**Conhecimentos Gerais (Inteligência)**

**Gaia**

* **Sobre:**

Com a origem do solo os dominadores de Gaia podem invocar gigantes estruturas e monstros ao seus dispor, criando verdadeiros exércitos 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 se integrar a economia e mercado local.

Sua chave é a **Consistência**.

* **Características:**

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

**Fracos:** mobilidade medíocre, alto consumo de mana e recursos, poucas respostas a habilidades inimigas, vulnerável a habilidades em área, péssimo em combates rápidos.

* **Jogabilidade:**

Gaia é um conhecimento para jogadores que gostam muito de estar atento ao bestiário e lista de itens, podendo facilmente conjurar alguma arma ou armadura de seu interesse, ou mesmo criar um replica de um monstro.

Suas habilidades são destinadas para criar grandes exércitos, ou para o conforto próprio ou de 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 os melhores itens, criaturas 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:**

Com 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 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 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:**

Com o poder através 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 destinado 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:**

Com a 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, 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 destinado 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 para atender necessidades da sua equipe.

**Conhecimento**

* **Sobre:**

Texto.

* **Características:**

**Fortes:** característica.

**Fracos:** característica.

* **Jogabilidade:**

Texto.

* **Dificuldade:**

Texto.

**Conhecimento**

* **Sobre:**

Texto.

* **Características:**

**Fortes:** característica.

**Fracos:** característica.

* **Jogabilidade:**

Texto.

* **Dificuldade:**

Texto.

**Conhecimento**

* **Sobre:**

Texto.

* **Características:**

**Fortes:** característica.

**Fracos:** característica.

* **Jogabilidade:**

Texto.

* **Dificuldade:**

Texto.

**Conhecimento**

* **Sobre:**

Texto.

* **Características:**

**Fortes:** característica.

**Fracos:** característica.

* **Jogabilidade:**

Texto.

* **Dificuldade:**

Texto.

**Conhecimento**

* **Sobre:**

Texto.

* **Características:**

**Fortes:** característica.

**Fracos:** característica.

* **Jogabilidade:**

Texto.

* **Dificuldade:**

Texto.

**Conhecimento**

* **Sobre:**

Texto.

* **Características:**

**Fortes:** característica.

**Fracos:** característica.

* **Jogabilidade:**

Texto.

* **Dificuldade:**

Texto.