

Lore:

Teddymon, um digimon único que nasceu com dois corpos em um, panda e coelho, um vírus contaminou a programação de Yggdrasil para a vida dos digimons, e juntou os genes de Warumonzaemon, Orochimon, Cherubimon, Pandamon, Breakdramon, e Zeedmilleniumon, assim nascendo Teddymon, com uma linha evolutiva especial e única, e todas as evoluções compõem marcas de espiral, que simbolizam a marca do vírus, ele até sua forma rookie, tem algo como um álter ego, vivendo com duas mentes, com desejos diferentes, a parte panda era mais ativa, gostava de dar abraços e de brigas, a parte coelho era mais séria, um pouco agressiva, e gostava de dar ordens, ao chegar em Twinzaemon, ele já começa a se dividir, ganhando uma voz que tem o som de duas vozes misturadas, assim suas mentes também começam a se dividir para ser independentes, até que em Twindramon, suas mentes são separadas, ficando uma em cada cabeça, cada cabeça controla sua respectiva metade do corpo, se eles não trabalharem juntos, podem ter sérios problemas para se moverem, eles podem transferir a posse do corpo temporariamente um pro outro, para o outro mover caso queira usar algum golpe, ou etc, mas dentro deles, é revelado um orbe estranho com dois anéis em volta, eles podem sentir que há algo dentro deles que quer se libertar, e por fim, Darktwindramon, a forma final, eles se libertam do corpo de pelúcia, e mostram sua verdadeira forma, o orbe é o próprio vírus misterioso que formou sua existência, o vírus se fundiu ao digimon para se tornarem 1 só, ou seja, esse Digimon, são 3 seres juntos, duas mentes e um vírus consciente, como agora faz parte da programação, mesmo se o orbe for destruído, o digimon pode renascer junto com ele novamente, o corpo de pelúcia das outras formas atua como um casulo, que no final, faz uma metamorfose.

Apesar de tudo, o vírus não é agressivo, o digimon apesar de ser um do tipo vírus, é bonzinho e amigável, um pouco teimoso, mas pode ser um ótimo companheiro que vai te proteger se gostar de você.

Lista de habilidades:

Digitama: esperar nascer

Teddymon: bolhas

Tabbitmon:

bolhas

Tentáculo voraz: usa seus tentáculos pra golpear o inimigo

Panchimon:

laser coersinho: dispara um laser vindo dos buracos de seus braços

Pancho pong: vira uma bola de pelúcia com espinhos pesada, avança em direção ao inimigo, quicando em cima do mesmo

Mordida pesada: ele abocanha o inimigo, ganhando força para levanta-lo, e o arremessa para o chão

Twinsaemon:

Garra de brinquedo: ele usa sua garra de lua para prender o inimigo

Garra ceifadora: ele usa sua garra laminada para perfurar o inimigo

Garra animal: ele golpeia com as garras de suas mãos causando ardência na área acerta

Coração partido: ele usa o coração em seu peito para transmitir um conforto e relaxamento pro alvo, deixando ele desorientado, e transforma tudo em sofrimento, e desconforto, dando uma dor sentimental interna no alvo

Grito do pesadelo: seus olhos ficam brancos e ele solta um grito das sombras que junto ele cospe um jato de energia sombria no alvo

Twindramon:

Distorção sonar: ele usa os buracos em seu peitoral para soltar ondas sonoras altas e finas para causar uma dor a audição dos alvos

Tornado furioso: ele gira velozmente para fatiar o alvo usando seus tentáculos enquanto gira

Agarrar e destruir: agarra o alvo com sua garra da lua, e o dilacera com a garra ceifadora, a broca, e a massa de espinhos

Força da cobra: ele enrola seu pescoço ou seus tentáculos bem forte no pescoço do alvo, e o asfixia até terminar com ele

Martelo de bamnoura: ele pega um martelo de bamboo e cenoura para usar como arma (mesmo sendo de bamboo e cenoura, o martelo é bem poderoso e resistente)

Orbe da escuridão: ele dispara um jato sombrio vindo do orbe em sua barriga em direção ao inimigo que pode matar a vida das plantas a um raio de 10 metros do jato, e ao acertar o alvo, além dos danos, ele começa a pensar em seu maior medo o tempo todo, sobrepondo a qualquer pensamento

Plasma panda: a cabeça de panda cospe uma bola de plasma verde no alvo

Plasma coelhinho: a cabeça de coelho cospe uma bola de plasma laranja no alvo

Darkwindramon:

Impacto meteoro: ele salta a uma grande altura, e cai com enorme velocidade no alvo causando uma grande explosão no impacto a uma área de 20 metros em volta dele

Sua hora chegou: agarra o alvo com seu tentáculo mão, e usa as outras foices pra dar um fim ao alvo, ou no mínimo causar cortes profundos

Laser sonar: ele dispara um laser combinado com um som estrondoso para os ouvidos de seus buracos no pescoço

Hipnose sombria: as espirais em seu corpo brilham, então ele entra na mente do alvo, manipulando seu cérebro, e assim controlando sua mente por certo tempo

Chuva de meteoros negros: as duas cabeças rugem bem alto e começam a cuspir uma rajada de meteoros feitos de energia sombria

Orbe do fim da vida: os anéis em seu orbe são desfeitos, e suga o alvo pra dentro dele, o selando lá dentro, logo os anéis voltam ao orbe, o fechando, e Darkwindramon volta a forma de digitama, pois essa habilidade exige todo seu poder, em compensação ele absorve a força do digimon selado para ficar mais forte ao sair do digitama

Garras das trevas: ele usa as garras das suas mãos para rasgar o alvo, e ao acertar, elas causam um efeito de pânico que deixa o alvo bem perturbado por um curto período de tempo

Fogo do panda: a cabeça de panda cospe um fogo sombrio, que pode superar o fogo normal e a lava

Espinhos de coelho: a cabeça de coelho cospe uma rajada de espinhos sombrios que penetram facilmente ao contato

As habilidades que causam efeitos psicológicos podem ser caunteradas por confiança, otimismo e determinação



