**NÍVEIS**

Obs: Classes são atualizadas a cada 5 níveis.

NÍVEL 2

* Dobro de psicologia em sanidade máxima e atual.
* Dobro de luta pela vida em vida máxima e atual.

NÍVEL 3

* Quantidade de inteligência – quantidade de psicologia em sanidade máxima e atual.
* Um quinto da vida atual em vida máxima e atual.
* Pode mudar 1 ponto de lugar.

NÍVEL 4

* +60 pontos de esforço.
* 2 pontos de sanidade.
* Diminuir 2 pontos de esforço em uma habilidade de preferência. No mínimo a mesma tem que ficar com no mínimo 1.

NÍVEL 5

* Escolher uma das classes que tiver e aumentar 1 ponto de uma das habilidades principais do mesmo.
* 1 Melhora em uma das habilidades.
* +50 pontos de esforço.

NÍVEL 6

* Pode escolher uma habilidade de gosto próprio para ser uma perícia.
* +1 na perícia escolhida.
* +50 pontos de esforço.
* +3 pontos de sanidade.

NÍVEL 7

* Escolher entre:
  + Melhora atributos forças. (1 em algum deles)
  + Melhoras atributos de rapidez. (1 em algum deles)
  + Melhoras atributos psicológicas. (1 em algum deles)
* +50 pontos de esforço.

NÍVEL 8

* Trocar 2 pontos de alguma habilidade.
* 50 pontos de esforço.

NÍVEL 9

* Pode tirar 1 ponto do outro player para um atributo seu (o outro player ganha 20 de vida atual e máxima).
* +5 pontos de sanidade
* +50 PE

NÍVEL 10

* +1 na habilidade de uma das classes.
* Escolher mais uma perícia.
* Pode tirar um ponto de qualquer lugar para uma perícia. (No máximo 3)
* +50PE