

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	$n^a \times 4$	Cualquier Atributo con nivel actual mayor que 0 .
Habilidad	$n^a \times 2$	Cualquier Habilidad con nivel actual mayor que 0 .
Disciplina (clan)	$n^a \times 5$	Disciplina del Clan al que pertenece el personaje con nivel actual mayor que 0 .
Disciplina (otra)	$n^a \times 7$	Disciplina no controlada por el Clan al que pertenece el personaje con nivel actual mayor que 0 .
Senda mágica secundaria	$n^a \times 4$	Senda mágica (Taumaturgia o Nigromancia) distinta a la inicialmente aprendida al adquirir la Disciplina correspondiente.
Virtud	$n^a \times 2$	Virtudes de nivel actual mayor que 0 que sean aplicables al personaje.
Humanidad o Senda (vampiro)	$n^a \times 2$	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**

