

# Experiencia

Los **puntos de experiencia** se otorgan habitualmente **al final de cada capítulo**, y sirven para incrementar el nivel de los diferentes rasgos del personaje. El **coste de experiencia para incrementar el nivel de un rasgo en 1** viene determinado por la siguiente **tabla**.

$n^a \Rightarrow$  **nivel actual** para el rasgo en cuestión.

Rasgo	Coste	Comentario
Habilidad (nueva)	3	Cualquier <b>Habilidad</b> con <b>nivel actual 0</b> .
Disciplina (nueva)	10	Cualquier <b>Disciplina</b> con <b>nivel actual 0</b> .
Senda mágica (nueva)	7	Cualquier <b>Senda mágica</b> ( <b>Taumaturgia</b> o <b>Nigromancia</b> ) disponible con <b>nivel actual 0</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 (clan)	$n^a \times 5$	<b>Disciplina del Clan</b> al que pertenece el personaje con <b>nivel actual mayor que 0</b> .
Disciplina (otra)	$n^a \times 7$	<b>Disciplina no controlada por el Clan</b> al que pertenece el personaje con <b>nivel actual mayor que 0</b> .
Senda mágica secundaria	$n^a \times 4$	<b>Senda mágica</b> ( <b>Taumaturgia</b> o <b>Nigromancia</b> ) distinta a la inicialmente aprendida 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 (vampiro)	$n^a \times 2$	La <b>Senda de Iluminación</b> que el <b>personaje vampiro</b> sigue actualmente.
Humanidad (humano)	$n^a$	La <b>Humanidad</b> en el caso de los <b>personajes humanos</b> .

From:

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

Permanent link:

<https://vtm.mordlands.net/wiki/experiencia/start?rev=1623593364>

Last update: **13/06/2021 16:09**

