

# 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
Nueva Habilidad	3	Cualquier <b>Habilidad</b> con <b>nivel actual 0</b> .
Nueva Disciplina (vampiro)	10	Cualquier <b>Disciplina</b> con <b>nivel actual 0</b> para los personajes vampiros.
Nueva Disciplina (humano)	20	Cualquier <b>Disciplina</b> con <b>nivel actual 0</b> para los personajes humanos.
Nueva Senda mágica (vampiro)	7	Cualquier <b>Senda mágica</b> ( <a href="#">Taumaturgia</a> o <a href="#">Nigromancia</a> ) disponible con <b>nivel actual 0</b> para los personajes vampiros.
Nueva Senda mágica (humano)	20	Cualquier <b>Senda mágica</b> ( <a href="#">Taumaturgia</a> o <a href="#">Nigromancia</a> ) disponible con <b>nivel actual 0</b> para los personajes humanos.
Atributo	$n_a \times 4$	Cualquier <b>Atributo</b> con <b>nivel actual mayor que 0</b> .
Habilidad	$n_a \times 2$	Cualquier <b>Habilidad</b> con <b>nivel actual mayor que 0</b> .
Disciplina del Clan (vampiro)	$n_a \times 5$	<b>Disciplina del Clan</b> al que pertenece el personaje vampiro con <b>nivel actual mayor que 0</b> .
Otras Disciplinas (vampiro)	$n_a \times 7$	<b>Disciplina no controlada por el Clan</b> al que pertenece el personaje vampiro con <b>nivel actual mayor que 0</b> .
Disciplina del Clan (humano)	$n_a \times 15$	<b>Disciplina del Clan</b> al que pertenece el personaje humano con <b>nivel actual mayor que 0</b> .
Otras Disciplinas (humano)	$n_a \times 25$	<b>Disciplina no controlada por el Clan</b> al que pertenece el personaje humano con <b>nivel actual mayor que 0</b> .
Senda mágica secundaria (vampiro)	$n_a \times 4$	<b>Senda mágica</b> ( <a href="#">Taumaturgia</a> o <a href="#">Nigromancia</a> ) distinta a la inicialmente aprendida por un personaje vampiro al adquirir la Disciplina correspondiente.
Senda mágica secundaria (humano)	$n_a \times 15$	<b>Senda mágica</b> ( <a href="#">Taumaturgia</a> o <a href="#">Nigromancia</a> ) distinta a la inicialmente aprendida por un personaje humano al adquirir la Disciplina correspondiente.
Virtud	$n_a \times 2$	<b>Virtudes</b> de <b>nivel actual mayor que 0</b> que sean aplicables al personaje.
Humanidad o Senda	$n_a \times 2$	La <b>Senda de Iluminación</b> que el <b>personaje vampiro</b> sigue actualmente.

From:

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

Permanent link:

<https://vtm.mordlands.net/wiki/experiencia/gasto?rev=1656154465>

Last update: **25/06/2022 12:54**

