

SANIDADE

A mente humana é capaz de feitos incríveis, mas tem limites. Nossa inteligência evoluiu para lidar com as características e os problemas da Realidade, e não com o Outro Lado. Assim, na medida que interagimos com as entidades, elementos e criaturas, nossa razão definha. Nossa resiliência mental é chamada de *Sanidade*, e a perda dela pode indicar o fim de um agente da Ordem de forma tão definitiva quanto ter seu coração arrancado pelas garras de um monstro.

Personagens de **ORDEM PARANORMAL RPG** iniciam com um valor fixo de Sanidade e recebem um valor adicional por NEX de acordo com sua classe. A classe com mais Sanidade é o ocultista — o estudo e o contato com o Outro Lado fazem dos ocultistas os mais preparados para enfrentar os perigos dele.

DANO MENTAL

De certa forma, Sanidade funciona de maneira análoga aos PV e PE, servindo como resiliência e reserva de poder ao mesmo tempo. Alguns efeitos e seres causam dano de um tipo diferente, chamado *dano mental*. Sempre que um personagem sofre dano mental, ele perde SAN ao invés de PV.

Dano mental pode ser reduzido caso o personagem tenha resistência mental. Alguns itens amaldiçoados ou outros efeitos podem fornecer ou aumentar essa resistência, mas isso é algo raro.

Isso faz com que dano mental seja altamente letal, pois existem poucas formas de diminuir dano desse tipo.

INSANIDADE

Um personagem que sofre muito dano mental começa a ficar insano. Isso acontece pelo estresse de tentar compreender o Outro Lado, com a mente em constante conflito entre o que é Realidade é o que paranormal (proveniente do Outro Lado). Com dano mental suficiente, a mente começa a se deteriorar, a distinção entre os dois mundos fica nebulosa e o personagem começa a ter dificuldade para discernir a realidade.

Em termos mecânicos, isso é traduzido através de três condições: *perturbado*, *enlouquecido* e *insano*. Essas condições, e a mecânica por trás delas, são explicadas no **CAPÍTULO 4: REGRAS**, mas existem algumas implicações narrativas que são interessantes para jogadores que estiverem interpretando seus personagens e para mestres conduzindo cenas.

Quando o personagem está perturbado, ou seja, com menos da metade de SAN, ele começa a ser afetado pelo Outro Lado e a Realidade começa a ficar confusa. A percepção das coisas ao seu redor fica alterada, com o personagem sofrendo alucinações, sentindo cheiros estranhos e de maneira geral percebendo a Realidade de forma deturpada.

É interessante que os jogadores incorporem isso nas suas interpretações, para dar um pouco mais de sabor as cenas e deixá-las ainda mais interessantes. Isso não possui efeito mecânico direto — o personagem não terá penalidades em testes ou qualquer coisa do gênero (embora algumas criaturas ou efeitos possam se beneficiar dessa condição).

Caso queira adicionar um pouco de sabor a sua interpretação, você pode desenvolver um efeito de insanidade temporário. Na primeira vez que ficar perturbado durante uma cena, role 1d20 e consulte a **TABELA 5-1: EFEITOS DE INSANIDADE** (na página 113). Enquanto estiver perturbado, você estará percebendo o mundo de maneira diferente, conforme o efeito rolado.

Mas a insanidade pode ser ainda mais profunda. Quando um personagem chegar a SAN 0 ele fica enlouquecendo. Essa condição é perigosa, pois o personagem deve ser estabilizado em três rodadas ou ficará insano. Um personagem insano tem a mente completamente deteriorada e se torna injogável. O jogador deve entregar a ficha de seu personagem para o mestre, que poderá usar o personagem como bem entender. De certa forma, ficar insano é o equivalente de morrer. Mesmo que seja estabilizado, o efeito de insanidade que antes era temporário dura até o final da missão.