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=1649634261

Last update: **11/04/2022 01:44**