

# 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<br>(vampiro)        | 10              | Cualquier <b>Disciplina</b> con <b>nivel actual 0</b> para los <b>personajes vampiros</b> .   |
| Nueva Disciplina<br>(humano)         | 20              | Cualquier <b>Disciplina</b> con <b>nivel actual 0</b> para los <b>personajes humanos</b> .  |
| Nueva Senda mágica<br>(vampiro)      | 7               | Cualquier <b>Senda mágica</b> ( <a href="#">Taumaturgia</a><br>o <a href="#">Nigromancia</a><br>) disponible con <b>nivel actual 0</b> para los <b>personajes vampiros</b> .                            |
| Nueva Senda mágica<br>(humano)       | 20              | Cualquier <b>Senda mágica</b> ( <a href="#">Taumaturgia</a><br>o <a href="#">Nigromancia</a><br>) disponible con <b>nivel actual 0</b> para los <b>personajes humanos</b> .                             |
| 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<br>(vampiro)     | $n_a \times 5$  | <b>Disciplina del Clan</b> al que pertenece el <b>personaje vampiro</b> con <b>nivel actual mayor que 0</b> .   |
| Otras Disciplinas<br>(vampiro)       | $n_a \times 7$  | <b>Disciplina no controlada por el Clan</b> al que pertenece el <b>personaje vampiro</b> con <b>nivel actual mayor que 0</b> .  |
| Disciplina del Clan<br>(humano)      | $n_a \times 15$ | <b>Disciplina del Clan</b> al que pertenece el <b>personaje humano</b> con <b>nivel actual mayor que 0</b> .  |
| Otras Disciplinas<br>(humano)        | $n_a \times 25$ | <b>Disciplina no controlada por el Clan</b> al que pertenece el <b>personaje humano</b> con <b>nivel actual mayor que 0</b> .   |
| Senda mágica secundaria<br>(vampiro) | $n_a \times 4$  | <b>Senda mágica</b> ( <a href="#">Taumaturgia</a><br>o <a href="#">Nigromancia</a><br>) distinta a la inicialmente aprendida por un <b>personaje vampiro</b> al adquirir la Disciplina correspondiente. |
| Senda mágica secundaria<br>(humano)  | $n_a \times 15$ | <b>Senda mágica</b> ( <a href="#">Taumaturgia</a><br>o <a href="#">Nigromancia</a><br>) distinta a la inicialmente aprendida por un <b>personaje humano</b> 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=1656154569>

Last update: **25/06/2022 12:56**

