**Conhecimentos Gerais (Inteligência)**

**Gaia**

* **Sobre:**

Com a origem do solo os dominadores de Gaia podem invocar gigantes estruturas ou equipamentos poderosos ao seu dispor, criando verdadeiros arsenais ou castelos em meio ao combate.

Quando obtém um grande leque de minérios e cristais são ótimos em confeccionar e consertar equipamentos, podendo agir como ferreiros em casos de emergência, ou até mesmo interagir com a economia e mercado local.

Sua chave é a **Consistência**.

* **Características:**

**Fortes:** ótimas proteções, criação vasta de itens ou estruturas, boas habilidades de suporte e utilidade, boas quantias de dano por turno, boa criação de múltiplas unidades.

**Fracos:** mobilidade medíocre, alto consumo de mana e recursos, péssimo em combates rápidos, dependente de suas criações.

* **Jogabilidade:**

Gaia é um conhecimento para jogadores que gostam muito de estar atento a lista de itens e estruturas, podendo facilmente conjurar algum equipamento de seu interesse, até mesmo criar um replica de um monstro ou castelo que já tenha observado.

Suas habilidades são destinadas para criar várias armas e armaduras, ou para o conforto da sua equipe através de casa e mobílias mágicas, além de poder facilmente se integrar a uma cidade graças a rentabilidade que suas habilidades oferecem.

* **Dificuldade:**

Dificuldade alta. Diferente de outros conhecimentos ao jogar de Gaia é necessário compreender todo o jogo para sempre buscar as melhores armas, armaduras e estruturas, o que pode ser extremamente desafiador ou maçante para um novo jogador.

Esse conhecimento é recomendado para jogadores que almejam explorar o máximo do jogo em diversos aspectos, além de requisitar muita leitura e interpretação de texto.

**Ventus**

* **Sobre:**

Em uma extrema velocidade os dominadores de Ventus são mestres da mobilidade e da trapaça, sempre brincando com os sentidos de seus oponentes pelos seus movimentos e tufões.

Quanto mais esperto o seu dominador mais possibilidades surgem ao seu alcance, como arremessar objetos, voar, varrer cidades com furacões ou enganar os olhos com truques.

Sua chave é a **Criatividade**.

* **Características:**

**Fortes:** ótima mobilidade, muitas habilidades de utilidade, diversas respostas a habilidades, diversas trapaças, boas habilidades de controle.

**Fracos:** dano não consistente, poucas habilidades de proteção, poucas habilidades de sobrevivência, péssimo em combates longos.

* **Jogabilidade:**

As ferramentas principais de um dominador de Ventus é a evasão e anulação, dando um objetivo claro de ser extremamente irritante aos seus adversários. A alta mobilidade é um fator incrível ao entregar objetivos, ultrapassar obstáculos ou fugir de monstros.

Suas habilidades são destinadas para buscar as soluções inesperadas, sempre brincando com a situações, aliados ou oponentes, tendo em seu leque de habilidade a capacidade de remover seres de combate, mover coisas de lugar e inutilizar alvos simultâneos.

* **Dificuldade:**

Dificuldade alta. Jogar de Ventus é conhecer as capacidades dos oponentes melhores do que eles mesmos, além do desafio de também dominar suas próprias habilidades e saber o melhor momento para fazer suas jogadas.

Esse conhecimento é recomendado para jogadores que buscam boas risadas durante a mesa, além de provocar situações complexas e complicadas para forçar a todos pensar fora do senso comum.

**Ignis**

* **Sobre:**

Usando o poder do fogo dominadores de Ignis semeiam o terror em qualquer lugar onde pisem, seja através de torrentes de chamas mortais ou a pulverização de estruturas e cidades.

Seguidos por uma vontade instintiva são perfeitos em combates, perseguição, caça de monstros ou em intimidar os mais fracos.

Sua chave é a **Destruição**.

* **Características:**

**Fortes:** muitas habilidades ofensivas, ótimo dano, boa mobilidade, boa resistência, adaptável a qualquer combate.

**Fracos:** péssimo suporte, péssima utilidade, ruim contra controle, efeitos colaterais.

* **Jogabilidade:**

O poder destrutivo de Ignis é construído para jogadores que gostem de resolver tudo a base da violência, seja ela direta em combates e vandalismo, ou velada através de ameaças, intimidação e presença forte.

Suas habilidades são destinadas para pilhar grandes quantias de ouro e experiência através de abates e conflitos, podendo estar sempre a frente de seus companheiros de equipe baseado em qual conturbado é a aventura.

* **Dificuldade:**

Dificuldade baixa. O kit de habilidades de um dominador de Ignis é muito fácil de se entender e dominar, além de ter um único e claro objetivo de vencer combates ou ser o ponto de força bruta da equipe.

Esse conhecimento é recomendado para jogadores inexperientes focados em ter um impacto considerável na mesa ao mesmo tempo que aprendem e se adaptem as mecânicas mais simples do jogo.

**Aqua**

* **Sobre:**

Através da tranquilidade dos rios e córregos os dominadores de Aqua possuem a flexibilidade para poder lidar com qualquer situação ao seu caminho, seja abrindo novas rotas ao congelar lagos ou afogando monstros problemáticos.

Sempre com uma mente tranquila seus portadores trazem paz aos necessitados curando seus ferimentos ou doenças, além de poderosas proteções com domos líquidos e contra-ataques de gelo.

Sua chave é o **Equilíbrio**.

* **Características:**

**Fortes:** boas habilidades de suporte e utilidade, purifica vários efeitos negativos, boas habilidades de proteção e sobrevivência, boa versatilidade, boas habilidades de controle.

**Fracos:** mobilidade e dano medíocre, péssimo em combates rápidos, consumo de mana e recursos considerável, péssimo em começo de combate.

* **Jogabilidade:**

Embora tenha um problema notável com dano e mobilidade esse conhecimento é incrível para jogadores solo, podendo resolver combates através de controle pelo congelamento, ou usando as propriedades curativas paras se manter vivo durante a jornada e salvar vidas que podem futuramente te trazer algum retorno.

Suas habilidades são destinadas para resolver qualquer tipo de problema, sempre ter alguma resposta a qualquer situação, um verdadeiro faz tudo ou equipe de uma pessoa só.

* **Dificuldade:**

Dificuldade média. Diferente dos outros elementos básicos seus dominadores precisam carregar ou criar fontes de água para utilizar suas habilidades, o que pode ser um pouco complexo para iniciantes, porém suas habilidades não são difíceis de dominar, além de sempre ter uma carta na manga para qualquer problema.

Esse conhecimento é recomendado para dois tipos opostos de jogadores, os solitários por ter um kit de habilidades completos e quase nunca precisar de ajuda, ou o suporte para utilizar essa mesma utilidade em atender as necessidades da sua equipe.

**Primal**

* **Sobre:**

Guiados pelos espíritos e os antigos deuses os dominadores do Primal compartilham sua sabedoria pela flora e fauna através do controle de monstros, diversidade de venenos e a manipulação de vinhas mágicas.

Tendo a natureza e os ancestrais ao seu lado os problemas ambientais viram verdadeiras ferramentas contra inimigos que ameacem o ciclo da vida.

Sua chave é a **Sobrevivência**.

* **Características:**

**Fortes:** ótima sobrevivência, ótimo em criar múltiplas unidades, boas habilidades de controle e proteção, boas habilidades de suporte e utilidade.

**Fracos:** mobilidade e dano medíocre, poucas respostas a habilidades inimigas, vulnerável a habilidades em área, não muito efetivo em ambientes urbanos.

* **Jogabilidade:**

A selvageria do Primal é perfeita para amantes da natureza, invocando e adestrando monstros para as diversas situações. Possuem uma diversidade de venenos e plantas mágicas para controlar seus oponentes, sempre contando com os espíritos e ancestrais para darem conselhos ou emprestar o seu poder.

Suas habilidades são destinadas para domar um mundo selvagem e entender suas nuances desde envenenamento, enraizamento, monstros, toda a natureza ao leque de seu portador.

* **Dificuldade:**

Dificuldade média. Conhecer, adquirir e manipular monstros pode ser bem desafiador para os novos jogadores, assim como obter plantas e arvores exóticas para produzir seus venenos. No entanto uma vez com essas dificuldades superadas seus dominadores resolvem facilmente os problemas ao longo da aventura sem um mínimo de esforço.

Esse conhecimento é recomendado para jogadores que pretendem deixar todo o trabalho pesado para suas mascotes, tendo apenas alguns problemas iniciais que facilmente vão ser esquecidos ao fim da campanha.

**Nekro**

* **Sobre:**

Sempre fugindo da morte os dominadores de Nekro violam o ciclo natural da vida com seus rituais e pactos macabros, sempre abusando do sangue e do profano podendo invocar exércitos de mortos vivos ou amaldiçoar seus oponentes.

Roubam a energia vital de seres a sua volta, vagando eternamente em busca da imortalidade, dispostos a aniquilar qualquer vida ou pós vida que possa o impedir.

Sua chave é o **Sacrifício**.

* **Características:**

**Fortes:** boa sobrevivência, bom dano, bom em criar múltiplas unidades, muitos efeitos negativos e positivos, boa versatilidade.

**Fracos:** alto gasto de recursos e pontos de vida, péssimo contra itens e estruturas, péssima mobilidade, suporte e utilidade medíocre.

* **Jogabilidade:**

O controle sobre a morte permite causar pontos de danos incríveis semelhante a Ignis, porém sem a destruição de propriedades como itens e estruturas que pode ser um problema sério, sendo compensado pelo vampirismo, invocação de mortos e maldições.

Suas habilidades são destinadas para abater oponentes e monstros ao mesmo tempo em busca de poder proibido entre tabus e convicções de senso moral impostos na sociedade.

* **Dificuldade:**

Dificuldade alta. Embora roubar pontos de vida e lançar maldições possa ser extremamente fácil e atrativo para novos jogadores, dominadores de Nekro em sua essência precisam de uma alta frieza e inteligência ao sacrificar suas próprias criaturas, pontos de vida, partes do corpo, além de fazer bons pactos que não o comprometam durante a aventura.

Esse conhecimento é recomendado para jogadores que não se importam tanto em pagar qualquer preço para atingir seus objetivos ou acumular poder, mesmo que possa afetar negativamente a mesa.

**Alchi**

* **Sobre:**

Atrás de grandes riquezas ou do elixir da vida os dominadores de Alchi passam dia e noite em seus laboratórios, produzindo poções de caráter duvidoso, substâncias químicas cruéis, além do homúnculo e a quimera, aberrações mutantes nunca vista na natureza.

Com objetivo de se tornarem podres de ricos buscam sempre por novas substâncias e especiarias exóticas, para que o avanço da ciência nunca pare, seja ela por química ou magia.

Sua chave é a **Fortuna**.

* **Características:**

**Fortes:** grandes quantias de dano por turno, boa criação de múltiplas unidades, criação vasta de itens, boas habilidades de suporte e utilidade, boa sobrevivência.

**Fracos:** péssima mobilidade e proteção, alto consumo de recursos e moedas de ouro, dependente de suas criações, dano não diversificado.

* **Jogabilidade:**

A ganância desenfreada torna os jogadores de Alchi empresários da sua própria equipe, compensando sua falta de resistência e dano direto com equipamentos extremamente caros, além de possuírem homúnculos e quimeras com habilidades de vários monstros e que podem conjurar magias, sem contar os efeitos incríveis concedidos por seus elixires.

Suas habilidades são destinadas para produzir e adquirir rios de dinheiro, seja pelo ganho de recompensas adicionais, transmutação de materiais preciosos ou trabalho braçal por seus fiéis lacaios.

* **Dificuldade:**

Dificuldade alta. O ganho excessivo de ouro e itens adicionais pode atrair muitos jogadores, desde experientes a novatos, porém ao decorrer da campanha o entendimento sobre especiarias, economia, itens, monstros, efeitos positivos e negativos se tornam fatores cruciais para o desempenho básico deste conhecimento, precisando pensar muito bem antes de realizar qualquer jogada.

Esse conhecimento é recomendado para jogadores que buscam algo diferente de causar dano ou rolagem de dados, dando espaço para o progresso de capital e qualidade de vida de sua equipe.

**Sagrum**

* **Sobre:**

Pela fé e luz do verdadeiro deus, o dragão primogênito, os dominadores de Sagrum realizam milagres pela cura divina, purificação de maldições, banimento do profano e a redenção dos pecadores.

Obstinados por sua convicção angelical buscam sempre por relíquias e escrituras sagradas sobre uma era perdida como base para construir um futuro prospero para cada vida em Salon’gar.

Sua chave é o **Salvação**.

* **Características:**

**Fortes:** ótima habilidades de suporte e utilidade, ótima proteção, boa sobrevivência, boas respostas a habilidades inimigas.

**Fracos:** péssimo dano e mobilidade, péssimo em combates rápidos, péssimo em começo de combate, alto consumo de pontos de mana, controle medíocre.

* **Jogabilidade:**

Curando e dissipando efeitos negativos, jogadores de Sagrum são especialistas em suporte e utilidade, criando grandes escudos sagrados, anulando habilidades ofensivas e sempre mantendo um sorriso para trazer a paz aos mais necessitados.

Suas habilidades são destinadas para livrar qualquer sofrimento de seus aliados, desde ferimentos a doenças, principalmente atuando como uma base de segurança e suporte para toda a equipe.

* **Dificuldade:**

Dificuldade baixa. Com uma proposta completamente oposta a destruição e violência do Ignis, Sagrum mantem a baixa execução e simplicidade de jogo nas curas e bençãos, sempre simples de entender, tornando-se o médico do grupo.

Esse conhecimento é recomendado para jogadores inexperientes que pretendem ser essencial a sua equipe mesmo que não conheça os princípios básicos do jogo.

**Arcana**

* **Sobre:**

Induzidos pela curiosidade e os mistérios, os dominadores de Arcana destorcem a realidade para obter as respostas sobre o mundo e suas leis. Sempre fascinados com a magia e suas regras buscam sempre por magnitude em seus feitiços.

Através da manipulação de magia podem facilmente roubar e melhorar magias, além de habilidades incomuns como a polimorfia, a arte de transformar seres em outros, e o encantamento, um conhecimento perdido sobre empoderar objetos e seres com runas.

Sua chave é a **Manipulação**.

* **Características:**

**Fortes:** ótimo controle, ótimas respostas a habilidades inimigas, boa mobilidade, dano consistente, pode encantar objetos e unidades, boas habilidades de utilidade e suporte.

**Fracos:** baixa resistência, baixa sobrevivência, péssimo em combates longos, poucas habilidades de proteção, vulnerável a ataques diretos.

* **Jogabilidade:**

Assim como Ventus, Arcana brinca e abusa com conceitos e regras da mesa, acumulando diversas magias aprendidas por oponentes ou aliados, conjurando-as com melhorias, sem contar sua especialidade principal a reação, a interrupção de ações e magias inimigas sempre que possível.

Suas habilidades são destinadas para entender e acumular magias ou talentos ao longo da aventura, tendo também o encantamento para fortificar itens e aliados com efeitos positivos ou feitiços que podem ser conjurados através de runas.

* **Dificuldade:**

Dificuldade alta. A necessidade de entender todas as magias e habilidades é uma característica que pode afastar qualquer jogador, independente da sua experiência, além da criatividade para poder produzir combos de magias ou aplicar as melhorias corretas em seus feitiços, tornando esse conhecimento perfeito para veteranos.

Esse conhecimento é recomendado para jogadores interessados em revolucionar a forma de conjurar magias, através de combinações nunca vistas, ou pelo poder absoluto através itens com encantamentos em excesso.

**Tekno**

* **Sobre:**

Recente e nos seus primeiros passos o domínio em Tekno começou pela fusão entre tecnologia e magia, fazendo que seus portadores usem a mana de seus corpos para energizar suas invenções, além de frequentemente usar de descargas elétricas e trovões contra seus oponentes.

Com um conhecimento incrível em tecnologia e magia, os tecnomantes buscam por uma inteligência autônoma capaz de também criar máquinas e conjurar magias assim como seus projetores.

Sua chave é o **Futuro**.

* **Características:**

**Fortes:** bom controle e utilidade, bom dano e resistência, boa criação de itens e estruturas, boa mobilidade.

**Fracos:** alto gasto de recursos e pontos de mana, dependente de itens, dependente de suas criações, vulnerável a controle e efeitos em área, péssimo contra controle.

* **Jogabilidade:**

A sua criação de itens e estruturas é bem semelhante à de Gaia, porém com a estranha capacidade de atribuir consciência e habilidades ativas a objetos inanimados, além destes mesmos objetos se transformarem em monstros não orgânicos. Podem também conjurar relâmpagos e recuperar mana através da eletricidade.

Suas habilidades são destinadas para também criar armas e armaduras, mas que podem conjurar magias e habilidades de forma independente, posteriormente se transformando em mascotes de sucata.

* **Dificuldade:**

Extremamente difícil. Provavelmente o conhecimento mais desafiador do jogo, é necessário estar atento ao bestiário, grimório, arsenal de itens e estruturas, tudo isso enquanto precisa dominar a mecânica de carga e eletricidade para animar suas invenções, além de habilidades com efeitos únicos e difíceis de se dominar.

Esse conhecimento é recomendando principalmente para jogadores que querem se desafiar, ou na maioria dos casos para os entusiastas de automação e tecnologia.