

Asignar puntos de experiencia

El **coste de experiencia para incrementar el nivel de un rasgo en 1** viene determinado por la siguiente **tabla**.

n^a → nivel actual para el rasgo en cuestión.

Rasgo	Coste	Comentario
Habilidad (nueva)	3	Cualquier Habilidad con nivel actual 0 .
Disciplina (nueva)	10	Cualquier Disciplina con nivel actual 0 .
Senda mágica (nueva)	7	Cualquier Senda mágica (Taumaturgia o Nigromancia) disponible con nivel actual 0 .
Atributo	n ^a × 4	Cualquier Atributo con nivel actual mayor que 0 .
Habilidad	n ^a × 2	Cualquier Habilidad con nivel actual mayor que 0 .
Disciplina (clan)	n ^a × 5	Disciplina del Clan al que pertenece el personaje con nivel actual mayor que 0 .
Disciplina (otra)	n ^a × 7	Disciplina no controlada por el Clan al que pertenece el personaje con nivel actual mayor que 0 . Senda mágica (Taumaturgia o Nigromancia) distinta a la inicialmente aprendida al adquirir la Disciplina correspondiente.
Virtud	n ^a × 2	Virtudes de nivel actual mayor que 0 que sean aplicables al personaje.
Humanidad o Senda (vampiro)	n ^a × 2	La Senda de Iluminación que el personaje vampiro sigue actualmente.
Humanidad (humano)	n ^a	La Humanidad en el caso de los personajes humanos .

From:

<https://vtm.mordlands.net/> - **La vida es una pasada con Vampiro: La Mascarada**



Permanent link:

<https://vtm.mordlands.net/wiki/experiencia/gasto?rev=1634472530>

Last update: **17/10/2021 14:08**