Aethermon Trainer

Guia de ordens, poderes e combos · versão de 12/11/2026

Você é o treinador: dá as ordens em inglês, falando, e o seu Aethermon luta. Sem ordem, ele não ataca, só guarda distância. As ordens são de três tipos, **mover**, **atacar** e **proteger**, e se juntam numa frase só com "and". A **torcida** é o extra: uma por round.

Move
Jump · Run away

Attack
Punch · Kick · arma · Use your special · Use your super power

Protect
Dodge · Block · Counter

Cheer · 1 por round
Don't give up · Keep going · Charge

Ritmo de treinador

- Depois de uma ordem aceita, ele não ouve outra por **2.5 s** (o anel do microfone esvazia).
- A mesma ordem seguida fica travada por **8 s**: varie.
- O ataque vira sugestão: ele bate na hora boa (rival se recuperando, tonto ou parado) e desiste em **5 s** se a hora não vier. Defesa, movimento e poder saem na hora.
- "Stop" e "Don't …" passam sempre. Rounds de 75 s, melhor de 3.
- **Him, her e it são opcionais:** "freeze" = "freeze him", "splash" = "splash him".

Ordens

Mover	O que faz	Prep. (s)	Dano	Energia	Alcance
Jump	Pula e cai rápido; escapa do chute e da arma. "Jump and kick" é o golpe aéreo direto. Encurralado, com o rival perto, passa por cima dele e troca de lado.	0.12	–	10	–
Run away	Foge: quem vinha bater desiste e o golpe se perde ("ESCAPED!"). Enquanto foge, e por 1 s depois, a energia volta 2,5× mais rápido. Não dá revide, mas nunca falha.	0.05	–	5	–

Atacar	O que faz	Prep. (s)	Dano	Energia	Alcance
Punch	Rápido e barato.	0.45	8	10	2.1
Kick	Bate mais e alcança mais, mas é lento e cansa.	0.85	11	17	2.5
Arma do monstro	Golpe pesado e lento. Cada um tem a sua frase (ver os Aethermon).	0.8	16	24	2.7
Use your special	O poder do seu monstro (ou a frase dele): gasta meio medidor.	0.55	12	–	6
Use your super power 	O super: gasta o medidor inteiro.	0.9	26	–	3.6

Proteger	O que faz	Prep. (s)	Dano	Energia	Alcance
Dodge	Instrução para o próximo golpe: desvia e ganha um revide rápido e forte.	–	–	12	–
Block	Instrução para o próximo golpe: segura e leva só 20% do dano.	0.05	–	6	–

Counter	Instrução para o próximo golpe: desvia e devolve na hora. Não pega poder nem super.	–	13	12	3

Defesa guardada: vale para o próximo golpe nos 4 s seguintes e nem sempre dá certo: Dodge 85%, Block 95%, Counter 75% (contra arma ou poder, ×0.6). Repetir a mesma defesa seguida tira 20% a cada vez (mínimo 35%). Quando falha, aparece "TOO SLOW!". Depois de um desvio certo, o golpe seguinte é **revide**: sai em ×0.45 do tempo e bate ×1.4.

Torcida (uma por round, qualquer uma)

Frase	Efeito
Don't give up! também: never give up, don't quit, be strong, stay strong, be brave	perdendo: +25 de vida e metade do dano por 5 s
Keep going! também: keep it up, keep fighting, let's go, lets go, go go go	+50 no medidor (um poder)
Charge! também: power up, charge, focus, concentrate, get ready	energia cheia e o próximo golpe mais forte

"Perdendo" = com menos vida que o rival. Dito sem estar perdendo, não vale e não gasta a torcida. O treinador rival também torce, a partir do 5º andar.

Os Aethermon

Boulder — Tanque · Terra

Vida **116** Força **×1.2** Velocidade **×0.7**

Arma: "Throw a rock" · também: throw rocks, rock, smash, use your rocks

Poder: "Shake the ground!" · o chão treme: o outro fica tonto, perto ou longe (dano 10, tonto 1.3 s)

Elemento: bate 15% mais em Elétrico; apanha mais de Planta.

- **ROCK SLIDE** · "Punch, punch and throw a rock!" **×1.5**
- **TECTONIC** SEGREDO · "Punch, punch, throw a rock and shake the ground!" **×2**

Ember — Atirador · Fogo

Vida **100** Força **×1** Velocidade **×1**

Arma: "Shoot" · também: shoot fire, throw a fireball, fireball, burn, burn the floor, throw fire

Poder: "Breathe fire!" · um jato de fogo, de longe (dano 18)

Elemento: bate 15% mais em Planta, Gelo; apanha mais de Água.

- **FIRE STORM** · "Punch, punch and shoot!" **×1.5**
- **INFERNO** SEGREDO · "Punch, punch, shoot and breathe fire!" **×2**

Zap — Veloz · Elétrico

Vida **96** Força **×0.95** Velocidade **×1.22**

Arma: "Zap" · também: shoot lightning, lightning, use your lightning

Poder: "Run around him!" · três golpes rápidos em volta dele (dano 6, 3 golpes)

Elemento: bate 15% mais em Água; apanha mais de Terra.

- **THUNDER RUSH** · "Zap, punch and kick!" **×1.5**
- **LIGHTNING STORM** SEGREDO · "Zap, punch, kick and run around him!" **×2**

Riptide — Veloz de longe · Água

Vida **100** Força **×0.95** Velocidade **×1.2**

Arma: "Splash" · também: spray water, throw water, water

Poder: "Make a big wave!" · uma onda que joga o outro longe (dano 12, empurra longe)

Elemento: bate 15% mais em Fogo; apanha mais de Planta, Elétrico.

- **WHIRLPOOL** · "Dodge, splash and punch!" **×1.5**
- **TSUNAMI** SEGREDO · "Dodge, splash, punch and make a big wave!" **×2**

Thorn

Controle · Planta

Vida	Força	Velocidade
108	**×1**	**×1**

Arma: "Whip" · também: use your vines, throw leaves, leaves

Poder: "Tie him up!" · cipós prendem o outro (dano 8, tonto 1.7 s)

Elemento: bate 15% mais em Água, Terra; apanha mais de Fogo, Gelo.

- **BLOOM BARRAGE** · "Tie him up, punch, punch and kick!" **×1.5**
- **JUNGLE CRUSH** SEGREDO · "Tie him up, punch, punch, kick and tie him up!" **×2**

Frost

Tanque leve · Gelo

Vida	Força	Velocidade
108	**×1.05**	**×0.92**

Arma: "Throw a snowball" · também: snowball, throw ice, ice

Poder: "Freeze!" · o outro congela por um instante (dano 9, tonto 1.7 s)

Elemento: bate 15% mais em Planta; apanha mais de Fogo.

- **SHATTER** · "Freeze and punch!" **×1.6**
- **ABSOLUTE ZERO** SEGREDO · "Freeze, punch and freeze!" **×2**

Segredos de mestre

Nada disso aparece na lista de ordens do jogo. É o que separa quem aperta botão de quem treina monstro.

Investida: "Come back and punch!"

"Come back" sozinho não serve: o monstro já vai até o rival quando você manda atacar. Mas no começo de um combo ele vira investida: **DASH PUNCH** (×1,35) e **DASH KICK** (×1,35).

Escapar do canto

Encurralado na beira da arena com o rival vindo, "Jump!" passa por cima dele e vocês trocam de lado.

Revide

Depois de um Dodge que deu certo, o próximo golpe é revide por 1,4 s: sai em menos da metade do tempo e bate ×1,4. "Dodge and punch!" já deixa o revide engatilhado.

Quebrar o combo dele

Do 2º golpe de um combo do rival em diante, só a defesa que você mandou corta a sequência (COMBO BREAKER). Guarde um "Block!" quando vir o rival gritar uma frase longa.

A torcida certa

Uma por round. "Keep going!" com o medidor perto da metade já vira um especial; "Don't give up!" só quando estiver perdendo; "Charge!" logo antes do golpe mais pesado (a arma ou o super): a carga vai inteira no primeiro golpe que acertar.

Combos gerais (valem para todos)

Uma frase só, com as ordens ligadas por "and", "then" ou vírgula. Do 2º golpe em diante quase não há preparação. Nos combos da tabela, o rival fica tonto entre os golpes, o dano cresce 8% por golpe (até ×1.4), os golpes do meio batem ×0.6 e o último leva o bônus da coluna "Bônus". Cada golpe custa 20% mais energia que o anterior; sem energia, o combo para ("OUT OF BREATH"). Repetir o mesmo combo corta o bônus pela metade a cada vez.

Combo	Diga	Bônus	Pista no Livro de combos
ONE-TWO	*"Punch and kick!"* Punch Kick	×1.3	2 golpes: mão, depois pé
SPIN COMBO	*"Kick and punch!"* Kick Punch	×1.3	2 golpes: pé, depois mão

FLYING KICK	*"Jump and kick!"* **Jump** **Kick**	×1.35	Pule e... com o pé
SKY PUNCH	*"Jump and punch!"* **Jump** **Punch**	×1.3	Pule e... com a mão
COUNTER PUNCH	*"Dodge and punch!"* **Dodge** **Punch**	×1.4	Desvie e devolva com a mão
SLIDE KICK	*"Dodge and kick!"* **Dodge** **Kick**	×1.4	Desvie e devolva com o pé
SHIELD BASH	*"Block and punch!"* **Block** **Punch**	×1.4	Defenda e...
DASH PUNCH	*"Come back and punch!"* **Come back** **Punch**	×1.35	Chegue perto e... com a mão
DASH KICK	*"Come back and kick!"* **Come back** **Kick**	×1.35	Chegue perto e... com o pé
HIT AND RUN	*"Punch and run away!"* **Punch** **Run away**	×1.25	Bata com a mão e fuja
KICK AND RUN	*"Kick and run away!"* **Kick** **Run away**	×1.25	Bata com o pé e fuja
TRIPLE STRIKE	*"Punch, punch and kick!"* **Punch** **Punch** **Kick**	×1.4	3 golpes: mão, mão, pé
WHIRLWIND	*"Kick, kick and punch!"* **Kick** **Kick** **Punch**	×1.45	3 golpes: pé, pé, mão
AIR RAID	*"Jump, kick and punch!"* **Jump** **Kick** **Punch**	×1.45	Pule e dê dois golpes no ar
FINISHER	*"Punch, kick and use your weapon!"* **Punch** **Kick** **Use your weapon**	×1.5	Mão, pé e a sua arma
MACHINE GUN	*"Punch, kick, punch and kick!"* **Punch** **Kick** **Punch** **Kick**	×1.5	4 golpes, alternando
TOWER BREAKER	*"Punch, kick, jump, kick and use your weapon!"* **Punch** **Kick** **Jump** **Kick** **Use your weapon**	×1.7	5 ordens: um pulo no meio e a arma no fim

Combos de cada Aethermon

Cada um tem um combo próprio e um segredo: o próprio com a frase de poder no fim.

Combo	Diga	Bônus	Pista no Livro de combos
ROCK SLIDE Boulder	*"Punch, punch and throw a rock!"* **Punch** **Punch** **Throw a rock**	×1.5	Dois socos e a sua arma
TECTONIC SEGREDO Boulder	*"Punch, punch, throw a rock and shake the ground!"* **Punch** **Punch** **Throw a rock** **Shake the ground**	×2	O Rock Slide... e a sua frase de poder
FIRE STORM Ember	*"Punch, punch and shoot!"* **Punch** **Punch** **Shoot**	×1.5	Dois socos e a sua arma

INFERNO SEGREDO Ember	*"Punch, punch, shoot and breathe fire!"* **Punch** **Punch** **Shoot** **Breathe fire**	×2	O Fire Storm... e a sua frase de poder
THUNDER RUSH Zap	*"Zap, punch and kick!"* **Zap** **Punch** **Kick**	×1.5	A sua arma, mão e pé
LIGHTNING STORM SEGREDO Zap	*"Zap, punch, kick and run around him!"* **Zap** **Punch** **Kick** **Run around him**	×2	O Thunder Rush... e a sua frase de poder
WHIRLPOOL Riptide	*"Dodge, splash and punch!"* **Dodge** **Splash** **Punch**	×1.5	Desvie, a sua arma e a mão
TSUNAMI SEGREDO Riptide	*"Dodge, splash, punch and make a big wave!"* **Dodge** **Splash** **Punch** **Make a big wave**	×2	O Whirlpool... e a sua frase de poder
BLOOM BARRAGE Thorn	*"Tie him up, punch, punch and kick!"* **Tie him up** **Punch** **Punch** **Kick**	×1.5	Prenda ele, depois mão, mão, pé
JUNGLE CRUSH SEGREDO Thorn	*"Tie him up, punch, punch, kick and tie him up!"* **Tie him up** **Punch** **Punch** **Kick** **Tie him up**	×2	O Bloom Barrage... e prenda de novo
SHATTER Frost	*"Freeze and punch!"* **Freeze** **Punch**	×1.6	Congele ele e quebre com a mão
ABSOLUTE ZERO SEGREDO Frost	*"Freeze, punch and freeze!"* **Freeze** **Punch** **Freeze**	×2	O Shatter... e congele de novo

Sem nome na tabela

Combo	Como sai	Bônus
ULTIMATE SEGREDO	Um combo de 5 golpes que termina no super (medidor cheio).	×1.25
ULTRA COMBO	6 golpes ou mais, sem parar. Ganha nome e aviso, mas não o bônus: descobrir combo vale mais que gritar golpe.	–

COMBO BREAKER: do 2º golpe em diante, só a defesa mandada pelo treinador corta o combo do rival: 30% no 2º golpe, +10% por golpe, até 60%.

A torre

Andar	Aula	Ordens novas
1	**Three orders**	Punch! · Jump! · Dodge!
2	**Kick and block**	Kick! · Block!
3	**Move**	Run away! · Use your weapon!
4	**Jump and hit back**	Jump and kick! · Counter!
5	**Combos**	Punch and kick! · Punch, punch and kick! · Keep going!
6	**Your powers**	(a frase do poder) · Use your super power!
7	**Nox**	Nox, please... · Don't attack!

Andares 1 a 5: os cinco Aethermon que você não escolheu. 6º: a sombra do seu próprio monstro. 7º: o Nox. O rival do 1º andar tem ×0,85 de vida e ×0,9 de força; a sombra, ×1,15 e ×1,2. Duas derrotas de folga; a terceira encerra a subida.

O chefão

Nox

Chefão · Mente · topo da torre

Não se vence batendo: todo golpe volta pela metade e aumenta a fúria. A fúria cai com frases de calma, com o nome dele ("Nox, …"), *please* e *don't*. Repetir a mesma frase rende metade. Round de 120 s.

"Nox, please calm down." · *"Nox, please don't fight."* · *"It's okay, Nox."*