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 **Habilidad** con **nivel actual 0**.
Nueva Disciplina (*vampiro*)	10	Cualquier **Disciplina** con **nivel actual 0** para los personajes vampiros.
Nueva Disciplina (*humano*)	20	Cualquier **Disciplina** con **nivel actual 0** para los personajes humanos.
Nueva Senda mágica (*vampiro*)	7	Cualquier **Senda mágica** (Taumaturgia o Nigromancia) disponible con **nivel actual 0** para los personajes vampiros.
Nueva Senda mágica (*humano*)	20	Cualquier **Senda mágica** (Taumaturgia o Nigromancia) disponible con **nivel actual 0** para los personajes humanos.
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 del Clan (*vampiro*)	$n_a \times 5$	**Disciplina del Clan** al que pertenece el personaje vampiro con **nivel actual mayor que 0**.
Otras Disciplinas (*vampiro*)	$n_a \times 7$	**Disciplina no controlada por el Clan** al que pertenece el personaje vampiro con **nivel actual mayor que 0**.
Disciplina del Clan (*humano*)	$n_a \times 15$	**Disciplina del Clan** al que pertenece el personaje humano con **nivel actual mayor que 0**.
Otras Disciplinas (*humano*)	$n_a \times 25$	**Disciplina no controlada por el Clan** al que pertenece el personaje humano con **nivel actual mayor que 0**.
Senda mágica secundaria (*vampiro*)	$n_a \times 4$	**Senda mágica** (Taumaturgia o Nigromancia) distinta a la inicialmente aprendida por un personaje vampiro al adquirir la Disciplina correspondiente.
Senda mágica secundaria (*humano*)	$n_a \times 15$	**Senda mágica** (Taumaturgia o Nigromancia) distinta a la inicialmente aprendida por un personaje humano 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	$n_a \times 2$	La **Senda de Iluminación** que el **personaje vampiro** 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**