**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 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:**

Através do Ar os dominadores de Ventus podem brincar com os sentidos de seus oponentes, seja movendo objetos ou criando ilusões, podendo a qualquer momento virar o destino de um conflito ou garantir suas vantagens.

Com uma mente inteligente por trás é capaz de atrapalhar qualquer movimento ou plano que o ameace, além de soluções inovadoras e irritantes para ultrapassar qualquer problema.

Sua chave é a consciência.

* **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:**

A função de um jogador especializado em Ventus é ser extremamente irritante e frustrante para seus oponentes. Estando sempre um passo a frente esse conhecimento anula diversas habilidades e ataques, ou mesmo revida para o próprio conjurador e seus aliados.

Suas habilidades são destinadas para atrapalhar e brincar com a situação, podendo trazer efeitos caóticos, remover oponentes do combate, confundir sentidos de um monstro ou até mesmo inutilizar um alvo único.

* **Dificuldade:**

Dificuldade alta. Jogar de Ventus é sempre estar um passo a frente de todos, fazendo assim que seu portador necessite conhecer o kit de habilidades e capacidades dos outros melhores do que eles mesmos, além do desafio de também dominar suas próprias capacidades.

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.

**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.

**Conhecimento**

* **Sobre:**

Texto.

* **Características:**

**Fortes:** característica.

**Fracos:** característica.

* **Jogabilidade:**

Texto.

* **Dificuldade:**

Texto.