 / 36 MP / 14%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso
Soco Megaton (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 0%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 8%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 12%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Tremor (178 / 168 MP / 0%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+7)
Golpe Marinho (300 / 186 MP / 17%) · Gekomon → Pântano Geko (+1)
Turbilhão (211 / 0 MP / —)
Fúria Oceânica (560 / 336 MP / 12%) · Gekomon → Pântano Geko

Requisitos: HP ≥ 5000, Defesa ≥ 500, Inteligência ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 35–45 · Bônus (qualquer um): de Zudomon

Evolui de: ShogunGekomon · Esta rota se abre após 120 horas de jogo na forma anterior., Zudomon, Whamon

WarGreymon · #373

Mega · Vacina · Fogo / Luta / Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Chama Infinita (488 / 264 MP / 15%) · Vermilimon → Monte Infinito
Raio de Proeminência (444 / 183 MP / 17%) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+5)
Fusão (400 / 318 MP / 14%) · Vermilimon → Monte Infinito
Bomba de Magma (279 / 132 MP / 22%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+15)
Inferno Vermelho (210 / 171 MP / 20%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+4)
Torre de Fogo (155 / 81 MP / 25%) · Agumon → Fortaleza dos Ogros (+5)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra Gelada
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Megafaísca (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Corte de Vento (178 / 93 MP / 13%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+14)
Labareda Carmesim (213 / 0 MP / —)

Requisitos: MP ≥ 5000, Inteligência ≥ 500 · Erros de cuidado ≤ 5 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de MetalGreymonVaccine

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

Zanbamon · #430

Mega · Vírus · Arma / Luta / Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+29)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra Gelada
Mergulho Destruidor (500 / 258 MP / 7%) · Gotsumon → Entrada do Cânion (+5)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+15)
Lâmina Giratória (210 / 150 MP / 18%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Golpe Gigante (390 / 180 MP / 16%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+4)
Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+12)
Corte Cruzado (230 / 108 MP / 20%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)
Justiça do Trovão (586 / 330 MP / 0%) · Soulmon → Mansão do Lorde Cinza
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Monte Infinito (+7)
Megafaísca (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+4)

Furacão (366 / 255 MP / 0%) · SandYanmamon → Alto do Grande Cânion (+1)
Tempestade Confusa (225 / 216 MP / 7%) · Piddomon → Monte Infinito (+1)
Garra da Morte (180 / 0 MP / —)
Lâmina Final (540 / 288 MP / 12%) · Fugamon → Bosque Nebuloso (+1)

Requisitos: Defesa ≥ 500, Velocidade ≥ 500 · Erros de cuidado ≤ 10 · Peso 25–35 · Bônus (qualquer um): de Knightmon

Evolui de: GrapLeomon, Knightmon, Tekkamon

Técnicas

Torre de Fogo · #0

Poder	MP	Alcance	Condição
155	81	À distância	Atordoamento (8%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Agumon	Fortaleza dos Ogros *
ClearAgumon	Mansão dos Brinquedos
Flarerizamon	Pé do Monte Panorama · 07:00–19:00
Tankmon	Mansão dos Brinquedos Outra Dimensão
ToyAgumon	Mansão dos Brinquedos

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica

tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Cuspe de Fogo → Laser de Calor → Torre de Fogo → Bomba de Magma → Inferno Vermelho → Raio de Proeminência → Chama Infinita → Fusão

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Raio de Proeminência · #1

Poder	MP	Alcance	Condição
444	183	À distância	Achatamento (3%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
BlueMeramon	Santuário de Gelo Outra Dimensão
Guardromon	Cidade das Fábricas · 07:00–19:00 Cidade das Fábricas · 07:00–19:00 * Cidade das Fábricas · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cidade das Fábricas
Saberdramon	Bosque Nebuloso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Vermilimon	Antiga Região de Dino · 07:00–19:00 * Região Glacial Antiga · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Região Glacial Antiga · 07:00–19:00

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Cuspe de Fogo → Laser de Calor → Torre de Fogo → Bomba de Magma → Inferno Vermelho → Raio de Proeminência → Chama Infinita → Fusão

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Nuvem Elétrica · #10

Poder	MP	Alcance	Condição
120	69	À distância	Atordoamento (9%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Akatorimon	Savana das Engrenagens · 07:00–19:00 * Savana das Engrenagens · 07:00–19:00

Inimigo	Onde enfrentá-lo
ModokiBetamon	Floresta Nativa · 07:00–19:00 Ponte Digimon · 07:00–19:00 Floresta Nativa · 07:00–19:00 *
ShimaUnimon	Savana das Engrenagens · 07:00–19:00 Savana das Engrenagens · 07:00–19:00 *
Soulmon	Cemitério de Overdell * Mansão do Lorde Cinza
Tentomon	Terra dos Besouros · 07:00–19:00
Yanmamon	Selva Tropical · 07:00–19:00 Região dos Manguezais · 07:00–19:00 Antiga Região de Dino · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Região Glacial Antiga · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Região Glacial Antiga · 07:00–19:00

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Eletricidade Estática → Nuvem Elétrica → Corte de Vento → Tiro Giratório → Megafaísca → Tempestade Confusa → Justiça do Trovão → Furacão

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Megafaísca · #11

Poder	MP	Alcance	Condição
382	174	À distância	Atordoamento (23%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Piddomon	Monte Infinito Outra Dimensão Monte Infinito *
ShimaUnimon	Savana das Engrenagens · 07:00–19:00 Savana das Engrenagens · 07:00–19:00 *
Soulmon	Cemitério de Overdell * Mansão do Lorde Cinza

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica

tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Eletricidade Estática → Nuvem Elétrica → Corte de Vento → Tiro Giratório → Megafaísca → Tempestade Confusa → Justiça do Trovão → Furacão

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Eletricidade Estática · #12

Poder	MP	Alcance	Condição
85	45	Corpo a corpo	Atordoamento (15%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Akatorimon	Savana das Engrenagens · 07:00–19:00 * Savana das Engrenagens · 07:00–19:00
Fugamon	Bosque Nebuloso · 07:00–19:00 * Bosque Nebuloso *
ModokiBetamon	Floresta Nativa · 07:00–19:00 Ponte Digimon · 07:00–19:00 Região dos Manguezais · 07:00–19:00 Floresta Nativa · 07:00–19:00 *
Soulmon	Cemitério de Overdell *

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Eletricidade Estática → Nuvem Elétrica → Corte de Vento → Tiro Giratório → Megafaísca → Tempestade Confusa → Justiça do Trovão → Furacão

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Garra Sombria · #122

Poder	MP	Alcance	Condição
60	27	Corpo a corpo	—

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
DarkLizardmon	Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 07:00–19:00 Laboratório Subterrâneo Região Veloz Antiga · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bosque Nebuloso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bosque Nebuloso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Goblimon	Floresta Nativa * Floresta Nativa · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Trilha do Panorama · 07:00–19:00 Trilha do Panorama Pé do Monte Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Túnel da Broca Túnel da Broca, 2F * Entrada do Cânion · 07:00–19:00 Alto do Grande Cânion · 07:00–19:00 Alto do Grande Cânion * Bosque Nebuloso * Bosque Nebuloso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Bosque Nebuloso · 07:00–19:00 * Grande Cânion
Gururumon	Fundo do Grande Cânion · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Santuário de Gelo Monte Infinito Monte Infinito *
Hyogamon	Terra Gelada · 07:00–19:00 Terra Gelada · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Santuário de Gelo

Inimigo	Onde enfrentá-lo
IceDevimon	Terra Gelada · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Saberdramon	Região Veloz Antiga · 07:00–19:00
Shamamon	Savana das Engrenagens · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Savana das Engrenagens · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Savana das Engrenagens * Savana das Engrenagens · 07:00–19:00
Tsukaimon	Ponte Digimon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Selva Tropical · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Pé do Monte Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cemitério de Overdell * Mansão do Lorde Cinza Savana das Engrenagens · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Savana das Engrenagens · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bosque Nebuloso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Garra Sombria → Raio Sombrio → Sussurro Maligno → Pesadelo → Aperto Mortal → Névoa Venenosa → Portal Negro → Réquiem Abissal

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Raio Sombrio · #123

Poder	MP	Alcance	Condição
170	90	À distância	—

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
DarkLizardmon	Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 07:00–19:00 Laboratório Subterrâneo Região Veloz Antiga · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bosque Nebuloso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bosque Nebuloso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Goblimon	Floresta Nativa * Floresta Nativa · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Trilha do Panorama · 07:00–19:00 Trilha do Panorama Pé do Monte Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Túnel da Broca, 2F * Entrada do Cânion · 07:00–19:00 Alto do Grande Cânion · 07:00–19:00 Ponte do Grande Cânion Fundo do Grande Cânion · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bosque Nebuloso * Bosque Nebuloso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Bosque Nebuloso · 07:00–19:00 * Grande Cânion *
Gururumon	Floresta Nativa · 00:00–05:00, 20:00–24:00 Alto do Grande Cânion · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Savana das Engrenagens · 00:00–05:00, 20:00–24:00 Santuário de Gelo Monte Infinito Monte Infinito *
Hyogamon	Terra Gelada · 07:00–19:00 Santuário de Gelo
IceDevimon	Terra Gelada · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Saberdramon	Região Veloz Antiga · 07:00–19:00 Bosque Nebuloso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Shamamon	Savana das Engrenagens · 07:00–19:00 * Savana das Engrenagens · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Savana das Engrenagens · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Savana das Engrenagens * Savana das Engrenagens · 07:00–19:00
Soulmon	Cemitério de Overdell *
Tsukaimon	Ponte Digimon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Ponte Digimon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Selva Tropical · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Pé do Monte Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cemitério de Overdell * Mansão do Lorde Cinza Savana das Engrenagens · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bosque Nebuloso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bosque Nebuloso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Garra Sombria → Raio Sombrio → Sussurro Maligno → Pesadelo → Aperto Mortal → Névoa Venenosa → Portal Negro → Réquiem Abissal

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Pesadelo · #124

Poder	MP	Alcance	Condição
110	108	À distância	Confusão (45%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Gururumon	Alto do Grande Cânion · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Monte Infinito Monte Infinito *
Hyogamon	Terra Gelada · 07:00–19:00 Terra Gelada · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Santuário de Gelo
IceDevimon	Terra Gelada · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Outra Dimensão
Saberdramon	Bosque Nebuloso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Soulmon	Cemitério de Overdell * Mansão do Lorde Cinza

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Garra Sombria → Raio Sombrio → Sussurro Maligno → Pesadelo → Aperto Mortal → Névoa Venenosa → Portal Negro → Réquiem Abissal

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Sussurro Maligno · #125

Poder	MP	Alcance	Condição
0	60	À distância	Reduz a Defesa (20%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
DarkLizardmon	Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 07:00–19:00 Laboratório Subterrâneo Região Veloz Antiga · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bosque Nebuloso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bosque Nebuloso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Goblimon	Floresta Nativa * Floresta Nativa · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Trilha do Panorama Pé do Monte Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Túnel da Broca Túnel da Broca, 2F * Entrada do Cânion · 07:00–19:00 Alto do Grande Cânion · 07:00–19:00 Fundo do Grande Cânion · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bosque Nebuloso * Bosque Nebuloso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Bosque Nebuloso · 07:00–19:00 *
Gururumon	Alto do Grande Cânion · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Santuário de Gelo Monte Infinito Monte Infinito *
Hyogamon	Terra Gelada · 07:00–19:00 Terra Gelada · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Santuário de Gelo
IceDevimon	Terra Gelada · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Saberdramon	Região Veloz Antiga · 07:00–19:00

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Shamamon	Savana das Engrenagens · 07:00–19:00 * Savana das Engrenagens · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Savana das Engrenagens · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Savana das Engrenagens · 07:00–19:00
Soulmon	Cemitério de Overdell * Mansão do Lorde Cinza
Tsukaimon	Ponte Digimon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Selva Tropical · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Pé do Monte Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cemitério de Overdell * Savana das Engrenagens · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bosque Nebuloso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Garra Sombria → Raio Sombrio → Sussurro Maligno → Pesadelo → Aperto Mortal → Névoa Venenosa → Portal Negro → Réquiem Abissal

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Aperto Mortal · #126

Poder	MP	Alcance	Condição
300	180	Corpo a corpo	Atordoamento (8%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Gururumon	Santuário de Gelo Monte Infinito
Hyogamon	Terra Gelada · 07:00–19:00 Terra Gelada · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Santuário de Gelo
IceDevimon	Terra Gelada · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Outra Dimensão
Saberdramon	Região Veloz Antiga · 07:00–19:00
Soulmon	Cemitério de Overdell *

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a

candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Garra Sombria → Raio Sombrio → Sussurro Maligno → Pesadelo → Aperto Mortal → Névoa Venenosa → Portal Negro → Réquiem Abissal

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Névoa Venenosa · #127

Poder	MP	Alcance	Condição
130	186	Área	Veneno (50%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
BlueMeramon	Santuário de Gelo Outra Dimensão
Soulmon	Mansão do Lorde Cinza

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a

candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Garra Sombria → Raio Sombrio → Sussurro Maligno → Pesadelo → Aperto Mortal → Névoa Venenosa → Portal Negro → Réquiem Abissal

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Portal Negro · #128

Poder	MP	Alcance	Condição
440	234	À distância	Achatamento (10%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
BlueMeramon	Santuário de Gelo Outra Dimensão
Soulmon	Mansão do Lorde Cinza

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Garra Sombria → Raio Sombrio → Sussurro Maligno → Pesadelo → Aperto Mortal → Névoa Venenosa → Portal Negro → Réquiem Abissal

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Réquiem Abissal · #129

Poder	MP	Alcance	Condição
620	375	Área	Confusão (20%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Soulmon	Mansão do Lorde Cinza

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Garra Sombria → Raio Sombrio → Sussurro Maligno → Pesadelo → Aperto Mortal → Névoa Venenosa → Portal Negro → Réquiem Abissal

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Corte de Vento · #13

Poder	MP	Alcance	Condição
178	93	À distância	—

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Akatorimon	Savana das Engrenagens · 07:00–19:00 * Savana das Engrenagens · 07:00–19:00

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Fugamon	Bosque Nebuloso · 07:00–19:00 Bosque Nebuloso · 07:00–19:00 * Bosque Nebuloso *
Saberdramon	Região Veloz Antiga · 07:00–19:00 Bosque Nebuloso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Tsukaimon	Selva Tropical · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Pé do Monte Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cemitério de Overdell * Savana das Engrenagens · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Savana das Engrenagens · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Bosque Nebuloso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bosque Nebuloso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Yanmamon	Selva Tropical · 07:00–19:00 Região dos Manguezais · 07:00–19:00 Antiga Região de Dino · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Região Glacial Antiga · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Região Glacial Antiga · 07:00–19:00 Pântano Geko · 07:00–19:00 Pântano Geko · 07:00–19:00 *

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão

tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Eletricidade Estática → Nuvem Elétrica → Corte de Vento → Tiro Giratório → Megafaísca → Tempestade Confusa → Justiça do Trovão → Furacão

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Centelha Sagrada · #130

Poder	MP	Alcance	Condição
60	30	Corpo a corpo	—

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Piddomon	Monte Infinito Outra Dimensão Monte Infinito *

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de

comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Centelha Sagrada → Flecha Radiante → Escudo Sagrado → Bênção → Explosão de Luz → Raio do Juízo → Anel Celestial → Grande Cruz

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Flecha Radiante · #131

Poder	MP	Alcance	Condição
170	102	À distância	—

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Piddomon	Monte Infinito Monte Infinito *

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de

comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Centelha Sagrada → Flecha Radiante → Escudo Sagrado → Bênção → Explosão de Luz → Raio do Juízo → Anel Celestial → Grande Cruz

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Bênção · #132

Poder	MP	Alcance	Condição
0	120	Fortalecimento próprio	Cura (10%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Piddomon	Monte Infinito

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão

tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Centelha Sagrada → Flecha Radiante → Escudo Sagrado → Bênção → Explosão de Luz → Raio do Juízo → Anel Celestial → Grande Cruz

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Escudo Sagrado · #133

Poder	MP	Alcance	Condição
0	66	Fortalecimento próprio	Aumenta a Defesa (25%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Piddomon	Monte Infinito Monte Infinito *

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão

tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Centelha Sagrada → Flecha Radiante → Escudo Sagrado → Bênção → Explosão de Luz → Raio do Juízo → Anel Celestial → Grande Cruz

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Explosão de Luz · #134

Poder	MP	Alcance	Condição
150	174	Área	Atordoamento (30%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Piddomon	Monte Infinito Outra Dimensão Monte Infinito *

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de

comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Centelha Sagrada → Flecha Radiante → Escudo Sagrado → Bênção → Explosão de Luz → Raio do Juízo → Anel Celestial → Grande Cruz

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Raio do Juízo · #135

Poder	MP	Alcance	Condição
410	210	À distância	—

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Piddomon	Monte Infinito Monte Infinito *

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de

comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Centelha Sagrada → Flecha Radiante → Escudo Sagrado → Bênção → Explosão de Luz → Raio do Juízo → Anel Celestial → Grande Cruz

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Anel Celestial · #136

Poder	MP	Alcance	Condição
380	276	Área	Atordoamento (12%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Piddomon	Monte Infinito

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão

tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Centelha Sagrada → Flecha Radiante → Escudo Sagrado → Bênção → Explosão de Luz → Raio do Juízo → Anel Celestial → Grande Cruz

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Grande Cruz · #137

Poder	MP	Alcance	Condição
600	360	À distância	—

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Piddomon	Outra Dimensão Monte Infinito *

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão

tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Centelha Sagrada → Flecha Radiante → Escudo Sagrado → Bênção → Explosão de Luz → Raio do Juízo → Anel Celestial → Grande Cruz

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Tiro de Bolhas · #138

Poder	MP	Alcance	Condição
58	24	À distância	Achatamento (20%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Gekomon	Pântano Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Pântano Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
ModokiBetamon	Floresta Nativa · 07:00–19:00 Ponte Digimon · 07:00–19:00 Floresta Nativa · 07:00–19:00 *

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Tiro de Bolhas → Jato Aquático → Dança da Chuva → Redemoinho → Canhão Hídrico → Golpe Marinho → Maremoto → Fúria Oceânica

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Jato Aquático · #139

Poder	MP	Alcance	Condição
160	78	À distância	—

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Gekomon	Pântano Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00
ModokiBetamon	Floresta Nativa · 07:00–19:00 Ponte Digimon · 07:00–19:00 Floresta Nativa · 07:00–19:00 *

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Tiro de Bolhas → Jato Aquático → Dança da Chuva → Redemoinho → Canhão Hídrico → Golpe Marinho → Maremoto → Fúria Oceânica

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Tempestade Confusa · #14

Poder	MP	Alcance	Condição
225	216	Área	Confusão (60%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Piddomon	Monte Infinito Outra Dimensão Monte Infinito *

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Eletricidade Estática → Nuvem Elétrica → Corte de Vento → Tiro Giratório → Megafaísca → Tempestade Confusa → Justiça do Trovão → Furacão

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Dança da Chuva · #140

Poder	MP	Alcance	Condição
0	54	Fortalecimento próprio	Aumenta a Velocidade (20%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Gekomon	Pântano Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Pântano Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

Inimigo	Onde enfrentá-lo
ModokiBetamon	Floresta Nativa · 07:00–19:00 Floresta Nativa · 07:00–19:00 *

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Tiro de Bolhas → Jato Aquático → Dança da Chuva → Redemoinho → Canhão Hídrico → Golpe Marinho → Maremoto → Fúria Oceânica

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Redemoinho · #141

Poder	MP	Alcance	Condição
180	174	Área	Confusão (40%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Gekomon	Pântano Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00
ModokiBetamon	Ponte Digimon · 07:00–19:00 Região dos Manguezais · 07:00–19:00

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Tiro de Bolhas → Jato Aquático → Dança da Chuva → Redemoinho → Canhão Hídrico → Golpe Marinho → Maremoto → Fúria Oceânica

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Canhão Hídrico · #142

Poder	MP	Alcance	Condição
360	165	À distância	—

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Gekomon	Pântano Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Pântano Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
ModokiBetamon	Região dos Manguezais · 07:00–19:00

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Tiro de Bolhas → Jato Aquático → Dança da Chuva → Redemoinho → Canhão Hídrico → Golpe Marinho → Maremoto → Fúria Oceânica

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Golpe Marinho · #143

Poder	MP	Alcance	Condição

300	186	Corpo a corpo	Atordoamento (12%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Gekomon	Pântano Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00
ModokiBetamon	Região dos Manguezais · 07:00–19:00

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Tiro de Bolhas → Jato Aquático → Dança da Chuva → Redemoinho → Canhão Hídrico → Golpe Marinho → Maremoto → Fúria Oceânica

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Maremoto · #144

Poder	MP	Alcance	Condição

400	264	Área	Achatamento (15%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Gekomon	Pântano Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Tiro de Bolhas → Jato Aquático → Dança da Chuva → Redemoinho → Canhão Hídrico → Golpe Marinho → Maremoto → Fúria Oceânica

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Fúria Oceânica · #145

Poder	MP	Alcance	Condição
560	336	Área	—

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Gekomon	Pântano Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Tiro de Bolhas → Jato Aquático → Dança da Chuva → Redemoinho → Canhão Hídrico → Golpe Marinho → Maremoto → Fúria Oceânica

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Corte Veloz · #146

Poder	MP	Alcance	Condição
60	24	Corpo a corpo	—

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Fugamon	Bosque Nebuloso · 07:00–19:00 Bosque Nebuloso · 07:00–19:00 * Bosque Nebuloso *
SnowGoblimon	Terra Gelada · 07:00–19:00 Terra Gelada · 00:00–07:00, 19:00–24:00

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Corte Veloz → Lâmina Lançada → Postura de Guerra → Quebra-Armadura → Corte Cruzado → Lâmina Giratória → Golpe Gigante → Lâmina Final

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Lâmina Lançada · #147

Poder	MP	Alcance	Condição
150	72	À distância	—

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Fugamon	Bosque Nebuloso · 07:00–19:00 Bosque Nebuloso · 07:00–19:00 * Bosque Nebuloso *
SnowGoblimon	Terra Gelada · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Terra Gelada · 07:00–19:00

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Corte Veloz → Lâmina Lançada → Postura de Guerra → Quebra-Armadura → Corte Cruzado → Lâmina Giratória → Golpe Gigante → Lâmina Final

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Quebra-Armadura · #148

Poder	MP	Alcance	Condição
0	60	Corpo a corpo	Reduz a Defesa (25%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Fugamon	Bosque Nebuloso · 07:00–19:00 Bosque Nebuloso *
SnowGoblimon	Terra Gelada · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Terra Gelada · 07:00–19:00

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Corte Veloz → Lâmina Lançada → Postura de Guerra → Quebra-Armadura → Corte Cruzado → Lâmina Giratória → Golpe Gigante → Lâmina Final

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Postura de Guerra · #149

Poder	MP	Alcance	Condição
0	60	Fortalecimento próprio	Aumenta o Ataque (20%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Fugamon	Bosque Nebuloso · 07:00–19:00 *
Tekkamon	Outra Dimensão

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Corte Veloz → Lâmina Lançada → Postura de Guerra → Quebra-Armadura → Corte Cruzado → Lâmina Giratória → Golpe Gigante → Lâmina Final

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Furacão · #15

Poder	MP	Alcance	Condição
366	255	Área	Confusão (13%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
SandYanmamon	Alto do Grande Cânion · 07:00–19:00 Fundo do Grande Cânion · 07:00–19:00

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Eletricidade Estática → Nuvem Elétrica → Corte de Vento → Tiro Giratório → Megafaísca → Tempestade Confusa → Justiça do Trovão → Furacão

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Corte Cruzado · #150

Poder	MP	Alcance	Condição
230	108	Corpo a corpo	Achatamento (12%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Fugamon	Bosque Nebuloso · 07:00–19:00 * Bosque Nebuloso *
Tekkamon	Outra Dimensão

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica

tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Corte Veloz → Lâmina Lançada → Postura de Guerra → Quebra-Armadura → Corte Cruzado → Lâmina Giratória → Golpe Gigante → Lâmina Final

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Lâmina Giratória · #151

Poder	MP	Alcance	Condição
210	150	Área	Atordoamento (10%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Fugamon	Bosque Nebuloso · 07:00–19:00
Tekkamon	Outra Dimensão

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica

tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Corte Veloz → Lâmina Lançada → Postura de Guerra → Quebra-Armadura → Corte Cruzado → Lâmina Giratória → Golpe Gigante → Lâmina Final

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Golpe Gigante · #152

Poder	MP	Alcance	Condição
390	180	Corpo a corpo	Atordoamento (10%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Fugamon	Bosque Nebuloso · 07:00–19:00
Tekkamon	Outra Dimensão

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica

tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Corte Veloz → Lâmina Lançada → Postura de Guerra → Quebra-Armadura → Corte Cruzado → Lâmina Giratória → Golpe Gigante → Lâmina Final

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Lâmina Final · #153

Poder	MP	Alcance	Condição
540	288	À distância	—

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Fugamon	Bosque Nebuloso · 07:00–19:00
Tekkamon	Outra Dimensão

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica

tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Corte Veloz → Lâmina Lançada → Postura de Guerra → Quebra-Armadura → Corte Cruzado → Lâmina Giratória → Golpe Gigante → Lâmina Final

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Arremesso de Rocha · #154

Poder	MP	Alcance	Condição
64	30	À distância	—

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Golemon	Mansão do Lorde Cinza Monte Infinito
Gotsumon	Entrada do Cânion · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Alto do Grande Cânion · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Fundo do Grande Cânion · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Alto do Grande Cânion · 07:00–19:00 Região Veloz Antiga · 07:00–19:00
J-Mojyamon	Selva Tropical · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Região dos Manguezais · 00:00–07:00, 19:00–24:00
MudFrigimon	Planície do Panorama *
NiseDrimogemon	Savana das Engrenagens · 00:00–07:00, 19:00–24:00

Inimigo	Onde enfrentá-lo
SandYanmamon	Alto do Grande Cânion · 07:00–19:00 Fundo do Grande Cânion · 07:00–19:00

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Arremesso de Rocha → Rajada de Areia → Pele de Pedra → Impacto de Rocha → Fissura → Estalagmite → Deslizamento → Sismo de Gaia

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Rajada de Areia · #155

Poder	MP	Alcance	Condição
110	84	Área	Confusão (30%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Golemon	Mansão do Lorde Cinza Monte Infinito
Gotsumon	Entrada do Cânion · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Alto do Grande Cânion · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Fundo do Grande Cânion · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Região Veloz Antiga · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Região Veloz Antiga · 07:00–19:00
J-Mojyamon	Selva Tropical · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Região dos Manguezais · 00:00–07:00, 19:00–24:00
MudFrigimon	Planície do Panorama *
NiseDrimogemon	Savana das Engrenagens · 00:00–07:00, 19:00–24:00
SandYanmamon	Alto do Grande Cânion · 07:00–19:00 Fundo do Grande Cânion · 07:00–19:00

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Arremesso de Rocha → Rajada de Areia → Pele de Pedra → Impacto de Rocha → Fissura → Estalagmite → Deslizamento → Sismo de Gaia

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Pele de Pedra · #156

Poder	MP	Alcance	Condição
0	72	Fortalecimento próprio	Aumenta a Defesa (30%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Golemon	Mansão do Lorde Cinza Monte Infinito Outra Dimensão
Gotsumon	Entrada do Cânion · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Fundo do Grande Cânion · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Região Veloz Antiga · 07:00–19:00
J-Mojyamon	Selva Tropical · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Região dos Manguezais · 00:00–07:00, 19:00–24:00
MudFrigimon	Planície do Panorama *
NiseDrimogemon	Savana das Engrenagens · 00:00–07:00, 19:00–24:00
SandYanmamon	Alto do Grande Cânion · 07:00–19:00

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Vermilimon	Antiga Região de Dino · 07:00–19:00 * Região Glacial Antiga · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Monte Infinito Monte Infinito *

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Arremesso de Rocha → Rajada de Areia → Pele de Pedra → Impacto de Rocha → Fissura → Estalagmite → Deslizamento → Sismo de Gaia

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Impacto de Rocha · #157

Poder	MP	Alcance	Condição
220	126	À distância	Achatamento (20%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Golemon	Monte Infinito Outra Dimensão
J-Mojyamon	Selva Tropical · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Região dos Manguezais · 00:00–07:00, 19:00–24:00
MudFrigimon	Planície do Panorama *
NiseDrimogemon	Savana das Engrenagens · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Vermilimon	Antiga Região de Dino · 07:00–19:00 * Região Glacial Antiga · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Monte Infinito

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Arremesso de Rocha → Rajada de Areia → Pele de Pedra → Impacto de Rocha → Fissura → Estalagmite → Deslizamento → Sismo de Gaia

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Fissura · #158

Poder	MP	Alcance	Condição
270	186	Área	Atordoamento (20%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Golemon	Outra Dimensão Monte Infinito
J-Mojyamon	Selva Tropical · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Região dos Manguezais · 00:00–07:00, 19:00–24:00
NiseDrimogemon	Savana das Engrenagens · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Vermilimon	Antiga Região de Dino · 07:00–19:00 * Região Glacial Antiga · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Monte Infinito Monte Infinito *

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de

comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Arremesso de Rocha → Rajada de Areia → Pele de Pedra → Impacto de Rocha → Fissura → Estalagmite → Deslizamento → Sismo de Gaia

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Estalagmite · #159

Poder	MP	Alcance	Condição
430	219	À distância	—

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Golemon	Monte Infinito
Vermilimon	Região Glacial Antiga · 07:00–19:00 Monte Infinito Monte Infinito *

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Arremesso de Rocha → Rajada de Areia → Pele de Pedra → Impacto de Rocha → Fissura → Estalagmite → Deslizamento → Sismo de Gaia

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Gigacongelamento · #16

Poder	MP	Alcance	Condição
264	120	À distância	Atordoamento (10%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
BlueMeramon	Santuário de Gelo Outra Dimensão
DarkLizardmon	Bosque Nebuloso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bosque Nebuloso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Gururumon	Floresta Nativa · 00:00–05:00, 20:00–24:00 Savana das Engrenagens · 00:00–05:00, 20:00–24:00 Santuário de Gelo Monte Infinito Monte Infinito *
Hyogamon	Terra Gelada · 07:00–19:00 Terra Gelada · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Terra Gelada · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Santuário de Gelo
IceDevimon	Terra Gelada · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Outra Dimensão
Icemon	Santuário de Gelo

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Gota de Lágrima → Agulha de Gelo → Bala de Água → Magia Aquática → Rajada de Inverno → Gigacongelamento → Estátua de Gelo → Aurora Congelante

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Deslizamento · #160

Poder	MP	Alcance	Condição
450	285	Área	Achatamento (18%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Golemon	Monte Infinito
Vermilimon	Região Glacial Antiga · 07:00–19:00 Monte Infinito

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Arremesso de Rocha → Rajada de Areia → Pele de Pedra → Impacto de Rocha → Fissura → Estalagmite → Deslizamento → Sismo de Gaia

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Sismo de Gaia · #161

Poder	MP	Alcance	Condição
650	390	Área	Atordoamento (15%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Golemon	Outra Dimensão Monte Infinito

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Arremesso de Rocha → Rajada de Areia → Pele de Pedra → Impacto de Rocha → Fissura → Estalagmite → Deslizamento → Sismo de Gaia

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Estátua de Gelo · #17

Poder	MP	Alcance	Condição
424	186	À distância	Atordoamento (38%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
BlueMeramon	Outra Dimensão
Golemon	Monte Infinito Outra Dimensão
MoriShellmon	Bosque Nebuloso · 07:00–19:00 Bosque Nebuloso * Bosque Nebuloso · 07:00–19:00 *

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Gota de Lágrima → Agulha de Gelo → Bala de Água → Magia Aquática → Rajada de Inverno → Gigacongelamento → Estátua de Gelo → Aurora Congelante

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Rajada de Inverno · #18

Poder	MP	Alcance	Condição
120	165	Área	Atordoamento (15%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
DarkLizardmon	Bosque Nebuloso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bosque Nebuloso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Gekomon	Pântano Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Golemon	Mansão do Lorde Cinza Monte Infinito Outra Dimensão
Gururumon	Fundo do Grande Cânion · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Alto do Grande Cânion · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Santuário de Gelo Monte Infinito Monte Infinito *
SnowAgumon	Terra Gelada · 07:00–19:00 Terra Gelada · 07:00–19:00 *

Inimigo	Onde enfrentá-lo
SnowGoblimon	Terra Gelada · 07:00–19:00 Terra Gelada · 00:00–07:00, 19:00–24:00

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Gota de Lágrima → Agulha de Gelo → Bala de Água → Magia Aquática → Rajada de Inverno → Gigacongelamento → Estátua de Gelo → Aurora Congelante

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Agulha de Gelo · #19

Poder	MP	Alcance	Condição
126	78	À distância	Atordoamento (5%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
DarkLizardmon	Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 07:00–19:00 Região Veloz Antiga · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Golemon	Mansão do Lorde Cinza
Hyogamon	Terra Gelada · 07:00–19:00 Terra Gelada · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Terra Gelada · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Santuário de Gelo
Icemon	Santuário de Gelo
SnowAgumon	Terra Gelada · 07:00–19:00 Terra Gelada · 07:00–19:00 *

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Gota de Lágrima → Agulha de Gelo → Bala de Água → Magia Aquática → Rajada de Inverno → Gigacongelamento → Estátua de Gelo → Aurora Congelante

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Cuspe de Fogo · #2

Poder	MP	Alcance	Condição
66	30	À distância	—

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Agumon	Fortaleza dos Ogros *
BlueMeramon	Santuário de Gelo
Flarerizamon	Pé do Monte Panorama · 07:00–19:00
Goblimon	Floresta Nativa * Floresta Nativa · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Floresta Nativa · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Túnel da Broca Túnel da Broca, 2F * Entrada do Cânion · 07:00–19:00 Alto do Grande Cânion · 07:00–19:00 Ponte do Grande Cânion Fundo do Grande Cânion · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Alto do Grande Cânion * Grande Cânion Grande Cânion *
Saberdramon	Região Veloz Antiga · 07:00–19:00

Inimigo	Onde enfrentá-lo
SandYanmamon	Alto do Grande Cânion · 07:00–19:00 Fundo do Grande Cânion · 07:00–19:00
Tankmon	Mansão dos Brinquedos

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Cuspe de Fogo → Laser de Calor → Torre de Fogo → Bomba de Magma → Inferno Vermelho → Raio de Proeminência → Chama Infinita → Fusão

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Bala de Água · #20

Poder	MP	Alcance	Condição
211	102	À distância	—

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Aruraumon	Selva Tropical · 07:00–19:00 Trilha do Panorama · 07:00–19:00 Pé do Monte Panorama · 07:00–19:00
Gekomon	Pântano Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Pântano Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
J-Mojyamon	Selva Tropical · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Região dos Manguezais · 00:00–07:00, 19:00–24:00
ModokiBetamon	Floresta Nativa · 07:00–19:00 Ponte Digimon · 07:00–19:00 Floresta Nativa · 07:00–19:00 *
MoriShellmon	Bosque Nebuloso · 07:00–19:00 Bosque Nebuloso * Bosque Nebuloso · 07:00–19:00 *
MudFrigimon	Planície do Panorama *

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica

tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Gota de Lágrima → Agulha de Gelo → Bala de Água → Magia Aquática → Rajada de Inverno → Gigacongelamento → Estátua de Gelo → Aurora Congelante

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Magia Aquática · #21

Poder	MP	Alcance	Condição
0	36	Fortalecimento próprio	—

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
MoriShellmon	Bosque Nebuloso · 07:00–19:00 Bosque Nebuloso * Bosque Nebuloso · 07:00–19:00 *

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de

comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Gota de Lágrima → Agulha de Gelo → Bala de Água → Magia Aquática → Rajada de Inverno → Gigacongelamento → Estátua de Gelo → Aurora Congelante

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Aurora Congelante · #22

Poder	MP	Alcance	Condição
430	258	Área	Achatamento (24%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Hyogamon	Santuário de Gelo Terra Gelada · 07:00–19:00

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a

candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Gota de Lágrima → Agulha de Gelo → Bala de Água → Magia Aquática → Rajada de Inverno → Gigacongelamento → Estátua de Gelo → Aurora Congelante

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Gota de Lágrima · #23

Poder	MP	Alcance	Condição
60	42	À distância	Achatamento (46%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Aruraumon	Floresta Nativa · 07:00–19:00 Floresta Nativa · 07:00–19:00 * Ponte Digimon · 07:00–19:00 * Ponte Digimon · 07:00–19:00 Selva Tropical · 07:00–19:00 Trilha do Panorama · 07:00–19:00 Pé do Monte Panorama · 07:00–19:00

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Gekomon	Pântano Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Pântano Geko · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
MudFrigimon	Planície do Panorama *

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Gota de Lágrima → Agulha de Gelo → Bala de Água → Magia Aquática → Rajada de Inverno → Gigacongelamento → Estátua de Gelo → Aurora Congelante

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Guindaste de Força · #24

Poder	MP	Alcance	Condição
226	126	À distância	—

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Guardromon	Cidade das Fábricas · 07:00–19:00 Cidade das Fábricas · 07:00–19:00 * Cidade das Fábricas · 00:00–07:00, 19:00–24:00

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Guindaste de Força → Velocista Metálico → Programa Reverso → Laser de Pulso → Potencial Máximo → Excluir Programa → Raio Omnidirecional → Dimensão DG

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Raio Omnidirecional · #25

Poder	MP	Alcance	Condição

573	330	Área	—

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Guardromon	Cidade das Fábricas · 07:00–19:00 Cidade das Fábricas

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Guindaste de Força → Velocista Metálico → Programa Reverso → Laser de Pulso → Potencial Máximo → Excluir Programa → Raio Omnidirecional → Dimensão DG

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Velocista Metálico · #26

Poder	MP	Alcance	Condição
150	165	Área	—

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Guardromon	Cidade das Fábricas · 07:00–19:00

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Guindaste de Força → Velocista Metálico → Programa Reverso → Laser de Pulso → Potencial Máximo → Excluir Programa → Raio Omnidirecional → Dimensão DG

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Laser de Pulso · #27

Poder	MP	Alcance	Condição
389	168	À distância	—

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Tankmon	Outra Dimensão
Tekkamon	Outra Dimensão

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Guindaste de Força → Velocista Metálico → Programa Reverso → Laser de Pulso → Potencial Máximo → Excluir Programa → Raio Omnidirecional → Dimensão DG

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Excluir Programa · #28

Poder	MP	Alcance	Condição
430	219	À distância	Achatamento (50%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Tankmon	Outra Dimensão
Tekkamon	Outra Dimensão

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Guindaste de Força → Velocista Metálico → Programa Reverso → Laser de Pulso → Potencial Máximo → Excluir Programa → Raio Omnidirecional → Dimensão DG

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Dimensão DG · #29

Poder	MP	Alcance	Condição
722	420	Área	—

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Tekkamon	Outra Dimensão

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Guindaste de Força → Velocista Metálico → Programa Reverso → Laser de Pulso → Potencial Máximo → Excluir Programa → Raio Omnidirecional → Dimensão DG

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Inferno Vermelho · #3

Poder	MP	Alcance	Condição
210	171	Área	—

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
ClearAgumon	Mansão dos Brinquedos
DarkLizardmon	Laboratório Subterrâneo
Saberdramon	Bosque Nebuloso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
ToyAgumon	Mansão dos Brinquedos
Vermilimon	Monte Infinito Monte Infinito *

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Cuspe de Fogo → Laser de Calor → Torre de Fogo → Bomba de Magma → Inferno Vermelho → Raio de Proeminência → Chama Infinita → Fusão

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Potencial Máximo · #30

Poder	MP	Alcance	Condição
0	99	Fortalecimento próprio	—

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Guardromon	Cidade das Fábricas

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Guindaste de Força → Velocista Metálico → Programa Reverso → Laser de Pulso → Potencial Máximo → Excluir Programa → Raio Omnidirecional → Dimensão DG

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Programa Reverso · #31

Poder	MP	Alcance	Condição
256	297	À distância	Achatamento (12%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Guardromon	Cidade das Fábricas

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Guindaste de Força → Velocista Metálico → Programa Reverso → Laser de Pulso → Potencial Máximo → Excluir Programa → Raio Omnidirecional → Dimensão DG

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Pó Venenoso · #32

Poder	MP	Alcance	Condição
117	171	Área	Veneno (62%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Aruraumon	Floresta Nativa · 07:00–19:00 Floresta Nativa · 07:00–19:00 * Ponte Digimon · 07:00–19:00 * Ponte Digimon · 07:00–19:00 Trilha do Panorama · 07:00–19:00 Pé do Monte Panorama · 07:00–19:00
Dokunemon	Terra dos Besouros · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Terra dos Besouros · 07:00–19:00
RedVegiemon	Floresta Nativa · 07:00–19:00 Ninho de Kunemon · 07:00–19:00 * Selva Tropical · 07:00–19:00

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Garra Venenosa → Ferrão Perigoso → Pó Venenoso → Praga de Insetos → Metamorfose → Perfume Encantador → Armadilha Verde → Inseto

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Inseto · #33

Poder	MP	Alcance	Condição
500	354	À distância	Achatamento (35%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Tentomon	Terra dos Besouros · 07:00–19:00

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Garra Venenosa → Ferrão Perigoso → Pó Venenoso → Praga de Insetos → Metamorfose → Perfume Encantador → Armadilha Verde → Inseto

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Metamorfose · #34

Poder	MP	Alcance	Condição
0	30	Fortalecimento próprio	—

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Dokunemon	Terra dos Besouros · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Terra dos Besouros · 07:00–19:00
J-Mojyamon	Região dos Manguezais · 00:00–07:00, 19:00–24:00

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Tentomon	Terra dos Besouros · 07:00–19:00
Weedmon	Alto do Grande Cânion · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Alto do Grande Cânion · 07:00–19:00 Fundo do Grande Cânion · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Fundo do Grande Cânion · 07:00–19:00

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Garra Venenosa → Ferrão Perigoso → Pó Venenoso → Praga de Insetos → Metamorfose → Perfume Encantador → Armadilha Verde → Inseto

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Praga de Insetos · #35

Poder	MP	Alcance	Condição
58	96	À distância	Veneno (90%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Tentomon	Terra dos Besouros · 07:00–19:00
Yanmamon	Pântano Geko · 07:00–19:00 Pântano Geko · 07:00–19:00 *

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Garra Venenosa → Ferrão Perigoso → Pó Venenoso → Praga de Insetos → Metamorfose → Perfume Encantador → Armadilha Verde → Inseto

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Perfume Encantador · #36

Poder	MP	Alcance	Condição

180	210	Área	Confusão (57%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
MoriShellmon	Bosque Nebuloso · 07:00–19:00 Bosque Nebuloso * Bosque Nebuloso · 07:00–19:00 *
RedVegiemon	Selva Tropical · 07:00–19:00

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Garra Venenosa → Ferrão Perigoso → Pó Venenoso → Praga de Insetos → Metamorfose → Perfume Encantador → Armadilha Verde → Inseto

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Garra Venenosa · #37

Poder	MP	Alcance	Condição
62	66	Corpo a corpo	Veneno (40%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Aruraumon	Floresta Nativa · 07:00–19:00 Floresta Nativa · 07:00–19:00 * Ponte Digimon · 07:00–19:00 * Ponte Digimon · 07:00–19:00 Selva Tropical · 07:00–19:00
Dokunemon	Floresta Nativa · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Ninho de Kunemon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Floresta Nativa · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
RedVegiemon	Floresta Nativa · 07:00–19:00 Ninho de Kunemon · 07:00–19:00 * Selva Tropical · 07:00–19:00
Weedmon	Alto do Grande Cânion · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Alto do Grande Cânion · 07:00–19:00 Fundo do Grande Cânion · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Fundo do Grande Cânion · 07:00–19:00

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a

candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Garra Venenosa → Ferrão Perigoso → Pó Venenoso → Praga de Insetos → Metamorfose → Perfume Encantador → Armadilha Verde → Inseto

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Ferrão Perigoso · #38

Poder	MP	Alcance	Condição
157	102	Corpo a corpo	Achatamento (26%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Dokunemon	Floresta Nativa · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Ninho de Kunemon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Terra dos Besouros · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Terra dos Besouros · 07:00–19:00 Floresta Nativa · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
RedVegiemon	Floresta Nativa · 07:00–19:00 Ninho de Kunemon · 07:00–19:00 * Selva Tropical · 07:00–19:00

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Weedmon	Alto do Grande Cânion · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Alto do Grande Cânion · 07:00–19:00 Fundo do Grande Cânion · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Fundo do Grande Cânion · 07:00–19:00
Yanmamon	Selva Tropical · 07:00–19:00 Região dos Manguezais · 07:00–19:00 Antiga Região de Dino · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Região Glacial Antiga · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Região Glacial Antiga · 07:00–19:00 Pântano Geko · 07:00–19:00 Pântano Geko · 07:00–19:00 *

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Garra Venenosa → Ferrão Perigoso → Pó Venenoso → Praga de Insetos → Metamorfose → Perfume Encantador → Armadilha Verde → Inseto

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Armadilha Verde · #39

Poder	MP	Alcance	Condição
310	147	À distância	Atordoamento (55%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
J-Mojyamon	Região dos Manguezais · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Weedmon	Alto do Grande Cânion · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Alto do Grande Cânion · 07:00–19:00 Fundo do Grande Cânion · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Fundo do Grande Cânion · 07:00–19:00

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Garra Venenosa → Ferrão Perigoso → Pó Venenoso → Praga de Insetos → Metamorfose → Perfume Encantador → Armadilha Verde → Inseto

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Bomba de Magma · #4

Poder	MP	Alcance	Condição
279	132	À distância	Confusão (4%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Agumon	Fortaleza dos Ogros *
ClearAgumon	Mansão dos Brinquedos
DarkLizardmon	Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 07:00–19:00 Laboratório Subterrâneo Região Veloz Antiga · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bosque Nebuloso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bosque Nebuloso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Flarerizamon	Pé do Monte Panorama · 07:00–19:00
Fugamon	Bosque Nebuloso · 07:00–19:00 Bosque Nebuloso · 07:00–19:00 * Bosque Nebuloso *

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Goblimon	Floresta Nativa * Floresta Nativa · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Floresta Nativa · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Trilha do Panorama · 07:00–19:00 Trilha do Panorama Pé do Monte Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Túnel da Broca, 2F *
Shamamon	Savana das Engrenagens · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Savana das Engrenagens · 07:00–19:00 * Savana das Engrenagens · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Savana das Engrenagens * Savana das Engrenagens · 07:00–19:00
Tankmon	Mansão dos Brinquedos Outra Dimensão
ToyAgumon	Mansão dos Brinquedos

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Cuspe de Fogo → Laser de Calor → Torre de Fogo → Bomba de Magma → Inferno Vermelho → Raio de Proeminência → Chama Infinita → Fusão

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Tremor · #40

Poder	MP	Alcance	Condição
178	168	Área	—

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Gabumon	Fortaleza dos Ogros *
Gotsumon	Região Veloz Antiga · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Região Veloz Antiga · 07:00–19:00
Muchomon	Selva Tropical · 07:00–19:00 Região dos Manguezais · 07:00–19:00 Fundo do Grande Cânion · 07:00–19:00
NiseDrimogemon	Savana das Engrenagens · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Psychemon	Montanha de Lixo · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Montanha de Lixo · 07:00–19:00
Vermilimon	Monte Infinito

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Soco Sônico → Chute Dinamite → Grito de Guerra → Soco Megaton → Contra-ataque → Carga Muscular → Tremor → Mergulho Destruidor

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Carga Muscular · #41

Poder	MP	Alcance	Condição
0	66	Fortalecimento próprio	—

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Goblimon	Bosque Nebuloso * Bosque Nebuloso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Bosque Nebuloso · 07:00–19:00 *

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Golemon	Monte Infinito Outra Dimensão
SnowAgumon	Terra Gelada · 07:00–19:00 Terra Gelada · 07:00–19:00 *
ToyAgumon	Mansão dos Brinquedos

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Soco Sônico → Chute Dinamite → Grito de Guerra → Soco Megaton → Contra-ataque → Carga Muscular → Tremor → Mergulho Destruidor

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Grito de Guerra · #42

Poder	MP	Alcance	Condição

0	42	Fortalecimento próprio	—

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Gabumon	Fortaleza dos Ogros *
Goblimon	Entrada do Cânion · 07:00–19:00 Alto do Grande Cânion · 07:00–19:00 Ponte do Grande Cânion Fundo do Grande Cânion · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Alto do Grande Cânion * Grande Cânion Grande Cânion *
Psychemon	Savana das Engrenagens · 07:00–19:00 Savana das Engrenagens · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
Tsukaimon	Ponte Digimon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Ponte Digimon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Pé do Monte Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cemitério de Overdell * Mansão do Lorde Cinza Savana das Engrenagens · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Savana das Engrenagens · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a

candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Soco Sônico → Chute Dinamite → Grito de Guerra → Soco Megaton → Contra-ataque → Carga Muscular → Tremor → Mergulho Destruidor

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Soco Sônico · #43

Poder	MP	Alcance	Condição
52	18	Corpo a corpo	—

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
ClearAgumon	Mansão dos Brinquedos

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Goblimon	Floresta Nativa *
	Floresta Nativa · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
	Trilha do Panorama · 07:00–19:00
	Trilha do Panorama
	Pé do Monte Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00
	Túnel da Broca
	Túnel da Broca, 2F *
	Bosque Nebuloso *
	Bosque Nebuloso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
	Bosque Nebuloso · 07:00–19:00 *
Muchomon	Selva Tropical · 07:00–19:00
	Região dos Manguezais · 07:00–19:00
	Fundo do Grande Cânion · 07:00–19:00
MudFrigimon	Planície do Panorama *
Psychemon	Savana das Engrenagens · 07:00–19:00
	Savana das Engrenagens · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
	Montanha de Lixo · 00:00–07:00, 19:00–24:00
	Montanha de Lixo · 07:00–19:00
Shamamon	Savana das Engrenagens · 00:00–07:00, 19:00–24:00
	Savana das Engrenagens · 07:00–19:00 *
	Savana das Engrenagens · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
	Savana das Engrenagens *
	Savana das Engrenagens · 07:00–19:00
SnowAgumon	Terra Gelada · 07:00–19:00
	Terra Gelada · 07:00–19:00 *
SnowGoblimon	Terra Gelada · 07:00–19:00
	Terra Gelada · 00:00–07:00, 19:00–24:00

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Tsukaimon	Ponte Digimon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Ponte Digimon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Selva Tropical · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Mansão do Lorde Cinza

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Soco Sônico → Chute Dinamite → Grito de Guerra → Soco Megaton → Contra-ataque → Carga Muscular → Tremor → Mergulho Destruidor

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Chute Dinamite · #44

Poder	MP	Alcance	Condição
193	99	Corpo a corpo	Atordoamento (3%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Akatorimon	Savana das Engrenagens · 07:00–19:00 * Savana das Engrenagens · 07:00–19:00
Gabumon	Fortaleza dos Ogros *
J-Mojyamon	Selva Tropical · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Região dos Manguezais · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Muchomon	Fundo do Grande Cânion · 07:00–19:00
NiseDrimogemon	Savana das Engrenagens · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Psychemon	Savana das Engrenagens · 07:00–19:00 Savana das Engrenagens · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Montanha de Lixo · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Montanha de Lixo · 07:00–19:00
Tsukaimon	Ponte Digimon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Ponte Digimon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Selva Tropical · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Pé do Monte Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cemitério de Overdell * Savana das Engrenagens · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Savana das Engrenagens · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Bosque Nebuloso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bosque Nebuloso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *
ShimaUnimon	Savana das Engrenagens · 07:00–19:00 · Usa Chute Dinamite #48 Savana das Engrenagens · 07:00–19:00 · Usa Chute Dinamite #48 *

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Aprender uma das variantes desbloqueia ambas. Sua forma atual precisa poder aprender a variante usada pelo inimigo ou selecionada pelo ginásio. Chute Dinamite #48

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Soco Sônico → Chute Dinamite → Grito de Guerra → Soco Megaton → Contra-ataque → Carga Muscular → Tremor → Mergulho Destruidor

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Contra-ataque · #45

Poder	MP	Alcance	Condição
285	165	Corpo a corpo	Confusão (10%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
IceDevimon	Terra Gelada · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Contra-ataque reativo: deixe este inimigo responder a um ataque corpo a corpo que errou.

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Soco Sônico → Chute Dinamite → Grito de Guerra → Soco Megaton → Contra-ataque → Carga Muscular → Tremor → Mergulho Destruidor

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Soco Megaton · #46

Poder	MP	Alcance	Condição
320	186	Corpo a corpo	Atordoamento (9%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Gabumon	Fortaleza dos Ogros *
Goblimon	Trilha do Panorama · 07:00–19:00 Trilha do Panorama Pé do Monte Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Entrada do Cânion · 07:00–19:00 Alto do Grande Cânion · 07:00–19:00 Ponte do Grande Cânion Alto do Grande Cânion * Bosque Nebuloso * Bosque Nebuloso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Bosque Nebuloso · 07:00–19:00 * Grande Cânion Grande Cânion *
Gotsumon	Trilha do Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Trilha do Panorama Entrada do Cânion · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Alto do Grande Cânion · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Fundo do Grande Cânion · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Alto do Grande Cânion · 07:00–19:00 Região Veloz Antiga · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Região Veloz Antiga · 07:00–19:00
Guardromon	Cidade das Fábricas · 07:00–19:00 Cidade das Fábricas · 07:00–19:00 * Cidade das Fábricas · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cidade das Fábricas

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Gururumon	Floresta Nativa · 00:00–05:00, 20:00–24:00 Fundo do Grande Cânion · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Alto do Grande Cânion · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Savana das Engrenagens · 00:00–05:00, 20:00–24:00 Santuário de Gelo
IceDevimon	Terra Gelada · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Outra Dimensão
Icemon	Santuário de Gelo
J-Mojyamon	Selva Tropical · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Região dos Manguezais · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Psychemon	Savana das Engrenagens · 07:00–19:00 Savana das Engrenagens · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Montanha de Lixo · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Montanha de Lixo · 07:00–19:00
Shamamon	Savana das Engrenagens · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Savana das Engrenagens · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Savana das Engrenagens · 07:00–19:00 * Savana das Engrenagens * Savana das Engrenagens · 07:00–19:00
SnowGoblimon	Terra Gelada · 07:00–19:00 Terra Gelada · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Vermilimon	Antiga Região de Dino · 07:00–19:00 * Região Glacial Antiga · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Região Glacial Antiga · 07:00–19:00

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Soco Sônico → Chute Dinamite → Grito de Guerra → Soco Megaton → Contra-ataque → Carga Muscular → Tremor → Mergulho Destruidor

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Mergulho Destruidor · #47

Poder	MP	Alcance	Condição
500	258	À distância	Confusão (14%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Gotsumon	Entrada do Cânion · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Alto do Grande Cânion · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Fundo do Grande Cânion · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Alto do Grande Cânion · 07:00–19:00

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Gururumon	Monte Infinito Monte Infinito *
Hyogamon	Terra Gelada · 07:00–19:00 Terra Gelada · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Terra Gelada · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Santuário de Gelo

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Soco Sônico → Chute Dinamite → Grito de Guerra → Soco Megaton → Contra-ataque → Carga Muscular → Tremor → Mergulho Destruidor

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Chute Dinamite · #48

Poder	MP	Alcance	Condição

255	99	Corpo a corpo	—

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
ShimaUnimon	Savana das Engrenagens · 07:00–19:00 Savana das Engrenagens · 07:00–19:00 *
Akatorimon	Savana das Engrenagens · 07:00–19:00 · Usa Chute Dinamite #44 * Savana das Engrenagens · 07:00–19:00 · Usa Chute Dinamite #44
Gabumon	Fortaleza dos Ogros · Usa Chute Dinamite #44 *
J-Mojyamon	Selva Tropical · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Usa Chute Dinamite #44 Região dos Manguezais · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Usa Chute Dinamite #44
Muchomon	Fundo do Grande Cânion · 07:00–19:00 · Usa Chute Dinamite #44
NiseDrimogemon	Savana das Engrenagens · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Usa Chute Dinamite #44
Psychemon	Savana das Engrenagens · 07:00–19:00 · Usa Chute Dinamite #44 Savana das Engrenagens · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Usa Chute Dinamite #44 * Montanha de Lixo · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Usa Chute Dinamite #44 Montanha de Lixo · 07:00–19:00 · Usa Chute Dinamite #44

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Tsukaimon	Ponte Digimon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Usa Chute Dinamite #44 * Ponte Digimon · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Usa Chute Dinamite #44 Selva Tropical · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Usa Chute Dinamite #44 Pé do Monte Panorama · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Usa Chute Dinamite #44 Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Usa Chute Dinamite #44 Cemitério de Overdell · Usa Chute Dinamite #44 * Savana das Engrenagens · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Usa Chute Dinamite #44 Savana das Engrenagens · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Usa Chute Dinamite #44 * Bosque Nebuloso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Usa Chute Dinamite #44 Bosque Nebuloso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Usa Chute Dinamite #44 *

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Aprender uma das variantes desbloqueia ambas. Sua forma atual precisa poder aprender a variante usada pelo inimigo ou selecionada pelo ginásio. Chute Dinamite #44

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão

tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Soco Sônico → Chute Dinamite → Grito de Guerra → Soco Megaton → Contra-ataque → Carga Muscular → Tremor → Mergulho Destruidor

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Jato Fedorento · #49

Poder	MP	Alcance	Condição
88	75	À distância	Atordoamento (10%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Geremon	Cidade das Fábricas · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Cidade das Fábricas · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cidade das Fábricas · 07:00–19:00 * Cidade das Fábricas · 07:00–19:00 Montanha de Lixo · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Montanha de Lixo · 07:00–19:00
PlatinumSukamon	Cidade das Fábricas · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cidade das Fábricas · 07:00–19:00 Cidade das Fábricas · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Chute Horizontal → Jato Fedorento → Cocô Veloz → Chuva de Cocô → Chuva de Cocô Veloz → Cocô Gigante → Chuva de Cocô Gig. → Inferno Sup. de Cocô

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Laser de Calor · #5

Poder	MP	Alcance	Condição
84	105	Área	Achatamento (32%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Agumon	Fortaleza dos Ogros *

Inimigo	Onde enfrentá-lo
DarkLizardmon	Overdell · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Overdell · 07:00–19:00 Laboratório Subterrâneo Região Veloz Antiga · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Flarerizamon	Pé do Monte Panorama · 07:00–19:00
Tankmon	Mansão dos Brinquedos Outra Dimensão
Vermilimon	Antiga Região de Dino · 07:00–19:00 * Região Glacial Antiga · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Região Glacial Antiga · 07:00–19:00

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 25% / 2: 13% / 3: 8%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Cuspe de Fogo → Laser de Calor → Torre de Fogo → Bomba de Magma → Inferno Vermelho → Raio de Proeminência → Chama Infinita → Fusão

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Cocô Veloz · #50

Poder	MP	Alcance	Condição
122	96	À distância	Veneno (11%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Geremon	Cidade das Fábricas · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Cidade das Fábricas · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cidade das Fábricas · 07:00–19:00 * Cidade das Fábricas · 07:00–19:00 Montanha de Lixo · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Montanha de Lixo · 07:00–19:00

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 22% / 2: 11% / 3: 7%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Chute Horizontal → Jato Fedorento → Cocô Veloz → Chuva de Cocô → Chuva de Cocô Veloz → Cocô Gigante → Chuva de Cocô Gig. → Inferno Sup. de Cocô

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Cocô Gigante · #51

Poder	MP	Alcance	Condição
211	192	À distância	Confusão (17%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Geremon	Cidade das Fábricas · 00:00–07:00, 19:00–24:00
PlatinumSukamon	Cidade das Fábricas · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cidade das Fábricas · 07:00–19:00 Cidade das Fábricas · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 15% / 2: 7% / 3: 0%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Chute Horizontal → Jato Fedorento → Cocô Veloz → Chuva de Cocô → Chuva de Cocô Veloz → Cocô Gigante → Chuva de Cocô Gig. → Inferno Sup. de Cocô

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Chuva de Cocô Gig. · #52

Poder	MP	Alcance	Condição
211	282	Área	Confusão (20%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Geremon	Cidade das Fábricas · 00:00–07:00, 19:00–24:00
PlatinumSukamon	Cidade das Fábricas · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Cidade das Fábricas · 07:00–19:00

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica

tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Chute Horizontal → Jato Fedorento → Cocô Veloz → Chuva de Cocô → Chuva de Cocô Veloz → Cocô Gigante → Chuva de Cocô Gig. → Inferno Sup. de Cocô

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Chuva de Cocô · #53

Poder	MP	Alcance	Condição
75	120	Área	Veneno (9%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Geremon	Cidade das Fábricas · 00:00–07:00, 19:00–24:00

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica

tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Chute Horizontal → Jato Fedorento → Cocô Veloz → Chuva de Cocô → Chuva de Cocô Veloz → Cocô Gigante → Chuva de Cocô Gig. → Inferno Sup. de Cocô

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Chuva de Cocô Veloz · #54

Poder	MP	Alcance	Condição
122	216	Área	Veneno (10%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Geremon	Cidade das Fábricas · 00:00–07:00, 19:00–24:00 * Cidade das Fábricas · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cidade das Fábricas · 07:00–19:00 * Cidade das Fábricas · 07:00–19:00
PlatinumSukamon	Cidade das Fábricas · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Cidade das Fábricas · 07:00–19:00 Cidade das Fábricas · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 18% / 2: 8% / 3: 2%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Chute Horizontal → Jato Fedorento → Cocô Veloz → Chuva de Cocô → Chuva de Cocô Veloz → Cocô Gigante → Chuva de Cocô Gig. → Inferno Sup. de Cocô

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Chute Horizontal · #55

Poder	MP	Alcance	Condição
53	24	Corpo a corpo	—

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Geremon	Cidade das Fábricas · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Usa Chute Horizontal #57 Montanha de Lixo · 00:00–07:00, 19:00–24:00 · Usa Chute Horizontal #57 Montanha de Lixo · 07:00–19:00 · Usa Chute Horizontal #57

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Aprender uma das variantes desbloqueia ambas. Sua forma atual precisa poder aprender a variante usada pelo inimigo ou selecionada pelo ginásio. Chute Horizontal #57

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Chute Horizontal → Jato Fedorento → Cocô Veloz → Chuva de Cocô → Chuva de Cocô Veloz → Cocô Gigante → Chuva de Cocô Gig. → Inferno Sup. de Cocô

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Inferno Sup. de Cocô · #56

Poder	MP	Alcance	Condição
333	333	Área	Achatamento (83%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Geremon	Cidade das Fábricas · 00:00–07:00, 19:00–24:00
PlatinumSukamon	Cidade das Fábricas · 07:00–19:00

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Chute Horizontal → Jato Fedorento → Cocô Veloz → Chuva de Cocô → Chuva de Cocô Veloz → Cocô Gigante → Chuva de Cocô Gig. → Inferno Sup. de Cocô

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Chute Horizontal · #57

Poder	MP	Alcance	Condição
53	24	Corpo a corpo	—

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Geremon	Cidade das Fábricas · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Montanha de Lixo · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Montanha de Lixo · 07:00–19:00

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Aprender uma das variantes desbloqueia ambas. Sua forma atual precisa poder aprender a variante usada pelo inimigo ou selecionada pelo ginásio. Chute Horizontal #55

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica

tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 0% / 2: 15% / 3: 10%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Chute Horizontal → Jato Fedorento → Cocô Veloz → Chuva de Cocô → Chuva de Cocô Veloz → Cocô Gigante → Chuva de Cocô Gig. → Inferno Sup. de Cocô

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Chama Infinita · #6

Poder	MP	Alcance	Condição
488	264	Área	Atordoamento (11%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Vermilimon	Monte Infinito Monte Infinito *

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão

tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Cuspe de Fogo → Laser de Calor → Torre de Fogo → Bomba de Magma → Inferno Vermelho → Raio de Proeminência → Chama Infinita → Fusão

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Fusão · #7

Poder	MP	Alcance	Condição
400	318	Área	Atordoamento (24%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Vermilimon	Monte Infinito Monte Infinito *

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão

tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 10% / 2: 5% / 3: 0%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Cuspe de Fogo → Laser de Calor → Torre de Fogo → Bomba de Magma → Inferno Vermelho → Raio de Proeminência → Chama Infinita → Fusão

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Justiça do Trovão · #8

Poder	MP	Alcance	Condição
586	330	À distância	Atordoamento (32%)

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Soulmon	Mansão do Lorde Cinza

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica

tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 12% / 2: 6% / 3: 0%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Eletricidade Estática → Nuvem Elétrica → Corte de Vento → Tiro Giratório → Megafaísca → Tempestade Confusa → Justiça do Trovão → Furacão

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Tiro Giratório · #9

Poder	MP	Alcance	Condição
389	150	À distância	—

Onde aprender

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Piddomon	Monte Infinito Outra Dimensão Monte Infinito *
Saberdramon	Região Veloz Antiga · 07:00–19:00
SandYanmamon	Alto do Grande Cânion · 07:00–19:00 Fundo do Grande Cânion · 07:00–19:00
Tsukaimon	Mansão do Lorde Cinza Bosque Nebuloso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 Bosque Nebuloso · 00:00–07:00, 19:00–24:00 *

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Yanmamon	Pântano Geko · 07:00–19:00 Pântano Geko · 07:00–19:00 *

* A aparição também pode depender do progresso da história ou do acaso.

Ginásio de Inteligência

Ultrapasse um limite de Inteligência: 150, 250, 350, 450, 550, 650, 750, 800, 850, 900, 950, 999. O ginásio verifica a primeira técnica compatível desconhecida na ordem de cada especialidade, escolhe a candidata de maior peso e sorteia essa porcentagem. Um limite de comandos (100, 200, 300, 400, 500) ultrapassado na mesma sessão tem prioridade. O aprendizado não é garantido. Se essa primeira técnica tiver peso 0 na sua posição, Inteligência não pode ensinar nenhuma outra técnica dessa especialidade até o Digimon aprendê-la de outra forma, por exemplo observando-a em combate.

Pesos desta técnica pela posição da especialidade: 1: 20% / 2: 9% / 3: 5%. Peso zero impede aprendê-la nessa posição.

Eletricidade Estática → Nuvem Elétrica → Corte de Vento → Tiro Giratório → Megafaísca → Tempestade Confusa → Justiça do Trovão → Furacão

Batalhas na arena e em torneios não ensinam técnicas.

Golpes finais e ataques inatos não podem ser aprendidos observando inimigos nem treinando Inteligência.

Técnicas	ID	Poder	Alcance	Condição
Explosão Flamejante	58	174	À distância	—
Bafo de Pimenta	59	89	À distância	—
Ataque Adorável	60	230	À distância	—
Bola de Fogo	61	155	À distância	—

Técnicas	ID	Poder	Alcance	Condição
Garra da Morte	62	180	Corpo a corpo	—
Megachama	63	196	À distância	—
Uivo Explosivo	64	183	À distância	—
Hora da Festa	65	100	À distância	—
Choque Elétrico	66	92	À distância	—
Raio de Abdução	67	222	À distância	—
Bomba Sorridente	68	225	À distância	—
Agulha Giratória	69	152	À distância	—
Tornado Espiral	70	91	À distância	—
Bolha Explosiva	71	85	À distância	—
Bafo Doce	72	130	À distância	—
Bomba de Bits	73	232	À distância	—
Bomba Mortal	74	260	À distância	—
Broca Giratória	75	150	À distância	—
Fio Elétrico	76	94	À distância	—
Bomba de Energia	77	214	À distância	—
Ataque Genocida	78	215	À distância	—
Gigadestruidor	79	215	À distância	—
Tiro Sombrio	80	200	À distância	—
Pancada Brutal	81	170	À distância	—
Mão do Destino	82	166	À distância	—
Garra Sombria	83	143	Corpo a corpo	—
Ataque Aéreo	84	153	À distância	—
Bumerangue de Osso	85	148	À distância	—
Raio Solar	86	167	À distância	—
Pressão Aquática	87	155	À distância	—
Explosão de Gelo	88	162	À distância	—
Facas da Escola Iga	89	150	À distância	—

Técnicas	ID	Poder	Alcance	Condição
Jato Explosivo	90	150	À distância	—
Punho do Rei das Feras	91	170	À distância	—
Serenata de Amor	92	202	Área	—
Eletrochoque	93	170	À distância	—
Asa Meteoro	94	158	À distância	—
Supertapa	95	91	À distância	—
Síndrome do Pesadelo	96	222	À distância	—
Tiro de Fogo Congelado	97	159	À distância	—
Hera Venenosa	98	101	Corpo a corpo	—
Explosão Azul	99	90	À distância	—
Garra Tesoura	100	172	À distância	—
Supertrovão	101	100	À distância	—
Espada Espiral	102	210	À distância	—
Dardos Variáveis	103	153	Corpo a corpo	—
Golpe Vulcânico	104	160	À distância	—
Soco de Gelo Subzero	105	157	Corpo a corpo	—
Canhão Infinito	106	777	À distância	—
Hora da Festa	107	100	À distância	—
Hora da Festa	108	100	À distância	—
Labareda Carmesim	109	213	À distância	—
Explosão Glacial	110	0	Outra	—
Turbilhão	111	211	À distância	—
Supereletrochoque	112	218	À distância	—
Bolha	113	6	À distância	—
Bolha	114	6	À distância	—
Bolha	115	5	À distância	—
Bolha	116	5	À distância	—
Bolha	117	10	À distância	—

Técnicas	ID	Poder	Alcance	Condição
Bolha	118	11	À distância	—
Bolha	119	10	À distância	—
Bolha	120	10	À distância	—
Technique 121	121	10	À distância	—

File City e seus moradores

Todos os recrutáveis da história expandida. Os horários usam o relógio do jogo e incluem a última hora inteira. Os PV incluem ajustes do mapa. As decisões podem mudar a rota, mas não impedem um recrutamento para sempre. Contém spoilers.

Agumon

Floresta Nativa

Depósito de itens+1 Prosperidade

Betamon

Região dos Manguezais

Loja de itens+1 Prosperidade

Greymon

Cidade Arquivo

Arena+2 Prosperidade

Tyrannomon

Antiga Região de Dino · Região Glacial Antiga

Restaurante+2 Prosperidade

Meramon

Caverna de Lava

Restaurante+2 Prosperidade

Seadramon

Lago Olho de Dragão

Balsa para Beetle Land+2 Prosperidade

Numemon

Esgoto

Loja secreta de itens+1 Prosperidade

Mamemon

Planície do Panorama

Loja secreta de itens+3 Prosperidade

Monzaemon

Casa Robô

Casa de Jijimon+3 Prosperidade

Gabumon

Bosque Nebuloso

Depósito de itens+1 Prosperidade

Elecmon

Savana das Engrenagens

Iluminação pública+1 Prosperidade

Kabuterimon

Terra dos Besouros

Academia Verde+2 Prosperidade

Angemon

Santuário de Gelo

Casa de Jijimon+2 Prosperidade

Birdramon

Grande Cânion · Ponte do Grande Cânion

Transportes Birdra+2 Prosperidade

Garurumon

Terra Gelada

Restaurante+2 Prosperidade

Frigimon

Terra Gelada

Restaurante+2 Prosperidade

Whamon

Caverna da Praia Secreta

Balsa+3 Prosperidade

Vegiemon

Selva Tropical

Fazenda de carne+2 Prosperidade

SkullGreymon

Laboratório Subterrâneo · Laboratório Subterrâneo

Arena+3 Prosperidade

MetalMamemon

Cidade das Fábricas

Loja secreta de itens+3 Prosperidade

Vademon

Área de Esporos · Área de Esporos

Restaurante+3 Prosperidade

Patamon

Savana das Engrenagens

Loja de itens+1 Prosperidade

Kunemon

Ninho de Kunemon

Atalho da floresta+1 Prosperidade

Unimon

Área de Esporos · Área de Esporos

Loja de itens+2 Prosperidade

Ogremon

Túnel da Broca, 2F

Patrulha+2 Prosperidade

Shellmon

Grande Cânion · Entrada da Fortaleza

Jornal+2 Prosperidade

Centarumon

Floresta Amida

Clínica+2 Prosperidade

Bakemon

Cemitério de Overdell

Patrulha+2 Prosperidade

Drimogemon

Túnel da Broca

Caça ao tesouro+2 Prosperidade

Sukamon

Montanha de Lixo

Morador da cidade+1 Prosperidade

Andromon

Cidade das Fábricas

Morador da cidade+3 Prosperidade

Giromon

Cidade das Fábricas · Cidade das Fábricas

Jukebox+3 Prosperidade

Etemon

Floresta Nativa

Loja de Banana dourada+3 Prosperidade

Biyomon

Savana das Engrenagens

Loja de itens+1 Prosperidade

Palmon

Floresta Nativa

Fazenda de carne+1 Prosperidade

Monochromon

Loja Monocromática

Loja de itens+2 Prosperidade

Leomon

Savana das Engrenagens

Morador da cidade+2 Prosperidade

Coelamon

Ponta Coela

Loja de itens+2 Prosperidade

Kokatorimon

Bosque Nebuloso

Estátua+2 Prosperidade

Kuwagamon

Terra dos Besouros

Academia Verde+2 Prosperidade

Mojyamon

Terra Gelada

Loja secreta de itens+2 Prosperidade

Nanimon

Fortaleza dos Ogros · Região Veloz Antiga · Mansão dos Brinquedos · Esgoto · Caverna Ancestral

Expansão do inventário+1 Prosperidade

Megadramon

Monte Infinito

Arena+3 Prosperidade

Piximon

Selva Tropical

Loja de manuais de treino+3 Prosperidade

Digitamamon

Monte Infinito

Restaurante+3 Prosperidade

Penguinmon

Terra Gelada

Curling+1 Prosperidade

Ninjamon

Ponte Digimon

Dicas sobre itens+2 Prosperidade

Myotismon

Laboratório Subterrâneo

Arena+3 Prosperidade

WaruMonzaemon

Mansão dos Brinquedos

Morador da cidade+3 Prosperidade

Hawkmon

Entrada do Cânion

Transportes Birdra+1 Prosperidade

Armadillomon

Região Veloz Antiga

Pátio+1 Prosperidade

Digmon

Túnel da Broca

Pátio de pedras+2 Prosperidade

Phantomon

Mansão do Lorde Cinza

Loja secreta de itens+3 Prosperidade

Candlemon

Caverna de Lava

Loja da forja+1 Prosperidade

Wizardmon

Mansão do Lorde Cinza

Usina elétrica+2 Prosperidade

Starmon

Área de Esporos

Casa contêiner+2 Prosperidade

Solarmon

Santuário de Gelo

Usina elétrica+1 Prosperidade

Triceramon

Região Veloz Antiga

Forja+3 Prosperidade

Mushroomon

Área de Esporos

Loja de remédios da clínica+1 Prosperidade

Mammothmon

Terra Gelada

Câmara fria e loja+3 Prosperidade

Floramon

Floresta Nativa

Galpão do mercado+1 Prosperidade

Pumpkinmon

Mansão dos Brinquedos

Loja do escritório de sucata+3 Prosperidade

Kiwimon

Savana das Engrenagens

Restaurante+2 Prosperidade

Tapirmon

Lago Olho de Dragão

Loja do mercado+1 Prosperidade

Clockmon

Esgoto

Pátio+2 Prosperidade

Datamon

Cidade das Fábricas

Loja do escritório de sucata+3 Prosperidade

Knightmon

Monte Infinito

Posto de guarda+3 Prosperidade

Kotemon

Fortaleza dos Ogros

Treino de combate na Arena+1 Prosperidade

Bearmon

O Canil

Casa contêiner+1 Prosperidade

PlatinumSukamon

ShimaUnimon

RedVegiemon

J-Mojyamon

NiseDrimogemon

MudFrigimon

ModokiBetamon

Aruraumon

Akatorimon

Shamamon

ClearAgumon

Weedmon

DarkLizardmon

SandYanmamon

SnowGoblimon

SPOILERS — apêndice

Tudo após esta página revela segredos.

Tempo de evolução e candidatos

Horas na forma atual

Bebê	6
Em treino	24
Novato	72
Campeão	168
Perfeito → Machinedramon	48
Perfeito → Mega	120

File City e seus moradores

A tabela de trocas de Mojyamon está no spoiler fechado abaixo: as oito primeiras linhas permitem um item por dia de jogo; a nona, uma vez por save. Se a lista no seu jogo for diferente ou mostrar trocas antigas, você carregou um estado do emulador de uma versão anterior. Inicie o novo disco do zero e carregue o save do cartão de memória. Faça uma cópia do cartão antes. Mushroomon agora pode ser encontrado e recrutado: ele aparece na Área de Esporos do Monte Panorama acessível pelo caminho normal. Os três Soulmon da tela de Haunted/Phantomon voltaram durante o dia (00:00–19:59) e após recrutar Phantomon.

Mojyamon

1	Cogumelo feliz	→	Cogumelo nobre
2	Digirobalo	→	Melão maduro
3	Digipargo	→	Digipinha

4	Supercenoura	→	MP grande
5	Rabanete-falcão	→	Cura grande
6	Maçã azul	→	Disquete duplo
7	Digicogumelo	→	Piloto auto.
8	Carne gigante	→	Digitruta
9	Cura pequena	→	Barb. Dolph

Mecânicas ocultas dos parceiros

O guia do jogo e a árvore ajudam a entender os alvos. Transformações especiais e itens têm condições próprias; a linha normal de atributos não descreve todas as formas de obter uma espécie. Spoiler: quando um parceiro perde uma vida e ainda tem outra, há 30% de chance de uma evolução especial na casa do Jijimon: Greymon para SkullGreymon, Meramon para SkullMeramon, Mammothmon para SkullMammothmon e Garudamon para Phoenixmon, mas só se ele já tiver os atributos que a nova forma pede.

Pergunta	Resposta
Você veio me convidar para morar na cidade?	??... Sim
Posso vigiar a cidade e espantar os encrenqueiros?	Hmm... sim
Espere... você tem medo de fantasmas?	Ugh... não

Então vou assombrar sua cidade! Quer dizer... protegê-la!

Questionário inicial: pontos e parceiros

A tabela mostra pontos por posição de resposta nas perguntas de Jijimon, na ordem do jogo. As pontuações escolhem elemento, atributo e temperamento; a combinação define o parceiro na grade.

Vence a maior pontuação no grupo. Empates favorecem a resposta de apoio mais recente; se a mesma resposta apoiar ambos, vence o primeiro do grupo. Ordem: Luta, Fogo, Gelo, Natureza, Ar; Vacina, Dados, Vírus; Ousado, Calmo, Astuto.

Pontos do questionário

Pergunta	Resposta	Pontos do questionário
1. Você tem um Digital Monster?	1. Tenho	Ousado +1
1. Você tem um Digital Monster?	2. Não tenho	Calmo +1
1. Você tem um Digital Monster?	3. Já tive um	Astuto +1
2. Que hora do dia você prefere?	1. O dia	Vacina +5
2. Que hora do dia você prefere?	2. O entardecer	Dados +5
2. Que hora do dia você prefere?	3. A noite	Vírus +5
3. Você tem muitos amigos?	1. Muitos	Vacina +1, Ousado +1
3. Você tem muitos amigos?	2. Poucos, mas bons	Dados +1, Calmo +1
3. Você tem muitos amigos?	3. Sigo meu caminho	Vírus +1, Astuto +1
4. Onde você acamparia?	1. Num vulcão	Fogo +2
4. Onde você acamparia?	2. No litoral	Gelo +2
4. Onde você acamparia?	3. Na floresta	Natureza +2
5. Um Digimon gigante bloqueia o caminho...	1. Enfrento ele	Luta +2
5. Um Digimon gigante bloqueia o caminho...	2. Passo por cima	Ar +2

Pergunta	Resposta	Pontos do questionário
5. Um Digimon gigante bloqueia o caminho...	3. Espero	Gelo +1, Natureza +1, Calmo +1
6. O que você leva para a ilha?	1. Uma espada	Luta +1, Fogo +2
6. O que você leva para a ilha?	2. Um mapa	Gelo +1, Ar +1
6. O que você leva para a ilha?	3. Sementes	Natureza +1, Ar +1
7. O que mais importa num parceiro?	1. Coragem	Vacina +1, Ousado +1
7. O que mais importa num parceiro?	2. Esperteza	Dados +1, Astuto +4
7. O que mais importa num parceiro?	3. Liberdade	Vírus +3, Calmo +1

Parceiro inicial

Parceiro inicial	NEW DIGIMON ligado	NEW DIGIMON desligado
Luta / Vacina / Ousado	Salamon	Elecmon
Luta / Vacina / Calmo	Veemon	Gabumon
Luta / Vacina / Astuto	Tapirmon	Patamon
Luta / Dados / Ousado	Patamon	Elecmon
Luta / Dados / Calmo	Gabumon	Gabumon
Luta / Dados / Astuto	Gotsumon	Patamon
Luta / Vírus / Ousado	Gazimon	Gabumon
Luta / Vírus / Calmo	Crabmon	Patamon

Parceiro inicial	NEW DIGIMON ligado	NEW DIGIMON desligado
Luta / Vírus / Astuto	Guilmon	Patamon
Fogo / Vacina / Ousado	Agumon	Agumon
Fogo / Vacina / Calmo	Solarmon	Agumon
Fogo / Vacina / Astuto	Biyomon	Agumon
Fogo / Dados / Ousado	Renamon	Gabumon
Fogo / Dados / Calmo	ToyAgumon	Agumon
Fogo / Dados / Astuto	Candlemon	Gabumon
Fogo / Vírus / Ousado	Guilmon	Agumon
Fogo / Vírus / Calmo	Goblimon	Agumon
Fogo / Vírus / Astuto	Kotemon	Biyomon
Gelo / Vacina / Ousado	Bearmon	Penguinmon
Gelo / Vacina / Calmo	Gomamon	Betamon
Gelo / Vacina / Astuto	Bearmon	Palmon
Gelo / Dados / Ousado	Crabmon	Penguinmon
Gelo / Dados / Calmo	Penguinmon	Penguinmon
Gelo / Dados / Astuto	Otamamon	Penguinmon
Gelo / Vírus / Ousado	Betamon	Betamon
Gelo / Vírus / Calmo	Gizamon	Betamon
Gelo / Vírus / Astuto	Syakomon	Betamon
Natureza / Vacina / Ousado	Palmon	Palmon

Parceiro inicial	NEW DIGIMON ligado	NEW DIGIMON desligado
Natureza / Vacina / Calmo	Armadillomon	Palmon
Natureza / Vacina / Astuto	Palmon	Palmon
Natureza / Dados / Ousado	Tentomon	Palmon
Natureza / Dados / Calmo	Floramon	Kunemon
Natureza / Dados / Astuto	Penguinmon	Penguinmon
Natureza / Vírus / Ousado	Mushroomon	Kunemon
Natureza / Vírus / Calmo	Wormmon	Kunemon
Natureza / Vírus / Astuto	Dokunemon	Kunemon
Ar / Vacina / Ousado	Tapirmon	Biyomon
Ar / Vacina / Calmo	Hagurumon	Biyomon
Ar / Vacina / Astuto	Salamon	Biyomon
Ar / Dados / Ousado	Elecmon	Elecmon
Ar / Dados / Calmo	Hawkmon	Elecmon
Ar / Dados / Astuto	Kokuwamon	Elecmon
Ar / Vírus / Ousado	DemiDevimon	Biyomon
Ar / Vírus / Calmo	Monmon	Biyomon
Ar / Vírus / Astuto	DemiDevimon	Elecmon

DemiDevimon · Evoluções

Evolui de: Nyaromon

Evolui para: IceDevimon, Devidramon, Vilemon, BlackGatomon, Devimon

Kunemon · #32

Novato · Vírus · Natureza / Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Eletricidade Estática (85 / 45 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+9)
Megafaísca (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+12)
Nuvem Elétrica (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+16)
Garra Venenosa (62 / 66 MP / 28%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+13)
Ferrão Perigoso (157 / 102 MP / 27%) · Dokunemon → Floresta Nativa (+16)
Pó Venenoso (117 / 171 MP / 26%) · Aruraumon → Floresta Nativa (+12)
Metamorfose (0 / 30 MP / 23%) · Dokunemon → Terra dos Besouros (+7)
Fio Elétrico (94 / 0 MP / —)

Requisitos: Rota especial; sem linha de requisitos normais de atributos.
Evolui para: Bakemon, Kabuterimon, Kuwagamon, Vegiemon, Flymon
Dormir na Cama de Kunemon.

Tsukaimon · Evoluções

Evolui de: Tokomon

Evolui para: Piddomon, Soulmon, Devidramon, Wizardmon, Devimon

Bakemon · Evoluções

Evolui de: Elecmon, Tapirmon, Kunemon

Evolui para: SkullGreymon, Giromon, Phantomon, Mummymon

Devimon · #6

Campeão · Vírus · Trevas / Luta / Ar

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Soco Sônico (52 / 18 MP / 19%) · ClearAgumon → Mansão dos Brinquedos (+41)
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+42)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+70)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra Gelada (+5)

Grito de Guerra (0 / 42 MP / 15%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+23)
Carga Muscular (0 / 66 MP / 9%) · Goblimon → Bosque Nebuloso (+14)
Megafaísca (382 / 174 MP / 8%) · Piddomon → Monte Infinito (+12)
Nuvem Elétrica (120 / 69 MP / 15%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+16)
Tiro Giratório (389 / 150 MP / 10%) · Piddomon → Monte Infinito (+8)
Justiça do Trovão (586 / 330 MP / 0%) · Soulmon → Mansão do Lorde Cinza (+8)
Gigacongelamento (264 / 120 MP / —) · BlueMeramon → Santuário de Gelo (+30)
Estátua de Gelo (424 / 186 MP / —) · BlueMeramon → Outra Dimensão (+6)
Garra da Morte (180 / 0 MP / —)
Garra Sombria (60 / 27 MP / 28%) · DarkLizardmon → Overdell (+29)
Raio Sombrio (170 / 90 MP / 26%) · DarkLizardmon → Overdell (+43)
Sussurro Maligno (0 / 60 MP / 22%) · DarkLizardmon → Overdell (+30)

Requisitos: HP ≥ 1000, MP ≥ 1000, Ataque ≥ 100 · Erros de cuidado ≥ 3 · Peso 15–25 · Bônus (qualquer um): de DemiDevimon

Evolui de: DemiDevimon, Tsukaimon

Evolui para: SkullGreymon, Megadramon, Myotismon

Special Devimon transformation; no ordinary picker route.

Flymon · Evoluções

Evolui de: Kokuwamon, Kunemon, Dokunemon

Evolui para: Okuwamon, Piximon

Kabuterimon · Evoluções

Evolui de: Tentomon, Kunemon, Biyomon

Evolui para: MetalMamemon, MegaKabuterimon

Kuwagamon · Evoluções

Evolui de: Kunemon, Palmon

Evolui para: Piximon, Okuwamon

Nanimon · #53

Campeão · Vírus · Sujeira / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Chute Dinamite (193 / 99 MP / 17%) · Akatorimon → Savana das Engrenagens (+42)
Soco Megaton (320 / 186 MP / 13%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+70)
Contra-ataque (285 / 165 MP / 11%) · IceDevimon → Terra Gelada (+5)
Chute Horizontal (53 / 24 MP / 25%) · Sukamon → Montanha de Lixo (+3)
Jato Fedorento (88 / 75 MP / 24%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+4)
Cocô Veloz (122 / 96 MP / 23%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+2)
Cocô Gigante (211 / 192 MP / 15%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+1)
Chuva de Cocô (75 / 120 MP / 21%) · Geremon → Cidade das Fábricas
Chuva de Cocô Veloz (122 / 216 MP / 20%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+1)
Chuva de Cocô Gig. (211 / 282 MP / 11%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+1)
Hora da Festa (100 / 0 MP / —)

Requisitos: Rota especial; sem linha de requisitos normais de atributos.

Evolui para: Digitamamon, Etemon

Transformação especial ao dar bronca.

Numemon · #11

Campeão · Vírus · Sujeira

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Chute Horizontal (53 / 24 MP / 25%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+3)
Jato Fedorento (88 / 75 MP / 24%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+4)
Cocô Veloz (122 / 96 MP / 23%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+2)
Cocô Gigante (211 / 192 MP / 15%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+1)
Chuva de Cocô (75 / 120 MP / 21%) · Geremon → Cidade das Fábricas
Chuva de Cocô Veloz (122 / 216 MP / 20%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+1)
Chuva de Cocô Gig. (211 / 282 MP / 11%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+1)
Inferno Sup. de Cocô (333 / 333 MP / 9%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+2)
Hora da Festa (100 / 0 MP / —)

Requisitos: Rota especial; sem linha de requisitos normais de atributos.

Evolui para: Monzaemon, KingSukamon

Evolução alternativa de um Novato às 96 horas.

Sukamon · #39

Campeão · Vírus · Sujeira

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Chute Horizontal (53 / 24 MP / 25%) · Sukamon → Montanha de Lixo (+3)
Jato Fedorento (88 / 75 MP / 24%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+4)
Cocô Veloz (122 / 96 MP / 23%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+2)
Cocô Gigante (211 / 192 MP / 15%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+1)
Chuva de Cocô (75 / 120 MP / 21%) · Geremon → Cidade das Fábricas
Chuva de Cocô Veloz (122 / 216 MP / 20%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+1)
Chuva de Cocô Gig. (211 / 282 MP / 11%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+1)
Inferno Sup. de Cocô (333 / 333 MP / 9%) · Geremon → Cidade das Fábricas (+2)
Hora da Festa (100 / 0 MP / —)

Requisitos: Rota especial; sem linha de requisitos normais de atributos.

Evolui para: Etemon, KingSukamon, Garbagemon

Transformação pela barra de vírus.

Vegiemon · Evoluções

Evolui de: Mushroomon, Floramon, Kunemon, Palmon

Evolui para: Piximon, Cherrymon, Tinmon, Lillymon

Digitamamon · Evoluções

Evolui de: Nanimon

Evolui para: Plesiomon

Etemon · Evoluções

Evolui de: Apemon, ShellNumemon, Sukamon, Nanimon, Geremon

Evolui para: MetalEtemon, KingEtemon, BlackKingNumemon

Garbagemon · Evoluções

Evolui de: ShellNumemon, Raremon, Roachmon, Sukamon, Geremon

Evolui para: BlackKingNumemon, MetalEtemon

Gigadramon · Evoluções

Evolui de: Seadramon, Tylomon, Ebidramon

Evolui para: Machinedramon · Esta rota se abre após 120 horas de jogo na forma anterior., Raidenmon · Esta rota se abre após 120 horas de jogo na forma anterior.

KingSukamon · Evoluções

Evolui de: Numemon, Sukamon

Evolui para: BlackKingNumemon · Esta rota se abre após 120 horas de jogo na forma anterior., KingEtemon · Esta rota se abre após 120 horas de jogo na forma anterior.

Megadramon · Evoluções

Evolui de: Seadramon, Quetzalmon, Devimon, Airdramon, Tyrannomon

Evolui para: Ghoulmon, Machinedramon · Esta rota se abre após 120 horas de jogo na forma anterior.

MetalTyrannomon · Evoluções

Evolui de: DarkTyrannomon, Growlmon, Flarerizamon, Tyrannomon

Evolui para: Cannondramon, Machinedramon

Monzaemon · Evoluções

Evolui de: Numemon

Evolui para: Puppetmon, Jijimon

Myotismon · Evoluções

Evolui de: Saberdramon, Soulmon, Devidramon, BlackGatomon, Devimon

Evolui para: VenomMyotismon, MaloMyotismon

SkullGreymon · Evoluções

Evolui de: Garurumon, Bakemon, Greymon, Mojyamon, Devimon

Evolui para: BlackWarGreymon, SkullMammothmon

Vademon · #28

Perfeito · Vírus · Máquina / Natureza

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Armadilha Verde (310 / 147 MP / 0%) · J-Mojyamon → Região dos Manguezais (+6)
Inseto (500 / 354 MP / 0%) · Tentomon → Terra dos Besouros (+1)
Perfume Encantador (180 / 210 MP / 9%) · MoriShellmon → Bosque Nebuloso (+6)
Guindaste de Força (226 / 126 MP / 40%) · Guardromon → Cidade das Fábricas (+3)
Excluir Programa (430 / 219 MP / 20%) · Tankmon → Outra Dimensão (+2)
Laser de Pulso (389 / 168 MP / 28%) · Tankmon → Outra Dimensão (+5)
Programa Reverso (256 / 297 MP / 32%) · Guardromon → Cidade das Fábricas (+3)
Velocista Metálico (150 / 165 MP / 35%) · Guardromon → Cidade das Fábricas (+2)
Raio Omnidirecional (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Cidade das Fábricas (+7)
Dimensão DG (722 / 420 MP / 15%) · Tekkamon → Outra Dimensão (+5)
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Cidade das Fábricas (+5)
Raio de Abdução (222 / 0 MP / —)

Requisitos: Rota especial; sem linha de requisitos normais de atributos.

Evolui para: HiAndromon, Diaboromon, Analogman

Transformação especial de um Campeão ao elogiar após 240 horas.

Analogman · Evoluções

Evolui de: Vademon, Datamon

Diaboromon · Evoluções

Evolui de: Infermon, Vademon

HiAndromon · Evoluções

Evolui de: Mamemon, Shakkoumon, Vademon, Andromon, Tekkamon

Machinedramon · #115

Mega · Vírus · Máquina / Ar / Luta

Técnicas (Poder / MP / Chance de aprender):
Soco Megaton (320 / 186 MP / 9%) · Gabumon → Fortaleza dos Ogros (+70)
Megafaísca (382 / 174 MP / 13%) · Piddomon → Monte Infinito (+12)
Justiça do Trovão (586 / 330 MP / 9%) · Soulmon → Mansão do Lorde Cinza (+8)
Aurora Congelante (430 / 258 MP / —) · Hyogamon → Santuário de Gelo (+4)
Raio Omnidirecional (573 / 330 MP / 16%) · Guardromon → Cidade das Fábricas (+7)
Potencial Máximo (0 / 99 MP / 25%) · Guardromon → Cidade das Fábricas (+5)
Canhão Infinito (260 / 0 MP / —)

Requisitos: HP ≥ 7000, MP ≥ 6000, Ataque ≥ 600, Defesa ≥ 600, Velocidade ≥ 400, Inteligência ≥ 400 · Erros de cuidado ≤ 3 · Peso 65–75 · Bônus (qualquer um): Disciplina ≥ 95; Vitórias ≥ 100

Evolui de: MetalTyrannomon, Megadramon · Esta rota se abre após 120 horas de jogo na forma anterior., Gigadramon · Esta rota se abre após 120 horas de jogo na forma anterior.

História ou transformação especial por tempo de Megadramon/Gigadramon.

Torre de Fogo

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Agumon	Túnel da Broca, 2F * Entrada da Fortaleza * Alto do Grande Cânion * Fortaleza dos Ogros * Floresta Nativa * Grande Cânion * Sala de Máquinas *
Birdramon	Ponte do Grande Cânion * Grande Cânion *
Candlemon	Caverna de Lava *
Centarumon	Floresta Amida *
Digitamamon	Monte Infinito *
Gabumon	Bosque Nebuloso *
Garurumon	Terra Gelada *
Greymon	Floresta Nativa *
Meramon	Caverna de Lava *
Ninjamon	Ponte Digimon *
Solarmon	Santuário de Gelo *
Tankmon	Colinas de Ferro · 05:00–20:00 A Beira · 05:00–20:00

Raio de Proeminência

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Birdramon	Grande Cânion *
Guardromon	Colinas de Ferro · 00:00–05:00, 20:00–24:00 A Beira · 00:00–05:00, 20:00–24:00
Kabuterimon	Terra dos Besouros *
Monochromon	Alto do Grande Cânion *
Saberdramon	Região Veloz Antiga
Tyrannomon	Região Glacial Antiga *

Nuvem Elétrica

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Bakemon	Cemitério de Overdell *
Betamon	Região dos Manguezais *
Biyomon	Savana das Engrenagens *
Hawkmon	Entrada do Cânion *
Kunemon	Ninho de Kunemon *
Tentomon	Terra dos Besouros · 00:00–07:00, 19:00–24:00
Wizardmon	Mansão do Lorde Cinza *

Megafaísca

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Airdramon	Cidade Arquivo *
Angemon	Terra Gelada *
Bakemon	Cemitério de Overdell *
Giromon	Cidade das Fábricas *
Kokatorimon	Bosque Nebuloso · 04:00–07:00 *
Kunemon	Ninho de Kunemon *
Phantomon	Mansão do Lorde Cinza *
Wizardmon	Mansão do Lorde Cinza *

Eletricidade Estática

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Bakemon	Cemitério de Overdell *
Betamon	Região dos Manguezais *
Hawkmon	Entrada do Cânion *
Kunemon	Ninho de Kunemon *
Kunemon	Ninho de Kunemon *

Garra Sombria

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Ogremon	Alto do Grande Cânion *

Raio Sombrio

Inimigo	Onde enfrentá-lo
DarkLizardmon	O Canil *
Devimon	Monte Infinito *
Gururumon	Fundo do Grande Cânion · 20:00–24:00 * Mansão do Lorde Cinza · 20:00–24:00 * Bosque Nebuloso · 20:00–24:00 * O Ossuário As Galerias
Ogremon	Grande Cânion * Caverna da Praia Secreta *
SkullGreymon	Laboratório Subterrâneo *

Pesadelo

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Devimon	Monte Infinito *
IceDevimon	O Veio · 00:00–05:00, 20:00–24:00
Myotismon	Mansão do Lorde Cinza *

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Ogremon	Túnel da Broca, 2F * Fortaleza dos Ogros *
Phantomon	Mansão do Lorde Cinza *
Saberdramon	Região Veloz Antiga
WaruMonzaemon	Mansão dos Brinquedos *

Sussurro Maligno

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Ogremon	Grande Cânion *

Portal Negro

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Myotismon	Mansão do Lorde Cinza *
Phantomon	Mansão do Lorde Cinza *
SkullSatamon	Passagem de Overdell

Réquiem Abissal

Inimigo	Onde enfrentá-lo
BlackWarGreymon	Outra Dimensão

Corte de Vento

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Gargoylemon	Passagem de Overdell · 05:00–20:00
Hawkmon	Entrada do Cânion *
Kuwagamon	Terra dos Besouros *
Patamon	Savana das Engrenagens *
Saberdramon	Região Veloz Antiga
Sorcermon	O Veio · 05:00–20:00
Wizardmon	Mansão do Lorde Cinza *

Centelha Sagrada

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Patamon	Savana das Engrenagens *

Flecha Radiante

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Angemon	Terra Gelada *

Bênção

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Angemon	Terra Gelada *

Explosão de Luz

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Mamemon	Planície do Panorama *

Raio do Juízo

Inimigo	Onde enfrentá-lo
MetalMamemon	Cidade das Fábricas *

Anel Celestial

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Piximon	Selva Tropical *

Tiro de Bolhas

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Gekomon	Pântano Geko *
Otamamon	Pântano Geko *
Shellmon	Grande Cânion *

Jato Aquático

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Shellmon	Grande Cânion *

Tempestade Confusa

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Airdramon	Cidade Arquivo *
Digitamamon	Monte Infinito *
Piximon	Selva Tropical *

Dança da Chuva

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Gekomon	Pântano Geko *

Redemoinho

Inimigo	Onde enfrentá-lo
WaruSeadramon	Cidade das Fábricas *

Golpe Marinho

Inimigo	Onde enfrentá-lo
WaruSeadramon	Caverna da Praia Secreta *

Maremoto

Inimigo	Onde enfrentá-lo
WaruSeadramon	Cidade das Fábricas *

Fúria Oceânica

Inimigo	Onde enfrentá-lo
WaruSeadramon	Caverna da Praia Secreta *

Corte Veloz

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Ninjamon	Ponte Digimon *

Furacão

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Airdramon	Cidade Arquivo *

Golpe Gigante

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Tekkamon	Laboratório Subterrâneo *

Arremesso de Rocha

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Tyrannomon	Antiga Região de Dino *

Rajada de Areia

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Meteormon	Região Veloz Antiga *

Fissura

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Drimogemon	Área Residencial

Gigacongelamento

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Betamon	Região dos Manguezais *
Coelamon	Lago Olho de Dragão *
Devimon	Monte Infinito *
Garurumon	Terra Gelada * Terra Gelada · 17:00–24:00 *
Gururumon	Fundo do Grande Cânion · 20:00–24:00 * Mansão do Lorde Cinza · 20:00–24:00 * Bosque Nebuloso · 20:00–24:00 * O Ossuário As Galerias
IceDevimon	O Veio · 00:00–05:00, 20:00–24:00
Mammothmon	Terra Gelada *
Megadramon	Cidade das Fábricas *

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Megadramon	Monte Infinito *
Mojyamon	Terra Gelada *
Penguinmon	Terra Gelada *
Sorcermon	O Veio · 05:00–20:00
WaruSeadramon	Caverna da Praia Secreta * Cidade das Fábricas *
WereGarurumon	Passagem de Overdell · 00:00–05:00, 20:00–24:00

Estátua de Gelo

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Garurumon	Terra Gelada * Terra Gelada · 17:00–24:00 *
Mammothmon	Terra Gelada *
Sorcermon	O Veio · 05:00–20:00

Rajada de Inverno

Inimigo	Onde enfrentá-lo
IceLeomon	O Veio

Agulha de Gelo

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Coelamon	Lago Olho de Dragão *

Cuspe de Fogo

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Agumon	Túnel da Broca, 2F * Entrada da Fortaleza * Alto do Grande Cânion * Fortaleza dos Ogros * Floresta Nativa * Grande Cânion * Sala de Máquinas *
Birdramon	Ponte do Grande Cânion * Grande Cânion *
Biyomon	Savana das Engrenagens *
Candlemon	Caverna de Lava *
Centarumon	Floresta Amida *
Digitamamon	Monte Infinito *
Garurumon	Terra Gelada *
Goblimon	Clareira das Raízes As Galerias
Greymon	Floresta Nativa *
Kabuterimon	Terra dos Besouros *
Meramon	Caverna de Lava *
Monochromon	Alto do Grande Cânion *
Ogremon	Túnel da Broca, 2F *

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Seadramon	Lago Olho de Dragão *
Solarmon	Santuário de Gelo *
Starmon	Área de Esporos *
Tankmon	Colinas de Ferro · 05:00–20:00 A Beira · 05:00–20:00
Tyrannomon	Região Glacial Antiga *

Bala de Água

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Gekomon	Pântano Geko *
Otamamon	Pântano Geko *
Palmon	Floresta Nativa *
Shellmon	Grande Cânion *

Aurora Congelante

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Mammothmon	Terra Gelada *
WaruSeadramon	Caverna da Praia Secreta * Cidade das Fábricas *

Gota de Lágrima

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Coelamon	Lago Olho de Dragão *
Frigimon	Terra Gelada *
Gekomon	Pântano Geko *
Otamamon	Pântano Geko *
Shellmon	Grande Cânion *
Whamon	Caverna da Praia Secreta *

Guindaste de Força

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Clockmon	Esgoto *
Guardromon	Colinas de Ferro · 00:00–05:00, 20:00–24:00 A Beira · 00:00–05:00, 20:00–24:00

Raio Omnidirecional

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Assaultmon	Colinas de Ferro A Beira
Machinedramon	Fortaleza dos Ogros * Porão da Mansão * Santuário de Gelo Monte Infinito *

Inimigo	Onde enfrentá-lo
MetalMamemon	Cidade das Fábricas *

Velocista Metálico

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Datamon	Cidade das Fábricas *
MetalMamemon	Cidade das Fábricas *

Laser de Pulso

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Assaultmon	Colinas de Ferro A Beira
Datamon	Cidade das Fábricas *
MetalMamemon	Cidade das Fábricas *

Excluir Programa

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Giromon	Cidade das Fábricas

Dimensão DG

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Assaultmon	Colinas de Ferro A Beira

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Datamon	Cidade das Fábricas *
Giromon	Cidade das Fábricas
Megadramon	Monte Infinito *

Inferno Vermelho

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Greymon	Cidade Arquivo *
Kabuterimon	Terra dos Besouros *
Saberdramon	Região Veloz Antiga
Tyrannomon	Região Glacial Antiga *

Potencial Máximo

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Clockmon	Esgoto *
Machinedramon	Fortaleza dos Ogros * Porão da Mansão * Santuário de Gelo
Mamemon	Planície do Panorama *

Programa Reverso

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Clockmon	Esgoto *
Giromon	Cidade das Fábricas
Tekkamon	Laboratório Subterrâneo *

Pó Venenoso

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Floramon	Floresta Nativa *
Kiwimon	Savana das Engrenagens *
Mushroomon	Área de Esporos *
Palmon	Floresta Nativa *
Palmon	Floresta Nativa *
Whamon	Caverna da Praia Secreta *

Inseto

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Piximon	Selva Tropical *
Tentomon	Terra dos Besouros · 00:00–07:00, 19:00–24:00

Metamorfose

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Floramon	Floresta Nativa *
Kiwimon	Savana das Engrenagens *
Mushroomon	Área de Esporos *
Tentomon	Terra dos Besouros · 00:00–07:00, 19:00–24:00

Praga de Insetos

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Tentomon	Terra dos Besouros · 00:00–07:00, 19:00–24:00

Perfume Encantador

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Floramon	Floresta Nativa *
Ninjamon	Ponte Digimon *
Palmon	Floresta Nativa *
Penguinmon	Terra Gelada *
Whamon	Caverna da Praia Secreta *

Garra Venenosa

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Palmon	Floresta Nativa *
Palmon	Floresta Nativa *
Penguinmon	Terra Gelada *
Piximon	Selva Tropical *
Vegiemon	Selva Tropical *

Ferrão Perigoso

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Kunemon	Ninho de Kunemon *
Piximon	Selva Tropical *
Piximon	Selva Tropical *
Seadramon	Lago Olho de Dragão *
Vegiemon	Selva Tropical *

Armadilha Verde

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Kiwimon	Savana das Engrenagens *
Piximon	Selva Tropical *
Vademon	Trilha do Panorama *

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Vegiemon	Selva Tropical *

Bomba de Magma

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Agumon	Entrada da Fortaleza * Alto do Grande Cânion * Fortaleza dos Ogros * Grande Cânion * Sala de Máquinas *
Birdramon	Ponte do Grande Cânion * Grande Cânion *
Centarumon	Floresta Amida *
DarkLizardmon	O Canil *
Digitamamon	Monte Infinito *
Garurumon	Terra Gelada *
Goblimon	Clareira das Raízes As Galerias
Greymon	Floresta Nativa *
Greymon	Cidade Arquivo *
Meramon	Caverna de Lava *
Meramon	Caverna de Lava *
Meteormon	Região Veloz Antiga *

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Ninjamon	Ponte Digimon *
Ninjamon	Ponte Digimon *
Ogremon	Túnel da Broca, 2F * Alto do Grande Cânion *
Ogremon	Túnel da Broca, 2F *
Seadramon	Lago Olho de Dragão *
Starmon	Área de Esporos *
Tankmon	Colinas de Ferro · 05:00–20:00 A Beira · 05:00–20:00
WereGarurumon	Passagem de Overdell · 00:00–05:00, 20:00–24:00

Tremor

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Armadillomon	Região Veloz Antiga *
Digmon	Túnel da Broca *
Gargoylemon	Passagem de Overdell · 05:00–20:00
Kokatorimon	Bosque Nebuloso *
Ogremon	Túnel da Broca, 2F * Alto do Grande Cânion * Fortaleza dos Ogros * Grande Cânion * Caverna da Praia Secreta *

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Triceramon	Região Veloz Antiga *
Tyrannomon	Antiga Região de Dino *

Carga Muscular

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Armadillomon	Região Veloz Antiga *
Bearmon	O Canil *
Digmon	Túnel da Broca *
Elecmon	Savana das Engrenagens *
Frigimon	Terra Gelada *
Kotemon	Fortaleza dos Ogros * Entrada da Arena · 00:00–20:00 *
Kuwagamon	Terra dos Besouros *
Tapirmon	Lago Olho de Dragão *
WaruMonzaemon	Mansão dos Brinquedos *

Grito de Guerra

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Bearmon	O Canil *
Devimon	Bosque Nebuloso · 04:00–07:00 *

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Etemon	Floresta Nativa *
Gabumon	Bosque Nebuloso * Caverna da Praia Secreta *
Garurumon	Terra Gelada * Terra Gelada · 17:00–24:00 *
Kokatorimon	Bosque Nebuloso · 04:00–07:00 *
Kokatorimon	Bosque Nebuloso *
Pumpkinmon	Mansão dos Brinquedos *
SkullGreymon	Laboratório Subterrâneo *
Tapirmon	Lago Olho de Dragão *
Unimon	Área de Esporos *

Soco Sônico

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Agumon	Floresta Nativa *
Armadillomon	Região Veloz Antiga *
Bearmon	O Canil *
Devimon	Bosque Nebuloso · 04:00–07:00 *
Drimogemon	Área Residencial
Drimogemon	Túnel da Broca *

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Etemon	Floresta Nativa *
Frigimon	Terra Gelada *
Gabumon	Bosque Nebuloso *
Goblimon	Clareira das Raízes As Galerias
Kotemon	Fortaleza dos Ogros * Entrada da Arena · 00:00–20:00 *
Kuwagamon	Terra dos Besouros *
Leomon	Savana das Engrenagens *
Mamemon	Planície do Panorama *
MetalMamemon	Cidade das Fábricas *
Monzaemon	Casa Robô *
Ninjamon	Ponte Digimon *
Patamon	Savana das Engrenagens *
Psychemon	As Galerias
SkullGreymon	Laboratório Subterrâneo *
Tapirmon	Lago Olho de Dragão *

Chute Dinamite

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Angemon	Terra Gelada *

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Devimon	Bosque Nebuloso · 04:00–07:00 *
Drimogemon	Área Residencial
Drimogemon	Túnel da Broca *
Elecmon	Savana das Engrenagens *
Etemon	Floresta Nativa *
Etemon	Floresta Nativa *
Gabumon	Bosque Nebuloso * Caverna da Praia Secreta *
Greymon	Cidade Arquivo *
IceLeomon	O Veio
Kokatorimon	Bosque Nebuloso · 04:00–07:00 *
Kokatorimon	Bosque Nebuloso *
Kotemon	Fortaleza dos Ogros * Entrada da Arena · 00:00–20:00 *
Leomon	Savana das Engrenagens *
Mamemon	Planície do Panorama *
Megadramon	Cidade das Fábricas *
Meramon	Caverna de Lava *
MetalMamemon	Cidade das Fábricas *
Mojyamon	Terra Gelada *

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Monzaemon	Casa Robô *
Nanimon	Região Veloz Antiga *
Ninjamon	Ponte Digimon *
Ogremon	Fortaleza dos Ogros *
Patamon	Savana das Engrenagens *
Patamon	Savana das Engrenagens *
Psychemon	As Galerias
SkullGreymon	Laboratório Subterrâneo · Usa Chute Dinamite #48 *
SkullGreymon	Laboratório Subterrâneo · Usa Chute Dinamite #48 *
Unimon	Área de Esporos · Usa Chute Dinamite #48 *

Contra-ataque

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Andromon	Cidade das Fábricas * Contra-ataque reativo: deixe este inimigo responder a um ataque corpo a corpo que errou.
Elecmon	Savana das Engrenagens * Contra-ataque reativo: deixe este inimigo responder a um ataque corpo a corpo que errou.
Knightmon	Monte Infinito * Contra-ataque reativo: deixe este inimigo responder a um ataque corpo a corpo que errou.
Nanimon	Região Veloz Antiga * Contra-ataque reativo: deixe este inimigo responder a um ataque corpo a corpo que errou.

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Unimon	Área de Esporos * Contra-ataque reativo: deixe este inimigo responder a um ataque corpo a corpo que errou.

Soco Megaton

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Andromon	Cidade das Fábricas *
BlackWarGreymon	Outra Dimensão
Devimon	Bosque Nebuloso · 04:00–07:00 *
Devimon	Monte Infinito *
Digmon	Túnel da Broca *
Drimogemon	Área Residencial
Drimogemon	Túnel da Broca *
Etemon	Floresta Nativa *
Gabumon	Bosque Nebuloso * Caverna da Praia Secreta *
Gargoylemon	Passagem de Overdell · 05:00–20:00
Giromon	Cidade das Fábricas *
Guardromon	Colinas de Ferro · 00:00–05:00, 20:00–24:00 A Beira · 00:00–05:00, 20:00–24:00

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Gururumon	Fundo do Grande Cânion · 20:00–24:00 * Mansão do Lorde Cinza · 20:00–24:00 * Bosque Nebuloso · 20:00–24:00 * O Ossuário As Galerias
IceDevimon	O Veio · 00:00–05:00, 20:00–24:00
IceLeomon	O Veio
Knightmon	Monte Infinito *
Leomon	Savana das Engrenagens *
Machinedramon	Monte Infinito *
Mamemon	Planície do Panorama *
Mamemon	Planície do Panorama *
Megadramon	Cidade das Fábricas *
Megadramon	Monte Infinito *
MetalMamemon	Cidade das Fábricas *
Meteormon	Região Veloz Antiga *
Mojyamon	Terra Gelada *
Monzaemon	Casa Robô *
Myotismon	Mansão do Lorde Cinza *
Nanimon	Região Veloz Antiga *
Psychemon	As Galerias

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Pumpkinmon	Mansão dos Brinquedos *
SkullGreymon	Laboratório Subterrâneo *
SkullSatamon	Passagem de Overdell
Tekkamon	Laboratório Subterrâneo *
Triceramon	Região Veloz Antiga *
Tyrannomon	Antiga Região de Dino *
WaruMonzaemon	Mansão dos Brinquedos * Mansão dos Brinquedos *
WereGarurumon	Passagem de Overdell · 00:00–05:00, 20:00–24:00

Mergulho Destruidor

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Andromon	Cidade das Fábricas *
Etemon	Floresta Nativa *
Giromon	Cidade das Fábricas *
IceLeomon	O Veio
Knightmon	Monte Infinito *
Mamemon	Planície do Panorama *
MetalGreymonVirus	Monte Infinito *
Patamon	Savana das Engrenagens *

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Pumpkinmon	Mansão dos Brinquedos *
SkullGreymon	Laboratório Subterrâneo *
SkullSatamon	Passagem de Overdell
Tekkamon	Laboratório Subterrâneo *
Triceramon	Região Veloz Antiga *
Tyrannomon	Antiga Região de Dino *
WaruMonzaemon	Mansão dos Brinquedos * Mansão dos Brinquedos *

Chute Dinamite

Inimigo	Onde enfrentá-lo
SkullGreymon	Laboratório Subterrâneo *
SkullGreymon	Laboratório Subterrâneo *
Unimon	Área de Esporos *
Angemon	Terra Gelada · Usa Chute Dinamite #44 *
Devimon	Bosque Nebuloso · 04:00–07:00 · Usa Chute Dinamite #44 *
Drimogemon	Área Residencial · Usa Chute Dinamite #44
Drimogemon	Túnel da Broca · Usa Chute Dinamite #44 *
Elecmon	Savana das Engrenagens · Usa Chute Dinamite #44 *
Etemon	Floresta Nativa · Usa Chute Dinamite #44 *

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Etemon	Floresta Nativa · Usa Chute Dinamite #44 *
Gabumon	Bosque Nebuloso · Usa Chute Dinamite #44 * Caverna da Praia Secreta · Usa Chute Dinamite #44 *
Greymon	Cidade Arquivo · Usa Chute Dinamite #44 *
IceLeomon	O Veio · Usa Chute Dinamite #44
Kokatorimon	Bosque Nebuloso · 04:00–07:00 · Usa Chute Dinamite #44 *
Kokatorimon	Bosque Nebuloso · Usa Chute Dinamite #44 *
Kotemon	Fortaleza dos Ogros · Usa Chute Dinamite #44 * Entrada da Arena · 00:00–20:00 · Usa Chute Dinamite #44 *
Leomon	Savana das Engrenagens · Usa Chute Dinamite #44 *
Mamemon	Planície do Panorama · Usa Chute Dinamite #44 *
Megadramon	Cidade das Fábricas · Usa Chute Dinamite #44 *
Meramon	Caverna de Lava · Usa Chute Dinamite #44 *
MetalMamemon	Cidade das Fábricas · Usa Chute Dinamite #44 *
Mojyamon	Terra Gelada · Usa Chute Dinamite #44 *
Monzaemon	Casa Robô · Usa Chute Dinamite #44 *
Nanimon	Região Veloz Antiga · Usa Chute Dinamite #44 *
Ninjamon	Ponte Digimon · Usa Chute Dinamite #44 *

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Ogremon	Fortaleza dos Ogros · Usa Chute Dinamite #44 *
Patamon	Savana das Engrenagens · Usa Chute Dinamite #44 *
Patamon	Savana das Engrenagens · Usa Chute Dinamite #44 *
Psychemon	As Galerias · Usa Chute Dinamite #44

Jato Fedorento

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Numemon	Esgoto *
Numemon	Esgoto *
Sukamon	Montanha de Lixo *

Laser de Calor

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Agumon	Entrada da Fortaleza * Alto do Grande Cânion * Fortaleza dos Ogros * Grande Cânion *
Biyomon	Savana das Engrenagens *
Candlemon	Caverna de Lava *
DarkLizardmon	O Canil *
Gabumon	Bosque Nebuloso *

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Meramon	Caverna de Lava *
Monochromon	Alto do Grande Cânion *
Solarmon	Santuário de Gelo *
Starmon	Área de Esporos *

Cocô Veloz

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Sukamon	Montanha de Lixo *

Chute Horizontal

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Sukamon	Montanha de Lixo *
Numemon	Esgoto · Usa Chute Horizontal #57 *

Inferno Sup. de Cocô

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Numemon	Esgoto *

Chute Horizontal

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Numemon	Esgoto *

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Sukamon	Montanha de Lixo · Usa Chute Horizontal #55 *

Chama Infinita

Inimigo	Onde enfrentá-lo
BlackWarGreymon	Outra Dimensão
MetalGreymonVirus	Monte Infinito *

Fusão

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Digitamamon	Monte Infinito *
MetalGreymonVirus	Monte Infinito *
Meteormon	Região Veloz Antiga *

Justiça do Trovão

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Digitamamon	Monte Infinito *
Machinedramon	Fortaleza dos Ogros * Porão da Mansão * Santuário de Gelo Monte Infinito *
Myotismon	Mansão do Lorde Cinza *
Phantomon	Mansão do Lorde Cinza *

Inimigo	Onde enfrentá-lo
WaruMonzaemon	Mansão dos Brinquedos *

Tiro Giratório

Inimigo	Onde enfrentá-lo
Patamon	Savana das Engrenagens *

Agumon

A qualquer hora.

Vença a primeira luta ao sair da cidade.

PV do rival: 400

Betamon

A qualquer hora.

Converse e convide-o para a cidade.

Greymon

Prosperidade 15; fale com Jijimon e saia da casa.

Vença o desafio em frente à casa de Jijimon.

PV do rival: 4800

Devimon

Monte Infinito

Arena+2 Prosperidade

Chegue ao Monte Infinito e conclua a história principal.

Derrote Machinedramon no topo; os três guardiões vão para a cidade.

PV do rival: 9400

Airdramon

Monte Infinito

Arena+2 Prosperidade

Chegue ao Monte Infinito e conclua a história principal.

Derrote Machinedramon no topo; os três guardiões vão para a cidade.

PV do rival: 9400

Tyrannomon

Entre na Região Veloz e derrote Meteormon.

Derrote Tyrannomon, investigue o meteoro na Região Veloz e volte para contar.

PV do rival: 3100

Meramon

Ajude os trabalhadores do Túnel Broca a alcançar a caverna de lava.

Resolva o superaquecimento do túnel e derrote Meramon na caverna de lava.

PV do rival: 2600

Seadramon

08:00–08:59 ou 17:00–17:59; leve vara e isca.

Pesque-o e peça amizade; receba a Flauta azul.

Numemon

Investigue o esgoto e resolva o fechamento da fábrica.

Derrote o Numemon doente; se deixou SkullGreymon descansar, convença-o conversando.

PV do rival: 200

MetalGreymonVirus

Monte Infinito

Arena+3 Prosperidade

Chegue ao Monte Infinito e conclua a história principal.

Derrote Machinedramon no topo; os três guardiões vão para a cidade.

PV do rival: 9400

Mamemon

Encontro raro: entre na área novamente para tentar.

Converse e vença a luta.

PV do rival: 4800

Monzaemon

Se levar a Engrenagem a Andromon primeiro, devolva-a depois aos brinquedos.

Com um parceiro Monzaemon, abra a Mansão dos Brinquedos, derrote WaruMonzaemon e devolva a Engrenagem a Tinmon.

Gabumon

A qualquer hora; alcance o fundo das Árvores Nebulosas.

Converse e vença a luta.

PV do rival: 2000

Elecmon

A qualquer hora.

Continue conversando até receber três choques.

Kabuterimon

Chegue a Beetle Land com Seadramon e recrute Greymon primeiro.

Converse e escolha o convite para a cidade.

Angemon

Entre com um parceiro Vacina. Se Angemon ficar na muralha, visite Jijimon duas vezes para recebê-lo.

Explore o porão do Santuário de Gelo, derrote os guardiões e volte à estátua.

Birdramon

Rota do ninho, ou após destruir o Motor.

Derrote Birdramon no ninho; se o Motor foi destruído, lute na Ponte do Grande Cânion.

PV do rival: 3700

Garurumon

Revanche: a partir do dia seguinte, 15:00–23:59; dias posteriores também servem. O parceiro luta sozinho.

Vença uma vez e volte para a revanche prometida.

PV do rival: 4200

PV iniciais na revanche: 2100

Frigimon

Deixe um parceiro doente e sensível ao frio desmaiar nas Terras Geladas; depois use uma forma resistente.

Após o resgate no frio, volte com um parceiro resistente ao frio.

Whamon

Limpe a Fortaleza dos Ogros e aceite o pedido de Whamon nas Terras Geladas.

Ajude Whamon a derrotar os invasores na Caverna da Praia Secreta.

Vegiemon

Ouça o rumor da planta estranha; pegue a Planta da chuva na fazenda de Palmon no dia 15 (data exibida).

Dê uma Planta da chuva à planta murcha.

SkullGreymon

Se deixar os ossos descansarem, volte duas vezes à casa de Jijimon para recrutá-lo.

Derrote SkullGreymon e fale com Myotismon no laboratório.

PV do rival: 5800

MetalMamemon

Encontro raro: entre na área novamente para tentar.

Converse e vença a luta.

PV do rival: 5600

Vademon

Avance pelas três etapas da investigação dos círculos.

Examine os círculos, leia a notícia de OVNIs de Shellmon e volte até Vademon aparecer.

Patamon

A qualquer hora.

Vença três lutas seguidas aceitando as revanches.

PV do rival: 1000

Kunemon

Leve um alimento.

Ofereça comida e vença a luta.

PV do rival: 900

Unimon

Recrute Centarumon e visite a clínica primeiro.

Dê ao Unimon ferido um item de recuperação ou remédio.

Ogremon

Limpe o segundo esconderijo dos bandidos antes de voltar ao túnel.

Derrote os bandidos na Fortaleza dos Ogros, na Caverna da Praia Secreta e na emboscada final do Túnel Broca.

PV do rival: 3600

Shellmon

Limpe a Fortaleza dos Ogros e ouça o pedido de Shellmon.

Liberte Shellmon baixando o elevador da Fortaleza dos Ogros e encontre-o fora. A rota do Motor também o liberta.

Centarumon

Evite os tiros e escolha o caminho final correto.

Chegue à saída marcada do labirinto da Floresta Amida.

Bakemon

Pergunta	Resposta
Você veio me convidar para morar na cidade?	??... Sim
Posso vigiar a cidade e espantar os encrenqueiros?	Hmm... sim
Espere... você tem medo de fantasmas?	Ugh... não

Então vou assombrar sua cidade! Quer dizer... protegê-la!

Drimogemon

Abra o túnel após Meramon e espere três dias de jogo desde o início da escavação.

Inicie a última escavação e volte após três dias.

Sukamon

A qualquer hora.

Fale com o Sukamon que quer visitar a cidade.

Andromon

Resolva o fechamento da fábrica e volte após recrutar Numemon.

Investigue Giromon e o esgoto, informe Andromon e volte para ouvir a história da ilha.

Giromon

Conclua a investigação de Andromon.

Derrote Giromon descontrolado, ou converse se deixou SkullGreymon descansar. Resolva a fábrica e volte a conversar.

PV do rival: 5700

Etemon

Prosperidade 50.

Aproxime-se da casa na árvore e vença a emboscada.

PV do rival: 5600

Biyomon

A qualquer hora.

Persiga Biyomon; deixe seu parceiro num esconderijo e aproxime-se pelo outro lado.

Palmon

A qualquer hora.

Converse quatro vezes e vença a luta.

PV do rival: 900

Monochromon

Atenda os 20 clientes; vale o lucro, não o total de vendas.

Trabalhe um turno na loja e lucre pelo menos 2560 bits.

Leomon

Recrute Meramon e alcance 45 de prosperidade para abrir a rota profunda do túnel.

Resgate Leomon dos Goblimon, encontre a tabuleta ancestral e traga a Pedra de Leomon.

Coelamon

Primeira travessia: 15:00–19:59. Após ver a ponte, volte a qualquer hora.

Atravesse nas costas dele, veja a ponte leste reparada e volte à Ponta Coela.

Kokatorimon

04:00–06:59; entre na clareira nesse horário.

Vença o encontro ao amanhecer.

PV do rival: 4200

Kuwagamon

Chegue a Beetle Land com a balsa de Seadramon.

Converse e escolha o convite para a cidade.

Mojyamon

Troque cada item pedido ao menos uma vez; o último comerciante se junta.

Complete as nove trocas diferentes com os três Mojyamon.

Nanimon

Fortaleza dos Ogros, Região Veloz, Mansão dos Brinquedos, esgoto e caverna de Leomon após recrutá-lo.

Encontre Nanimon nos cinco esconderijos; ele se junta no quinto encontro.

Megadramon

Chegue ao Monte Infinito.

Vença a luta opcional perto do topo.

PV do rival: 7500

Piximon

Encontro raro: entre na área novamente para tentar.

Converse e vença a luta.

PV do rival: 5200

Digitamamon

História principal concluída.

Volte ao topo após o final e vença a luta.

PV do rival: 9999

Penguinmon

Vença uma partida de curling; a primeira tentativa é grátis.

Vença Penguinmon no curling.

Ninjamon

Recrute pelo menos um: Devimon, Numemon, Mojyamon ou Mamemon.

Atravesse a Ponte Digimon e vença a emboscada.

PV do rival: 3800

Myotismon

Entre na mansão com um parceiro Vírus, ou após recrutar Myotismon.

Alimente Myotismon, investigue seu sumiço, derrote SkullGreymon e converse no laboratório.

WaruMonzaemon

Conclua o resgate na Mansão dos Brinquedos.

Abra a Mansão dos Brinquedos com um parceiro Monzaemon e vença WaruMonzaemon; guarde a Engrenagem para os brinquedos.

PV do rival: 5200

Hawkmon

A qualquer hora.

Convide-o para ser o vigia da cidade.

PV do rival: 580

Armadillomon

A qualquer hora.

Converse e vença a luta.

PV do rival: 1800

Digmon

A qualquer hora.

Converse e vença a luta; isso abre o portão das Oficinas.

PV do rival: 1000

Phantomon

20:00–23:59; entre com um parceiro Vírus ou após recrutar Myotismon.

Converse e vença a luta.

PV do rival: 3400

Candlemon

A qualquer hora.

Converse e vença a luta.

PV do rival: 700

Wizardmon

Prosperidade 20.

Converse quando a cidade atingir 20 de prosperidade.

PV do rival: 1380

Starmon

A qualquer hora.

Converse e vença a luta.

PV do rival: 1200

Solarmon

Entre no Santuário de Gelo com um parceiro Vacina.

Converse; qualquer resposta o recruta.

PV do rival: 580

Triceramon

A qualquer hora.

Converse e vença a luta.

PV do rival: 3100

Mushroomon

A qualquer hora. A rota pelo norte da floresta abre após o evento do desmoronamento no Túnel da Broca; não precisa de item especial.

Do norte da Floresta Nativa, siga a Trilha do Panorama para o norte até a Área de Esporos. Pegue a saída inferior para a próxima Área de Esporos. Mushroomon espera à esquerda, abaixo do OVNI. Converse e vença a luta.

PV do rival: 1200

Mammothmon

A qualquer hora.

Converse e vença a luta.

PV do rival: 4650

Floramon

A qualquer hora.

Dê uma Noz doce (consumida).

PV do rival: 590

Pumpkinmon

20:00–23:59; abra a Mansão dos Brinquedos primeiro.

Converse e vença a luta.

PV do rival: 1400

Kiwimon

A qualquer hora.

Dê uma Carne (consumida).

Tapirmon

A qualquer hora.

Converse duas vezes para acordá-lo.

PV do rival: 1100

Clockmon

00:00–10:59 ou 14:00–23:59.

Responda ao enigma: “Nenhuma”.

PV do rival: 1450

Datamon

A qualquer hora.

Converse e vença a luta.

PV do rival: 4000

Knightmon

Chegue ao Monte Infinito.

Converse e vença a luta.

PV do rival: 4500

Kotemon

Após limpar a Fortaleza dos Ogros.

Converse e vença a luta; não é possível fugir.

PV do rival: 2400

Bearmon

Encontre o Canil pela rota oculta da Costura.

Derrote o caçador e fale com Bearmon liberto.

PV do rival: 3600