



Elã significa Entusiasmo em francês, mas em Crônicas esta palavra possui um sentido ainda mais importante: a capacidade de um personagem mudar o próprio destino. Se já conhece as regras de Elã, sugerimos pular logo para as dicas no final dessa publicação.

Todo personagem possui uma quantidade de pontos de Elã que geralmente flutua entre zero e seis. Quanto mais pontos, maior a disposição e vontade de evoluir como indivíduo. Em jogo, essa pontuação pode ser explorada de duas formas: queimando pontos (*perdendo-os permanentemente para ganhar vantagens significativas*) ou gastando pontos (*perdendo temporariamente para ganhar vantagens menores*). Quando um jogador sabe explorar bem essas opções é possível se destacar na sessão de jogo.

**Elã Inicial:** Criança 6, Adolescente 5, Jovem 4, Adulto 3, Meia Idade 2, Velho 1, Venerável 0, -1 para cada Virtude comprada e +1 para cada Fraqueza adicional\*. Fraquezas associadas à Idade ou ligadas à compensação da virtude Poderes não dão pontos de Elã.

\*Jogadores podem escolher até duas Fraquezas para seus personagens, mas se eles quiserem mais desvantagens (*muitas vezes para comprar mais Virtudes*) será o narrador quem vai escolher em função da história, lembrando que o jogador pode voltar atrás caso não queira alguma desvantagem sugerida.

*Exemplo: Blaek Nighte tem Elã inicial 2 pois está na Meia Idade, mas o jogador comprou 3 Virtudes e 2 Fraquezas, portanto começa a crônica com Elã 1. Por causa da idade ele possui dois pontos da fraqueza Decrepitude, sem ganhar ponto algum de Elã por isso.*

**Gastando Elã:** Quando um personagem gasta um ponto de Elã, seu jogador anota o uso na ficha (*veja abaixo em 'Separe Pontos Gastos e Queimados'*) para obter um dos benefícios descritos a seguir. Cada ponto gasto de Elã funciona como uma Reação Livre (*pode obter seu benefício mesmo depois de um rolamento feito, mas antes do término da rodada*) e o jogador deve escolher uma opção abaixo:

- ◆ +3D em uma ação sua, mesmo depois do rolamento, mas antes do final da rodada;
- ◆ Refaça qualquer rolamento de resultado indesejado, inclusive de Testes de Destino, e até mesmo de outros personagens se ele o influencia direta ou indiretamente na

narrativa;

- ◆ Um Ataque Simples ou outra Ação Menor adicional na mesma rodada (*normalmente só é possível fazer um ataque por rodada*);

- ◆ Zera as penalidades de dados (ex. -2D) para os testes físicos, mentais ou sociais por um número de turnos igual à sua respectiva Resistência, Vontade ou Liderança (*sem modificador algum*);

- ◆ Ganha uma Virtude ou cancela uma Fraqueza à escolha do jogador desde que autorizada pelo narrador (*é preciso fazer sentido*) até o final da cena. Se desejar, o narrador pode solicitar o êxito num determinado teste associado ao pedido do jogador, do contrário o ponto de Elã não poderá ser investido desta forma naquela sessão de jogo.

**Recuperando Pontos Gastos:** Pontos gastos são devolvidos integralmente no final da crônica, mas no início de cada sessão todo personagem recupera um ponto gasto até então, independente de quando os outros pontos foram gastos. Cada herói pode recuperar um ponto gasto adicionalmente se for o maior responsável pela superação de um grande desafio (*critério do narrador*).

**Queimando Elã:** Uma vez queimado (*Reação Livre*), o ponto investido não volta mais. A cada uso, o jogador escolhe uma opção:

- ◆ +3S ou mais três Trunfos no resultado de um teste, mesmo depois do rolamento, mas antes da próxima ação;

- ◆ Comprar uma Virtude ou remover uma Fraqueza permanentemente, desde que narrador permita naquele momento na crônica;

- ◆ Alterar um acontecimento significativo na narrativa (*como evitar a própria morte*).

Como sempre, é preciso que o narrador aprove.

**Ganhando Novos Pontos:** Ao final da crônica ou a cada dez sessões de jogo, cada herói ganha um ponto novo de Elã. O narrador também pode presentear um jogador com um ponto adicional se sua intervenção individual conseguir causar uma reviravolta na partida que impressione positivamente todo o grupo de jogo (*critério do narrador*).

**Separe Pontos Gastos e Queimados:** Para facilitar o controle no papel, deve-se anotar primeiro o valor máximo de Elã e depois quantos pontos ainda possui para gastar na crônica. Este controle pode ser feito pelo narrador ou um jogador confiável. *Exemplo: Losshiril está com Elã 4/2, ou seja, tem Elã 4, mas já gastou dois pontos nesta crônica e, portanto, ainda possui outros dois disponíveis. Se gastar um ponto, ficará com 4/1, mas se queimar ficará com 3/2, pois o fará com um ponto já gasto.*

**Limitações no Investimento de Elã:** Por mais que o gasto ou queima de pontos de Elã abra um enorme leque de possibilidades que os jogadores de RPG normalmente não estão acostumados, existem certas limitações que precisam ser respeitadas, algumas inclusive exclusivas dos personagens do narrador:

- ◆ Só é possível gastar um ponto e queimar um ponto de Elã por rodada, mas esse ponto queimado pode ser o mesmo que foi gasto, portanto desde que se tenha ao menos um ponto, mesmo que ele tenha sido gasto, ele ainda pode ser queimado.
  - ◆ Nas crônicas dramáticas, o narrador pode especificar que essa limitação de um ponto gasto e um ponto queimado se estenda por toda a sessão de jogo, ao invés de apenas uma rodada.
  - ◆ A aquisição súbita durante uma sessão de uma Virtude (*gastando ou queimando Elã*) ou alteração na história (*queimando Elã*) pode ser permitida pelo narrador algumas vezes apenas se o personagem tiver êxito num teste definido de acordo com o pedido do jogador. Se fracassar, o jogador não poderá fazer o investimento naquela sessão de jogo.
  - ◆ Cada protagonista só pode ser alvo de investimentos de Elã contra ele(a) uma vez por sessão por parte dos antagonistas, que no mais obedecem as mesmas restrições dos heróis.
  - ◆ Coadjuvantes e Figurantes só podem queimar pontos de Elã, jamais gastar, e apenas para o desenvolvimento do histórico destes personagens, nunca investidos contra os protagonistas.
- Seguem algumas dicas para investimento de Elã:
- ◆ Virtudes podem ser adquiridas temporariamente ou permanentemente pelo jogador a qualquer momento, até no meio de uma cena.
  - ◆ Para aceitar durante o jogo uma alteração na história ou a aquisição de uma Virtude, o narrador pode solicitar um teste.
  - ◆ Todo jogador deve guardar um ponto de Elã a cada sessão para gastar e ganhar +3D num teste ou uma Virtude até o final da cena.
  - ◆ Como os testes mais úteis costumam acontecer na primeira metade de uma sessão, não tenha medo de ganhar +3D logo cedo.
  - ◆ Personagens mais jovens podem guardar pontos de Elã só para gastar, uma vez que um ponto gasto é recuperado por sessão.
  - ◆ Cada jogador pode fazer uma lista de Virtudes pré-aprovadas pelo narrador que possa comprar temporariamente gastando Elã.
  - ◆ O narrador pode lembrar que ainda é possível ter êxito num teste fracassado se investir +3D (*gastando Elã*) e/ou +3S (*queimando*).
  - ◆ Um Ataque Simples adicional no início do combate pode ajudar muito a machucar o inimigo logo no começo e facilitar a vitória.
  - ◆ Se um inimigo conseguir um rolamento improvavelmente positivo, lembre que é possível gastar um ponto de Elã para ele refazê-lo.
  - ◆ Testes de Destino podem ser rerolados também, não são apenas os testes realizados por personagens.

- ◆ Penalidades zeradas serão úteis ao final de combates contra muitos oponentes ao mesmo tempo.
- ◆ Aquisições temporárias de uma Virtude podem tornar sua compra definitiva desnecessária, mas é preciso que o narrador permita.
- ◆ Para cancelar uma Fraqueza em definitivo é preciso que exista uma boa razão ou explicação na história.
- ◆ O narrador pode proibir que uma Fraqueza seja cancelada para sempre, mas pode deixar anulá-la até o final da cena.
- ◆ Alterações na narrativa são desafios para o narrador, mas podem não ser aceitas se tiver certeza que vai estragar o jogo.

Você já sabe como montar um personagem? Seguindo simples [Nove Passos](#) e utilizando a [Ficha de Personagem](#) que disponibilizamos já é possível criar o seu herói a partir de uma [Ficha de Crônica](#). Se quiser conhecer mais o sistema sugerimos baixar o [Guia Introdutório](#) e o [Guias e Fichas](#). Só com estes links já é possível jogar, mas se quiser conhecer mais você pode [comprar o livro do Crônicas no site da New Order](#). Caso tenha qualquer dúvida, pode nos mandar por aqui que nós respondemos.