

Avanzamento di livello – CHIERICO

II livello

- Guadagni 5+2+1 Punti Ferita
- Conosci 3 incantesimi (3 I)
- Incanalare Divinità: 1 x RB/RL
 - Scacciare Non morti: mostri simbolo, ogni non morto entro 9 mt TS su SAG, se fallisce scappa per 1 minuto
 - Preservare vita: ripristina PF a creature che vuoi entro 9 mt da te, pari a 5 volte lvl da chierico (10 punti)

III Livello

- Guadagni 5+1+2 Punti Ferita
- Conosci 6 incantesimi (sblocchi quelli di secondo livello) (4 I e 2 II)
- Incanalare Divinità
 - Preservare Vita: 15 punti

IV Livello

- Guadagni 5+2+1 Punti Ferita
- Conosci 7 incantesimi (4 I e 3 II)
- Puoi lanciare 4 trucchetti
- Aumenti di 2 i punteggi caratteristica
- Incanalare Divinità
 - Preservare Vita: 20 punti

V Livello

- Guadagni 5+2+1 Punti Ferita
- Il bonus competenza aumenta di 1
- Conosci 7 incantesimi (4 I e 3 II e 2 III)
- Incanalare Divinità

- Preservare Vita: 25 punti
- Distruggere non morti: il non morto che fallisce il TS viene distrutto immediatamente se il suo gradi di sfida è $\frac{1}{2}$

VI Livello

- Guadagni 5+2+1 Punti Ferita
- Conosci 7 incantesimi (4 I e 3 II e 3 III)
- Incanalare Divinità: 2 x RB/RL
- Guaritore benedetto: quando lanci un incantesimo di cura, recuperi tu stesso 2 + livello di incantesimo PF