**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 ou 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.

NÍVEL 6

* Pode escolher uma habilidade de gosto próprio para ser uma perícia. Não pode ser de luta (lutar, destreza, armas de fogo, armas cortantes, armas pesadas.)
* +1 na perícia escolhida.

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)

NÍVEL 8

* Trocar 2 pontos de alguma habilidade.
* Tirar pontos de sanidade e colocar em vida ou vice-versa.

NÍVEL 9

* Pode tirar 1 ponto do outro player para um atributo seu (o outro player ganha 20 de vida atual e máxima).
* Pode ter 1 cachorro(focado em ataque), 1 gato(ajuda do player).

NÍVEL 10

* Se tiver pegado 1 animal:
  + Pode trocar 1 ponto do jogador para o animal.
  + Sacrifício (pode matar o animal para ganhar 2 pontos para adicionar no seu jogador)
  + Se Cachorro:
    - +2 em olfato
    - +1d4 de dano
    - +2 de destreza.
    - +7 em vida.
  + Se gato:
    - +3 em destreza.
    - +3 em olfato.
    - +1d4 na cura.
    - +1d4 na sanidade.
    - +5 em vida.
* +1 na habilidade de uma das classes.