

# Najigi

Alex Fischman

July 11, 2024

## Contents

<b>Attributes</b>	<b>2</b>
<b>Actions</b>	<b>3</b>
<b>Classes</b>	<b>5</b>

## Attributes

	Power	Speed
Body (Physical)	Strength	Dexterity
Mind (Mental)	Knowledge	Acuity
Soul (Spiritual)	Will	Charisma

- Strength [STR] represents power, athleticism, and endurance.
- Dexterity [DEX] represents speed, agility, and reflexes.
- Knowledge [KNO] represents memory, wisdom, and reasoning.
- Acuity [ACU] represents astuteness, intuition, and perceptiveness.
- Will [WIL] represents certainty, resolve, and commitment.
- Charisma [CHA] represents charm, sociality, and eloquence.

## Stats

- Health [HP]: how much damage you can take before being unable to fight. Most characters have 6 health.

# Actions

Each action either takes some amount of {time} to perform, or has a {trigger} condition. On your turn, you may continue performing actions until you have acted for a total of 6 seconds. Actions with trigger conditions (called *reactions*) can be performed instantly whenever their trigger condition is met (even if it's not your turn), and don't require using your action time. However, only one reaction can be triggered by a single event; if you have multiple reactions with the same trigger condition, you must choose one.

The following actions may be performed by any character:

- Walk {time: X seconds}: move  $[X]$  spaces across simple terrain. During this time, you may perform actions that do not require the use of your legs.
- Run {time: X seconds}: move  $[X * 2]$  spaces across simple terrain.
- Hike/Climb/Swim {time: X seconds}: move  $[X/2]$  spaces over difficult terrain, along a wall, or through water.
- High Jump {time: 2 seconds}: move  $[1 + (\text{STR}/3)]$  spaces straight upwards.
- Long Jump {time: 2 seconds}: move  $[1 + (\text{STR}/3)]$  spaces across a gap.
- Punch {Attack, time: 2 seconds}: make a single-target Attack against a target in melee range. The attack has  $[\text{STR} + \text{DEX}]$  accuracy and does  $[1]$  damage.
- Block {Defend, trigger: incoming Attack}: if the accuracy roll is less than  $[10 + \text{STR}]$ , the Attack fails.
- Dodge {Defend, trigger: incoming Attack}: if the accuracy roll is less than  $[10 + \text{DEX}]$ , the Attack fails.
- Heal {time: 6 seconds}: you or a creature within your reach gains  $[1]$  health.
- Grab {trigger: successful Punch}: TODO: add Restrained condition
- Hide {time: TODO seconds}: TODO: add Hidden condition
- Ready {time: X seconds}: choose a trigger condition and a list of actions that takes at most X seconds. The first time that the trigger occurs before the start of your next turn, all of your chosen actions occur as one reaction. You may only have one reaction readied at a time.
- Other: if you want to perform an action not described in the rules, the GM will tell you whether that action is possible, how long it will take, and what kind of roll you need to make, if any, to determine whether you are successful.

Note: 1 space is 1.5 meters (1.5m) long, or about 5 feet (5ft). For maps with square grids, each side should be 1.5m long. For maps with hexagonal grids, each hexagon's *short diagonal* should be 1.5m long.

## Attacks

Attacks have accuracy **[ACC]** and do damage **[DAM]**. To perform an Attack action, roll  $[1d20 + \text{ACC}]$ . This will trigger the target's Defend reactions, if they have any. If none of the Defend reactions stop your Attack, the attack succeeds, and the target loses **[DAM]** health. Additionally, when you roll for the Attack action, there are two special outcomes. If the die lands on a 1, then the attack will deal no damage, even if it hits (a critical failure). However, if the die lands on a 20, then the attack will deal an additional **[DAM]** damage (a critical hit)!

# Classes

	STR	DEX	KNO	ACU	WIL	CHA
STR	Berserker (STR/STR)	Grappler (STR/DEX)	Champion (STR/KNO)	Vanguard (STR/ACU)	Titan (STR/WIL)	Knight (STR/CHA)
DEX	Rogue (DEX/STR)	Ninja (DEX/DEX)	Duelist (DEX/KNO)	Scout (DEX/ACU)	Zephyr (DEX/WIL)	Pirate (DEX/CHA)
KNO	Alchemist (KNO/STR)	Wright (KNO/DEX)	Tactician (KNO/KNO)	Savant (KNO/ACU)	Wizard (KNO/WIL)	Broker (KNO/CHA)
ACU	Runesmith (ACU/STR)	Deadeye (ACU/DEX)	Medic (ACU/KNO)	Sleuth (ACU/ACU)	Witch (ACU/WIL)	Mimic (ACU/CHA)
WIL	Chimera (WIL/STR)	Sanguine (WIL/DEX)	Empyrean (WIL/KNO)	Haruspex (WIL/ACU)	Eidolon (WIL/WIL)	Fool (WIL/CHA)
CHA	Captain (CHA/STR)	Noble (CHA/DEX)	Summoner (CHA/KNO)	Psychic (CHA/ACU)	Shaman (CHA/WIL)	Bard (CHA/CHA)

Classes have flavor text and rules text.

Flavor text will be in *italics*, and should be ignored when making rulings.

## Leveling Up

When the party reaches a major milestone in their quest, each character should level up. To level up, choose one of the following options:

- Gain one level in a class of your choice. This will result in gaining one or more additional abilities, be they timed actions, reactions, or passives.
- Gain one point in one of the six attributes. This will result in your character being better at actions and skills associated with that attribute.

Additionally, you can gain one level of each class by triggering that class's Unlock condition. When you do, you gain the first level of that class immediately, with exactly the same benefits that you would if you had chosen that class at a milestone. Once you have triggered an Unlock condition once, you gain no further benefits from triggering it additional times.

## Berserker (STR/STR)

*TODO: flavor*

Unlock: {trigger: TODO: unlock}

### Level 1: Rage {time: 1 seconds}

*You enter a blind rage, swinging your weapon wildly and dropping your guard.*

Until the start of your next turn, your melee attacks do twice as much damage, but you take twice as much damage from melee attacks.

### Level 2: Windup {time: 1 seconds}

*You put all of your strength behind a mighty blow.*

Your next melee attack has [STR] less accuracy but does [STR] extra damage.

### Level 3: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

### Level 4: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

### Level 5: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

### Level 6: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

## Grapppler (**STR/DEX**)

*TODO: flavor*

Unlock: {trigger: TODO: unlock}

Level 1: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 2: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 3: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 4: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 5: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 6: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

## Champion (**STR/KNO**)

*TODO: flavor*

Unlock: {trigger: TODO: unlock}

Level 1: Ploy TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules: add a special effect to your next attack

Level 2: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 3: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 4: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 5: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 6: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules



## Vanguard (STR/ACU)

*TODO: flavor*

Unlock: {trigger: Block 6 attacks within 1 minute}

Level 1: Riposte {trigger: successful Block}

*Your block has left your enemy wide open.*

You may act for up to [ACU] seconds during this reaction.

Level 2: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 3: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 4: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 5: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 6: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Titan (**STR/WIL**)

*TODO: flavor*

Unlock: {trigger: take 6 damage within 1 minute}

Level 1: Grow TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 2: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 3: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 4: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 5: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 6: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

## Knight (**STR/CHA**)

*TODO: flavor*

Unlock: {trigger: TODO: unlock}

Level 1: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules: choose a mount or a squire

Level 2: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules: add movement speed to damage

Level 3: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 4: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 5: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 6: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

## Rogue (DEX/STR)

*TODO: flavor*

Unlock: {trigger: TODO: unlock}

Level 1: Sneak Attack {trigger: deal damage with an Attack while Hidden}

*TODO: flavor*

The attack deals [1] additional damage.

Level 2: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 3: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 4: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 5: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 6: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Ninja (DEX/DEX)

*TODO: flavor*

Unlock: {trigger: TODO: unlock}

Level 1: Stun TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 2: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 3: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 4: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 5: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 6: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Duelist (**DEX/KNO**)

*TODO: flavor*

Unlock: {trigger: TODO: unlock}

Level 1: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules: improve crit chance

Level 2: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 3: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 4: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 5: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 6: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Scout (DEX/ACU)

*TODO: flavor*

Unlock: {trigger: Dodge 6 attacks within 1 minute}

Level 1: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 2: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 3: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 4: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 5: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 6: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Zephyr (DEX/WIL)

*TODO: flavor*

Unlock: {trigger: TODO: unlock}

Level 1: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 2: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 3: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 4: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 5: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 6: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules



Pirate (DEX/CHA)

*TODO: flavor*

Unlock: {trigger: TODO: unlock}

Level 1: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 2: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 3: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 4: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 5: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 6: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Alchemist (KNO/STR)

*TODO: flavor*

Unlock: {trigger: TODO: unlock}

Level 1: Brew TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 2: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 3: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 4: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 5: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 6: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Wright (KNO/DEX)

*TODO: flavor*

Unlock: {trigger: TODO: unlock}

Level 1: Make TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 2: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 3: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 4: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 5: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 6: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Tactician (KNO/KNO)

*TODO: flavor*

Unlock: {trigger: TODO: unlock}

Level 1: Plan TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules: reward for readying actions

Level 2: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 3: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 4: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 5: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 6: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Savant (KNO/ACU)

*TODO: flavor*

Unlock: {trigger: TODO: unlock}

Level 1: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules: something like expertise

Level 2: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 3: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 4: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 5: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 6: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Wizard (KNO/WIL)

*TODO: flavor*

Unlock: {trigger: TODO: unlock}

Level 1: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 2: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 3: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 4: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 5: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 6: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Broker (KNO/CHA)

*TODO: flavor*

Unlock: {trigger: TODO: unlock}

Level 1: Bind TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules: form a magically enforced contract

Level 2: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 3: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 4: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 5: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 6: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Runesmith (**ACU/STR**)

*TODO: flavor*

Unlock: {trigger: TODO: unlock}

Level 1: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 2: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 3: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 4: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 5: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 6: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules



Deadeye (**ACU/DEX**)

*TODO: flavor*

Unlock: {trigger: deal a critical hit on a ranged attack}

Level 1: Seek TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules: increase accuracy of ranged attacks

Level 2: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 3: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 4: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 5: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 6: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

## Medic (ACU/KNO)

*TODO: flavor*

Unlock: {trigger: Heal 6 times on creatures other than yourself within 1 minute}

Level 1: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 2: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 3: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 4: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 5: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 6: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Sleuth (**ACU/ACU**)

*TODO: flavor*

Unlock: {trigger: TODO: unlock}

Level 1: Gaze TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 2: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 3: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 4: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 5: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 6: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Witch (ACU/WIL)

*TODO: flavor*

Unlock: {trigger: TODO: unlock}

Level 1: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 2: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 3: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 4: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 5: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 6: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Mimic (**ACU/CHA**)

*TODO: flavor*

Unlock: {trigger: TODO: unlock}

Level 1: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 2: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 3: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 4: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 5: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 6: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Chimera (**WIL/STR**)

*TODO: flavor*

Unlock: {trigger: TODO: unlock}

Level 1: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 2: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 3: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 4: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 5: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 6: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Sanguine (WIL/DEX)

*TODO: flavor*

Unlock: {trigger: TODO: unlock}

Level 1: Bite TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules: gain power by sacrificing blood, including your own

Level 2: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 3: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 4: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 5: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 6: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Empyrean (WIL/KNO)

*TODO: flavor*

Unlock: {trigger: TODO: unlock}

Level 1: Warp TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules: twist space to control the battlefield

Level 2: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 3: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 4: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 5: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 6: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules



Haruspex (WIL/ACU)

*TODO: flavor*

Unlock: {trigger: TODO: unlock}

Level 1: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 2: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 3: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 4: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 5: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 6: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Eidolon (WIL/WIL)

*TODO: flavor*

Unlock: {trigger: TODO: unlock}

Level 1: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 2: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 3: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 4: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 5: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 6: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Fool (**WIL/CHA**)

*TODO: flavor*

Unlock: {trigger: TODO: unlock (want to say “fail 6 checks” but don’t have “checks” yet)}

Level 1: Roll TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 2: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 3: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 4: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 5: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 6: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Captain (**CHA/STR**)

*TODO: flavor*

Unlock: {trigger: TODO: unlock}

Level 1: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 2: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 3: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 4: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 5: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 6: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Noble (**CHA/DEX**)

*TODO: flavor*

Unlock: {trigger: TODO: unlock}

Level 1: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 2: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 3: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 4: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 5: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 6: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Summoner (**CHA/KNO**)

*TODO: flavor*

Unlock: {trigger: TODO: unlock}

Level 1: Call TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules: create a minion ally

Level 2: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 3: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 4: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 5: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 6: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Psychic (**CHA/ACU**)

*TODO: flavor*

Unlock: {trigger: TODO: unlock}

Level 1: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 2: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 3: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 4: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 5: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 6: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Shaman (CHA/WIL)

*TODO: flavor*

Unlock: {trigger: TODO: unlock}

Level 1: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 2: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 3: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 4: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 5: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 6: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules



Bard (**CHA/CHA**)

*TODO: flavor*

Unlock: {trigger: TODO: unlock}

Level 1: Play TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 2: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 3: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 4: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 5: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules

Level 6: TODO: name TODO: time

*TODO: flavor*

TODO: rules