

# 第八章 理智

译/电波

但我必须努力将那晚我在那轮讪笑着的黄色月亮下所看到的一切都说出来——我蜷缩在废弃铁路坑道中的野生荆棘里，清晰地看着那群东西蜂拥蹦跳着从我前方的罗利路上穿行而过。

——H.P.洛夫克拉夫特，《印斯茅斯的阴霾》，竹子译

调查员在游戏开始时理性而清醒。但在调查过程中，他们将遭遇超自然的恐怖，异界存在，以及来自克苏鲁神话的恐怖宇宙真理——所有这些都会威胁他们的心智状态与对正常的认知，并将它们推到理智的最外缘。有些时候，太多这样的经历会让不幸的调查员陷入临时性、不定性、甚至永久性疯狂之中。

每位调查员都有理智值，该值会在游戏中起伏。理智值用来衡量调查员是否能够承受克苏鲁神话的惊怖，以及能够勇敢地面对恐怖的情景而不转身逃走。失去理智值可能导致疯狂。当理智值降至0时，调查员将会陷入永久性的、无药可救的疯狂之中，他将不再是一个玩家角色（PC）。

理智系统旨在模拟洛氏小说主角的行为，他们在面对超越人智的现象和恐惧实体时，往往会晕倒或是发疯。在游戏中，理智值用来衡量调查员对精神创伤的适应性和恢复力。以更多理智值开始游戏的角色会更容易接受重大创伤事件，更容易压抑恐惧的记忆。而那些理智值较少的角色精神更加脆弱，更容易受到不良情绪的影响。虽然来自克苏鲁神话的恐怖是调查员心智的主要威胁，但相较之下更加普通的恐怖情景或事件也可能导致精神崩溃。

在令人不安或恐怖的情景中，守秘人将考验调查员的心智。这会要求场景中每位调查员进行一次理智检定。在较短的时间内失去过多理智值，会使调查员陷入临时性或不定性疯狂。

## 8.1 理智值与理智检定

在游戏中玩家的理智值会随着故事的发展而变化，贯穿始终，所以每一次理智值的变化都应该被认真地记录下来。当一名玩家的调查员遭遇精神上的危机时，守秘人往往需要让他们进行一次理智检定。玩

家应该为他们正遭遇这次危机的调查员投掷百分骰进行检定。一次理智检定的掷骰结果若小于或者等于当前理智值，意味着这次检定是成功的。奖励骰与惩罚骰都不适用于理智检定。（唯一的例外是“自救”，pg.167）

**注意：**如果使用了可选规则中的花费幸运值，那么这可能不适用于理智检定上。

一次成功的理智检定意味着调查员没有损失或者只是损失了微量的理智值。而一次失败的理智检定则是意味着调查员损失了一定量的理智值，而损失的量则是取决于所遭遇的法术，神话典籍，神话存在或是场景。

在已经出版的克苏鲁的呼唤模组中，理智的损失骰是通过两个用斜线隔开的数字来表示的，例如：SAN 1/1D4+1。斜线左边的数字是理智检定成功时，理智的损失量；而斜线右边的数字则是理智检定失败时，理智的损失量。有时这会被写成是SAN 0/1D4，那么在这种特殊的情况下，成功的理智检定不会让人损失理智值，而失败则会让人损失1D4的理智值。

一个失败的理智检定总是会让调查员有一瞬间失去对自己行为的控制力，在这个时候守秘人需要让调查员做一个不由自主的行动。

例如说：

- ※ **猛的一跳**—使得调查员从身上掉落了什么东西。（眼镜，手电，枪，书籍等。）
- ※ **因恐惧而大叫**—吸引别人的注意，说一些不恰当的话。
- ※ **不由自主的动作**—将方向盘转向危险的一侧，在恐惧中放弃挣扎，畏缩着发抖。
- ※ **不由自主的战斗行为**—假如这是一次在战斗轮中判定失败的理智检定，那么在本回合中调查员的

- 行动可以由守秘人来决定，比如说：用拳头去殴打别人，扣下扳机，躲到别人的身后寻求掩护。
- ※ **呆立不动**—惊异的盯着，却没有做出任何动作。大失败的理智检定会让调查员失去这次遭遇中所能损失的最多理智值。一次失去过多理智值，可能会使调查员陷入疯狂，这会在后文进行说明。当遇见一只食尸鬼时，理智值的损失量为 $0/1D6$ 。这与遇到多个食尸鬼的情况时是相同的，理智检定针对的是遇见食尸鬼这一遭遇而并非是针对每一只食尸鬼。

哈维·沃尔特沿着小径进入了一个地窟，他在那目睹了正在棺材里享用禁果的食尸鬼。守秘人要求进行一次理智检定。哈维的理智值是45而他却掷出了83——失败。守秘人描述哈维被吓得不由自主的直喘气。接着玩家进行了一次D6的理智损失检定然后掷出了4，那么哈维就因此而损失了4点理智值(此时哈维剩余的理智值为 $45 - 4 = 41$ )。

### 最大理智值

在克苏鲁神话中对于理智的最大威胁表现在面对神话中的相关时，这没有丝毫妥协的可能。在涉及到克苏鲁神话时，一些尚存理智的人类也许会因为毫无防范而接触到一些令人觉得厌恶的污秽神话。理智值与克苏鲁神话技能之间的关联强调出了神话的那种力量——仅仅是因为接触与一些联想就会让人陷入污秽与毁灭中。

一位调查员的理智值在游戏的过程中会上升与下降，但是这个数值永远不会超过这位调查员的理智最大值。每一个调查员在一开始所能拥有的最大理智值都是99，但是若是了解到了关于克苏鲁神话的知识，最大理智值往往会因此下降。最大理智值的计算为99减去当前克苏鲁神话技能的值。(99-克苏鲁神话技能)。

所以当调查员克苏鲁神话技能有所增长时，玩家应该立即在最大理智值上减去这个技能的增长值。

哈维依靠阅读大量的古籍而使自己得到了3% 的克苏鲁神话技能。同时，他的玩家就在哈维的克苏鲁神话技能上增加了3% 并将他的最大理智值从99减少为了96。

## 8.2 疯狂

在这之后记忆就不太可靠了——事实上，我至今依旧抱有最后一丝绝望的期盼，试图相信它们只是一个魔鬼般的噩梦——或者精神错乱造成的幻觉。狂热的情绪在我脑中肆虐，想到所有念头都像是隔着某种烟雾——有时候思维甚至会变得断断续续。

——H.P.Lovecraft,超越时间之影

在克苏鲁的呼唤中，疯狂往往是因为关于克苏鲁神话的创伤性经历与理解神话的恐怖而造成的。疯狂状态的持续时间取决于丧失的理智值的数值与比例。

疯狂有三种状态:临时性，不定性和永久性。

但无论疯狂是处于临时性还是不定性中，它们都将经过游戏中的三个阶段:

**第一阶段：**疯狂状态开始于短暂的“**疯狂发作**”，此时玩家对调查员的控制权被剥夺。(参见疯狂第一部：疯狂发作 (原文第156页))。

**第二阶段：**疯狂发作之后是一段潜在的疯狂时期，这时候玩家通常对调查员还拥有着完全的自主行动权。然而，这时候的调查员易于受到幻觉与恐惧的影响，容易再次陷入疯狂发作(参见理智第二部分：潜在疯狂，原文第158页)。

**第三阶段：**最后一个阶段就是**恢复与治疗**。(参见疯狂的治疗与恢复原文第164页)。

### 理智值损失范例

0/1D2	发现被撕碎的动物尸体
0/1D3	发现尸体的一部分
0/1D4	看到一地流淌着的鲜血
1/1D4+1	发现一具血肉模糊的恐怖尸体
0/1D6	醒来时发现被困在棺材中
0/1D6	目击一个朋友因为暴力行为而死亡
0/1D6	看到一只食尸鬼
1/1D6+1	与一个你所知的已经死去的人相遇
0/1D10	遭受严刑拷打
1/1D10	看到死尸复活
2/2D10+1	目击从天而降的尸雨
1D10/1D100	直视伟大的克苏鲁

### 临时性疯狂

如果调查员一次性损失了5点或更多理智值（比如一次理智检定或阅读一本神话典籍），那么守秘人就需要因为调查员情感上受到的重大创伤而进行维持理智的检定。守秘人要求调查员进行一次智力检定，如果这一次检定失败了，那么调查员抑制了自己的记忆（心智自我保护的一种方式），并且不会进入疯狂状态。

与通常检定相反的是，如果调查员通过了智力检定，那么他将会认识到他所经历的一切到底意味着什么，那么他将会进入临时性疯狂。这将会使他持续精神错乱 1 D 10 个小时。

## 不定性疯狂

调查员在游戏中的“一天”内失去了1/5或更多的理智值时，调查员将陷入不定性疯狂。没有调查员能够轻易的阻止理智值的损失。游戏中的“一天”的长短与经历通常是由守秘人来定夺，这一般是以调查员到达一个安全可供休息，使调查员们能够得到充分的休息并缓解惊吓所带来的冲击的场所为止。根据情况的不同，这可能是指一直生还到黎明，坐下来喝一杯下午茶，或者晚上睡了个好觉。不定性疯狂将会一直持续到角色被治愈或者恢复为止。

（参见从不定性疯狂中康复，原文 164 页）。

## 永久性疯狂

当理智值在游戏中降为 0 时，那么调查员将会成为一个无药可救的永久性疯狂角色，也就是说这将不再会是一个能由玩家操纵的角色了。当然在现实世界，所有的疯狂都归属于不定性疯狂。因为在现实生活中，并没有一个像是 COC 守秘人那样可以预见未来的人存在。

许多的疾病，尤其是先天性的那一类，所能恢复的希望并不算大。洛氏在不止一个故事中也隐隐暗示了这种疯狂将会相伴于调查员一生。

每一位守秘人都应该及早计划好游戏中玩家这一疯狂行为的尽头将会造成什么。也许会是从一家偏僻的疯人院中安静的离开。一位身躯单薄消瘦，面色苍白，精神早已被恐惧所击溃的人，会游荡在各处甚至于阿卡姆的街头，投注下他那敏锐的目光注视着周围的一切，然后试图去寻回他或者她那曾经也许并不美

好但却普通的生活——当然，没有玩家应该对这一点抱有这般奢侈的希望。

## 8.3 疯狂的影响

圣约翰的尸体残破不堪；我知道那是由什么造成的，而正是同样的事物让我在撕裂头脑的恐惧中意识到我也会以同样的方式残破损毁。黑色无形的天谴席卷而过充满可怕幻想的，晦涩而了无尽头的走廊，将会带来我的毁灭。

——H.P. 洛夫克拉夫特，《猎犬》

临时性疯狂与不定性疯狂在游戏中都会需要经过两个不同阶段。首先，调查员都会经历一段简单的疯狂发作（疯狂阶段 1）。接着就会进入一段持续时间较长的潜在疯狂（疯狂阶段 2），直到调查员完全康复为止。（对于临时性疯狂需要几个小时，对于不定性疯狂来说则需要几个月）

### 疯狂阶段1：疯狂发作

亦被称为“六亲不认”，“狂躁”，“行为失控”和“恐慌症”。

在精神失控之前调查员已经经历了疯狂发作。调查员会在疯狂发作时失去对角色的控制。在游戏中这意味着角色的控制权由玩家转移给了守秘人（当然这在现实中只是短暂的一会而已）。不论持续时间有多长，基于守秘人的判断，可以是守秘人来叙述调查员的行动，或者是守秘人给予玩家关于在疯狂发作期间表现出适合疯狂行为的参考。

从好的方面看，调查员不会在疯狂发作时损失更多的理智值。调查员的思绪在这一刻是完全处于精神混乱的状态，任何随之而来的恐惧都会被遗忘或是在事后认为是疯狂发作的表现。但这种保护也是有限的——疯狂发作只会持续 10 个战斗轮（应用即时症状时），但是当应用总结症状，由守秘人概括结果时，疯狂发作会持续更久。

每当一位调查员陷入疯狂发作时，守秘人可以更改或者增加一项调查员的背景条目。这种改动有两个目的。首先这能通过增加不理性的条目，或者腐化原有条目，来表现出调查员陷入疯狂的状态。其次增加或被修改的条目可以映出故事中的事件，因此调查

员与故事情节连接得更加紧密。玩家与守秘人应当一起努力，对角色的背景进行适当的修正改变。

**形象描述：**适用的条目包括：“目光凶暴”，“眼神涣散”，“厌恶”或者“不修边幅”。

**思想与信念：**一项中性的标签例如“信仰”可能会变化的更加极端与异常，就像是“不信者必将遭受苦难”，也可以增加一条新的符合情景的条目，例如“痴迷于击溃克苏鲁信徒”。

**重要之人：**一个新的名字也许会与理由一起作为标签加入，例如：“追逐杜尔伯特·斯密史，至死方休”或者“自在天的化身——罗宾·普尔”。

**意味非凡之地：**目前所在地点变的具有重大意义，或调查员因为理性或非理性的理由对某地过分固着。前者可能是雨林中邪教徒的寺庙；后者可能是无法抵挡地想要前往雅园（著名流行音乐歌手“猫王”埃尔维斯的故居）。

**宝贵之物：**当心智被疯狂破坏时，调查员很可能遗失财产、任何财产都可以被抹去，或记做已遗失。调查员也可能取得新的财产，并赋予它重要意义。

**特质：**特质可以被抹去，或修改为更合适的一项，比如：“混混”，“瘾君子”，“心浮气躁”，“大嗓门”，“百无禁忌”。

**创伤&疤痕：**这通常作为重伤的后果被修改。

**恐惧症和躁狂症：**这部分通常是疯狂发作的骰点结果。

**神话典籍、法术和魔法物品：**这些道具可能在一气之下遗失或被摧毁。调查员可能不由自主地咏唱他们所知的法术，激活魔法道具，或者研读之前避之不及的神话典籍。

**第三类接触：**调查员所遭遇到的怪物与神灵都应被记录在此，不论它们是否造成了疯狂。这里也可以用来记录各种神话存在所造成的理智值损失（见169页：习惯恐惧）。依照情况，疯狂发作有两种形式：即时症状（逐轮处理），或总结症状。

### 疯狂发作—即时症状

如果疯狂发作时有其他调查员在场，那这将会持续1D10个战斗轮。注意，这并不是整个疯狂阶段的持续时间——临时性疯狂的持续时间为1D10小时，不

### 表VII：疯狂发作-即时症状(投1D10)

- 1) **失忆：**调查员会发现自己只记得最后身处的安全地点，却没有任何来到这里的记忆。例如，调查员前一刻还在家中吃着早饭，下一刻就已经直面着知名的怪物。这将会持续1D10轮。
- 2) **假性残疾：**调查员陷入了心理性的失明，失聪或躯体缺失感中，持续1D10轮。
- 3) **暴力倾向：**调查员陷入了六亲不认的暴力行为中，对周围的敌人与友方进行着无差别的攻击，持续1D10轮。
- 4) **偏执：**调查员陷入了严重的偏执妄想之中，持续1D10轮。所有人都想要伤害他们；没有人可以信任；他们正在被监视；有人背叛了他们；他们见到的都是诡计。
- 5) **人际依赖：**守秘人适当参考调查员的背景中重要之人的条目，调查员因为一些原因而将他人误认为是他重要的人，考虑他们的关系性质，调查员会据此行动，持续1D10轮
- 6) **昏厥：**调查员当场昏倒，并需要1D10轮才能苏醒。
- 7) **逃避行为：**调查员会用任何的手段试图逃离现在所处的位置，即使这意味着开走唯一一辆交通工具并将其它人抛诸脑后，调查员会试图逃离1D10轮。
- 8) **竭嘶底里：**调查员表现出大笑，哭泣，嘶吼，害怕等的极端情绪表现，持续1D10轮。
- 9) **恐惧：**调查员投一个D100或者由守秘人选择，来从恐惧症状表中选择一个恐惧源，就算这一恐惧源并不存在，调查员也会在接下来的1D10轮内想象它存在。
- 10) **躁狂：**调查员投一个D100或者由守秘人选择，来从躁狂症状表中选择一个躁狂的诱因，在接下来的1D10轮内，调查员会渴望沉溺于他新的躁狂症中。

定性疯狂的则更长。

即使当疯狂发作的调查员是独自一人时，只要守秘人认为合适，他的行动也可以被逐轮展示。

依照表VII：疯狂发作-即时症状掷骰以决定疯狂发作的症状，或者由守秘人选择一项合适的。

## 表VIII：疯狂发作-总结症状(投1D10)

- 1) **失忆**: 回过神来，调查员们发现自己身处一个陌生的地方，并忘记了自己是谁。记忆会随时间缓缓恢复。
- 2) **被窃**: 调查员在1D10小时后恢复清醒，发觉自己被盗，身体毫发无损。如果调查员携带着宝贵之物（见调查员背景），做幸运检定来决定其是否被盗。其他所有贵重品无需检定自动消失。
- 3) **遍体鳞伤**: 调查员在1D10小时后恢复清醒，发现自己身上满是拳痕和瘀伤。生命值减少到疯狂前的一半，但这不会造成重伤。调查员没有被窃。这种伤害从何而来由守秘人决定。
- 4) **暴力倾向**: 调查员陷入强烈的暴力与破坏欲之中。当调查员回过神来时，他们做过什么可能很明显，可能被他们记住，也可能并不。调查员对谁或何物施以暴力，他们是杀人还是仅仅造成了伤害，由守秘人决定。
- 5) **极端信念**: 查看调查员背景中的思想信念，调查员会采取极端和疯狂的表现手段展示他们的思想信念之一。比如一个信教者可能之后被发现正在地铁上高声布道。
- 6) **重要之人**: 考虑调查员背景中的重要之人，及其重要的原因。在1D10小时或更久的时间中，调查员将不顾一切地接近那个人，并按照他们之间的关系做出行动。
- 7) **被收容**: 调查员在精神病院病房或警察局牢房中回过神来，他们可能会慢慢回想起导致自己被关在这里的事情。
- 8) **逃避行为**: 调查员恢复清醒时发现自己在很远的地方，也许迷失在荒郊野岭，或是在驶向远方的列车或长途汽车上。
- 9) **恐惧**: 调查员患上一个新的恐惧症。在表IX：恐惧症状表上骰1个D100来决定症状，或由守秘人选择一个。调查员在1D10小时后回过神来，并开始为避开恐惧源而采取任何措施。
- 10) **躁狂**: 调查员患上一个新的躁狂症。在表X：躁狂症状表上骰1个D100来决定症状，或由守秘人选择一个。调查员会在1d10小时后恢复理智。在这次疯狂发作中，调查员将完全沉浸于其新的躁狂症状。这对旁人来说是否明显取决于守秘人和玩家。

## 疯狂发作——总结症状

如果调查员的疯狂发作在远离其他调查员同伴的情况下发生，或者是所有在场的调查员同时进入疯狂发作的情况，守秘人可以简单地让行动快进并描述结果。守秘人可以描述调查员所做的疯狂的行为，或者简单的描述调查员在疯狂发作结束时他们所见的自己所处的环境。在这种情况下，调查员往往会在疯狂中迷失自身并不为玩家所控数个小时甚至更久。（通常1D10个小时或者由守秘人自行决定）。注意，调查员在这几分钟甚至几个小时中的行为并不被玩家所知，而是被守秘人简单概括了。守秘人可能只会简单地描述调查员重拾理智时他们所处的陌生场景，而调查员并不记得他们去了哪里、他们做了些什么。

绝大多数的结果都需要让调查员及早离开导致自身发狂的地点。但如果这是调查员无法做到的，那守秘人应该适当的修正结果。如果有其它在场的调查员看到或者听到了那位发疯的调查员离去时的动静，那么守秘人应该给予他们一个机会来干涉这件事的发生。那么，如果一位疯狂的调查员在疯狂发作结束之前遇到了另一个调查员，守秘人应该移临时移交回调查员的控制权并允许其扮演现场的情况。这可能导致预期中的结果被打断。

依照表VIII：疯狂发作-总结症状掷骰以决定疯狂发作的症状，或者由守秘人选择一项合适的。

哈维正在趁夜调查着一间办公室。当他打开了一个保险柜，他发现里头有一个金属罐，在他试着取出的一瞬间，他仿佛听见了一个熟悉的声音突然传进了他的脑中并与之交谈着——是他死去不久的一位朋友。玩家进行了哈维的理智检定并失败了，这使得哈维损失了6点理智值。守秘人在这时要求哈维又进行了一次智力检定，同时哈维在这时成功了——这让他瞬间明白了刚才与他对话的声音到底意味着什么。

哈维陷入了临时性疯狂中，并开始疯狂发作。因为哈维现在正是单独在办公室中，守秘人选择使用“总结症状”并骰出了4，这意味着哈维陷入了暴力倾向之中。守秘人决定哈维胡乱破坏房间，寻找隐藏的摄像头、窃听器和扬声器。守秘人这么对玩家描述：“当你清醒的时候，差不多已经过去了3个小时，你发现你所在的办公室一片狼藉，而在一旁的墙边，一位头

部血肉模糊的人躺靠在墙上，生死未卜。”（这是一位被守秘人加入非玩家角色——一名保安）“金属罐上满是弹孔，而你正把冒烟的枪管抵在你自己的太阳穴上。”

另一个例子：调查员在各自的酒店房间中休息了。在深夜，一名调查员，奎托斯，受到了鬼影的惊吓。奎托斯的理智检定失败了，损失了5点理智值。他的玩家投掷1D100，出目是23，通过了智力检定。奎托斯陷入临时性疯狂。奎托斯正独处，守秘人依照表VIII：疯狂发作-总结症状投掷1D10，出目是6，意味着重要之人。奎托斯的背景表明他与一位名为爱丽丝的姑娘正共坠爱河。现在，奎托斯在巴黎，而爱丽丝回到了伦敦。守秘人决定奎托斯会冲出酒店，奔向火车站，登上开往加来（一个法国沿海城市，离对岸最近的的英国国土只有34公里）的第一班火车。其他调查员可能会听到奎托斯离开，并被允许进行一次聆听检定。其中一人成功了，他听到奎托斯摔门而出，便开始追他（使用追逐规则的好机会）。守秘人把奎托斯的控制权交还给玩家，并告知疯狂发作迫使他做什么：远离其他玩家。

## 疯狂阶段2：潜在疯狂

当疯狂发作结束后，调查员将进入疯狂的一个潜伏期。对疯狂角色的操控权也将转交回玩家的手中，由玩家自己决定如何扮演这个角色。虽然可以不这么做，疯狂发作的持续时间也能计算纳入为潜在疯狂的持续时间中。

而在潜在疯狂的精神脆弱期时（在疯狂发作之后）任何一丁点的（哪怕只有1点）的理智值损失都会导致调查员再一次陷入疯狂发作的状态。这种的心理脆弱期会持续到疯狂结束——在临时性疯狂的情况下为1D10小时，在不定性疯狂的情况下则可能持续一整个模组或者是战役的一整章。

需要注意的是，当有些调查员处于潜在疯狂时，可能他们的行为仍然会趋于合理正常，只有在疯狂发作期间才显得像是一个精神失常的人。本书**第十章：主持游戏**提供了更多关于扮演一个疯狂的角色的建议（规则书失败的理智检定，P209）。

的队友的行列之中。现在哈维的玩家拥有着对哈维完全自主的控制权了，为了表现出哈维此刻陷入的偏执状态，玩家让哈维在大街上巨细无遗的开始拆卸着电话，寻找着其中的窃听器。

### 疯狂的副作用1：恐惧症与躁狂症

你质询着我为何会畏惧着一股穿堂而过的寒流？

—H.P.Lovecraft, Cool Air

当调查员保持理智时，恐惧症和躁狂症只是作为角色扮演的一个小小亮点特征。例如当玩家希望他

（或她）的调查员角色克服自己的幽暗恐惧症来进行调查时，这些症状不会真的影响到他的行动。但当同样的这位调查员陷入疯狂时，恐惧症与躁狂症的影响与意义就将变得截然不同。

陷入疯狂时恐惧症与躁狂症会引起的一系列反应：

直接与恐惧症的对象接触（在物理的层面上）会引起人的恐慌，同样的，一个直面恐惧源的陷入躁狂的角色，也会产生一些强迫性的反应。

在恐惧症中，除了战斗或者逃跑等行动外，一般只会添上一个惩罚骰。但这个惩罚骰并不会作用于理智检定或者现实认知检定上。

当角色处于潜在疯狂的阶段时，任何与调查员的躁狂症相关的接触会使调查员产生难以应对的响应。当守秘人根据角色此时的情况告诉玩家角色会做出怎样的举动时，那个调查员在此时的动作都将承受一个额外的惩罚骰，直到陷入疯狂的角色充分沉浸其中或者远离了让他为之发狂事物的周遭。例如，当一个酒鬼来到了一个充满着各式酒精饮品的地方（比如说酒吧），那么这个酒鬼角色的所有行为判定都将会承受一个惩罚骰直到他去喝上一杯。理所当然，在角色完全屈从于嗜好上的渴求时将会受到相应的影响，就好比在酒醉或意识不清时那样。在这样的情况下，守秘

当哈维从疯狂中恢复过来后，他又重新加入了他

人将会根据角色当时的状态来使相对应的检定的难度上升一级（或是在对抗检定上一个惩罚骰）。

一个成功的精神分析检定可以使调查员暂时的摆脱恐惧症与躁狂症所带来的影响。（具体参见第四章：技能部分）

哈维患上了恐月症（对月亮感到恐惧）。深夜当哈维与朋友们走出剧院时，注视到月亮的瞬间使得他不由得打了个寒颤，但由于哈维现在是个理智正常的存在，所以他的玩家描述了一番哈维的神经过敏后就让哈维回到了家中，然后关上了窗户并拉上了所有的窗帘。

一周之后，哈维此时正处于潜在疯狂的状态中，他发现自己处于和上文叙述同样的一个情况中并在那时选择了快速的回到家中来保证自己精神上的安全。在他回家的路上，哈维被一个面相凶恶的人紧随其后。守秘人让哈维通过一个侦查检定来判断哈维是否发现了尾行者。由于这并不相关于战斗或者逃亡，而且哈维此时仍然暴露于他的恐惧来源——月光下。因此哈维在进行侦查检定时需要承受一个惩罚骰，只有在哈维到达了一个可以远离月亮的地方，比如他的家中时，这个惩罚骰才会去除。

## 疯狂的副作用2：幻想与现实的界限

疯狂何时而止，真实由何而起？是否就连最后的恐惧也依然是我的错觉？

—H.P.Lovecraft, 印斯茅斯的阴霾

当守秘人无法控制调查员的行为时，他可以随时的告知陷入潜在疯狂的调查员一些如同幻觉般的感官讯息。而对于调查员来说，唯一能够鉴别这些听到看到摸到或是感受到的讯息真假与否的唯一途径，就是通过一次“现实认知检定”。

而当幻觉的讯息与调查员的背景资料有所相关时，这往往能带来较大的影响。用调查员背景中所有的讯息去制造幻觉来影响调查员的行动是一个非常好的办法。就好比一位调查员已故的妻子的打来的电话比起其他随意设定的幻觉来说就要好得多。潜在疯狂状态下的调查员在孤注一掷中失败时，幻觉也会带来重大的影响。

## 理智损失

下列的情况是对于不同程度理智值损失的表现特征，可用于本节中所有相关的部分作为补充与润色（注意这些表现可以叠加）

1-2点：不安与不适，什么东西在侵蚀神智的一角——虽然难以察觉，但是确实存在。

3-4点：厌恶感，或者感觉附近有什么不对劲的，可能会表现出呕吐恶心肢体麻木等症状

5-9点：恐惧、惊慌或迷失——可能足以造成临时性疯狂。这表现为严重的惊吓，并导致无法控制的身体行动（剧烈打颤、极度恶心，等等），或远离附近的人与物。

10-19点：足以扭曲神智的恐惧——头发变白，暴力倾向（对自己或对他人），身体与精神罢工，暂时性的性情大变，胡言乱语，出现幻觉。

20+点：终极的宇宙的恶意——超越人类承受的极限。心智被破坏，需要花费大量时间才能恢复理智。哪怕在恢复后，也无法回到原来的样子。造成不定性疯狂。

## 现实认知检定

虽然一般只有陷入疯狂的调查员需要进行现实认知检定，但是其他时候玩家也可以要求进行一次现实认知检定以此来“看穿”那些他们所认为是幻觉的事物。玩家需要投一个理智来进行现实认知检定：

- ⑨ 失败：失去1点理智值。如果调查员当时正处于潜在疯狂的阶段，这会立刻引起调查员的疯狂发作症状。同时任何可能存在的幻觉都不会因此而消失。
- ⑨ 成功：调查员将会看穿任何的自身产生的幻觉，同时守秘人应当正确的对调查员描述他真实的所见所闻。

在进行了一次成功的现实认知检定之后，调查员将会看到他们所看到的事物的真相（相对于幻觉）并暂时获得对幻觉的抗性，直到调查员下一次失去理智值为止。（这也是为了防止守秘人会不停的给予调查员新的幻觉来抵消现实认知检定的效果。）

成功的使用精神分析也能使已经陷入疯狂的调查员看到自己所见闻的事物真相。

## 表IX：恐惧症状表

恐惧症是对某些事物不理性的持久性恐惧。守秘人可以投D100随机选择,也可以直接选择一个恰当的症状。守秘人应将恐惧症的症状添加到调查员的背景故事栏中。

1) 洗澡恐惧症(Ablutophobia):对于洗涤或洗澡的恐惧。	35) 镜子恐惧症(Eisoptrophobia):对镜子的恐惧。	70) 恐鸟症(Ornithophobia):对鸟的恐惧。
2) 恐高症(Acrophobia):对于身处高处的恐惧。	36) 针尖恐惧症(Enetophobia):对针或大头针的恐惧。	71) 寄生虫恐惧症(Parasitophobia):对寄生虫的恐惧。
3) 飞行恐惧症(Aerophobia):对飞行的恐惧。	37) 昆虫恐惧症(Entomophobia):对昆虫的恐惧。	72) 人偶恐惧症(Pediophobia):对人偶的恐惧。
4) 广场恐惧症(Agoraphobia):对于开放的(拥挤)公共场所的恐惧。	38) 恐猫症(Felinophobia):对猫的恐惧。	73) 吞咽恐惧症(Phagophobia):对于吞咽或被吞咽的恐惧。
5) 恐鸡症(Alektorophobia):对鸡的恐惧。	39) 过桥恐惧症(Geophyrophobia):对于过桥的恐惧。	74) 药物恐惧症(Pharmacophobia):对药物的恐惧。
6) 大蒜恐惧症(Alliumphobia):对大蒜的恐惧。	40) 恐老症(Gerontophobia):对老年人或变老的恐惧。	75) 幽灵恐惧症(Phasmophobia):对鬼魂的恐惧。
7) 乘车恐惧症(Amaxophobia):对于乘坐地面载具的恐惧。	41) 恐女症(Gynophobia):对女性的恐惧。	76) 日光恐惧症(Phenogophobia):对日光的恐惧。
8) 恐风症(Ancraophobia):对风的恐惧。	42) 恐血症(Haemophobia):对血的恐惧。	77) 胡须恐惧症(Pogonophobia):对胡须的恐惧。
9) 男性恐惧症(Androphobia):对于成年男性的恐惧。	43) 宗教罪行恐惧症(Hamartophobia):对宗教罪行的恐惧。	78) 河流恐惧症(Potamophobia):对河流的恐惧。
10) 恐英症(Anglophobia):对英格兰或英格兰文化的恐惧。	44) 触摸恐惧症(Haphophobia):对于被触摸的恐惧。	79) 酒精恐惧症(Potophobia):对酒或酒精的恐惧。
11) 恐花症(Anthophobia):对花的恐惧。	45) 爬虫恐惧症(Herpetophobia):对爬行动物的恐惧。	80) 恐火症(Pyrophobia):对火的恐惧。
12) 截肢者恐惧症(Apotemnophobia):对截肢者的恐惧。	46) 迷雾恐惧症(Homichlophobia):对雾的恐惧。	81) 魔法恐惧症(Rhabdophobia):对魔法的恐惧。
13) 蜘蛛恐惧症(Arachnophobia):对蜘蛛的恐惧。	47) 火器恐惧症(Hoplophobia):对火器的恐惧。	82) 黑暗恐惧症(Scotophobia):对黑暗或夜晚的恐惧。
14) 闪电恐惧症(Astraphobia):对闪电的恐惧。	48) 恐水症(Hydrophobia):对水的恐惧。	83) 恐月症(Selenophobia):对月亮的恐惧。
15) 废墟恐惧症(Atephobia):对遗迹或残址的恐惧。	49) 催眠恐惧症①(Hypnophobia):对于睡眠或被催眠的恐惧。	84) 火车恐惧症(Siderodromophobia):对于乘坐火车出行的恐惧。
16) 长笛恐惧症(Aulophobia):对长笛的恐惧。	50) 白袍恐惧症(Iatrophobia):对医生的恐惧。	85) 恐星症(Siderophobia):对星星的恐惧。
17) 细菌恐惧症(Bacteriophobia):对细菌的恐惧。	51) 鱼类恐惧症(Ichthyophobia):对鱼的恐惧。	86) 狹室恐惧症(Stenophobia):对狭小物件或地点的恐惧。
18) 导弹/子弹恐惧症(Ballistophobia):对导弹或子弹的恐惧。	52) 蟑螂恐惧症(Katsaridaphobia):对蟑螂的恐惧。	87) 对称恐惧症(Symmetrophobia):对对称的恐惧。
19) 跌落恐惧症(Basophobia):对于跌倒或摔落的恐惧。	53) 雷鸣恐惧症(Keraunophobia):对雷声的恐惧。	88) 活埋恐惧症(Taphophobia):对于被活埋或墓地的恐惧。
20) 书籍恐惧症(Bibliophobia):对书籍的恐惧。	54) 蔬菜恐惧症(Lachanophobia):对蔬菜的恐惧。	89) 公牛恐惧症(Taurophobia):对公牛的恐惧。
21) 植物恐惧症(Botanophobia):对植物的恐惧。	55) 噪音恐惧症(Ligyrophobia):对刺耳噪音的恐惧。	90) 电话恐惧症(Telephonophobia):对电话的恐惧。
22) 美女恐惧症(Caligynephobia):对美貌女性的恐惧。	56) 恐湖症(Limnophobia):对湖泊的恐惧。	91) 怪物恐惧症①(Teratophobia):对怪物的恐惧。
23) 寒冷恐惧症(Cheimaphobia):对寒冷的恐惧。	57) 机械恐惧症(Mechanophobia):对机器或机械的恐惧。	92) 深海恐惧症(Thalassophobia):对海洋的恐惧。
24) 恐钟表症(Chronomentrophobia):对于钟表的恐惧。	58) 巨物恐惧症(Megalophobia):对于庞大物件的恐惧。	93) 手术恐惧症(Tomophobia):对外科手术的恐惧。
25) 幽闭恐惧症(Claustrophobia):对于处在封闭的空间中的恐惧。	59) 捆绑恐惧症(Merinthophobia):对于被捆绑或紧缚的恐惧。	94) 十三恐惧症(Triskadekaphobia):对数字13的恐惧症。
26) 小丑恐惧症(Coulrophobia):对小丑的恐惧。	60) 流星恐惧症(Meteorophobia):对流星或陨石的恐惧。	95) 衣物恐惧症(Vestiphobia):对衣物的恐惧。
27) 恐犬症(Cynophobia):对狗的恐惧。	61) 孤独恐惧症(Monophobia):对于一人独处的恐惧。	96) 女巫恐惧症(Wiccapobia):对女巫与巫术的恐惧。
28) 恶魔恐惧症(Demonophobia):对邪灵或恶魔的恐惧。	62) 不洁恐惧症(Mysophobia):对污垢或污染的恐惧。	97) 黄色恐惧症(Xanthophobia):对黄色或“黄”字的恐惧。
29) 人群恐惧症(Demophobia):对人群的恐惧。	63) 黏液恐惧症(Myxophobia):对黏液(史莱姆)的恐惧。	98) 外语恐惧症(Xenoglossophobia):对外语的恐惧。
30) 牙科恐惧症①(Dentophobia):对牙医的恐惧。	64) 尸体恐惧症(Necrophobia):对尸体的恐惧。	99) 异域恐惧症(Xenophobia):对陌生人或外国人的恐惧。
31) 丢弃恐惧症(Disposophobia):对于丢弃物件的恐惧(贮藏癖)。	65) 数字8恐惧症(Octophobia):对数字8的恐惧。	100) 动物恐惧症(Zoophobia):对动物的恐惧。
32) 皮毛恐惧症(Doraphobia):对动物皮毛的恐惧。	66) 恐牙症(Odontophobia):对牙齿的恐惧。	
33) 过马路恐惧症(Dromophobia):对于过马路的恐惧。	67) 恐梦症(Oneirophobia):对梦境的恐惧。	
34) 教堂恐惧症(Ecclesiophobia):对教堂的恐惧。	68) 称呼恐惧症(Onomatophobia):对于特定词语的恐惧。	
	69) 恐蛇症(Ophidiophobia):对蛇的恐惧。	

该症状表由Achronidas翻译。

注释:①催眠恐惧症(Hypnophobia)、恐牙症(牙医恐惧症 \ Odontophobia)、魔法恐惧症(权杖恐惧症 \ Rhabdophobia)和怪物恐惧症(畸形恐惧症 \ Teratophobia)四条疑原文理解有误,目前按原文翻出。

## 表X:躁狂症表

躁狂症会带来对某一事物的狂热迷恋与强迫倾向。守秘人可以投D100随机选择,也可以直接选择一个恰当的症状。守秘人应将躁狂症的症状添加到调查员的背景故事栏中。

- |  |  |   |
|--|--|---|
| 1) 沐浴癖(Ablutomania):执着于清洗自己。                             | 37) 毛皮狂(Doromania):痴迷于拥有毛皮。(存疑)                          | 70) 偏执狂(Monomania):近乎病态地痴迷与专注某个特定的想法或创意。                    |
| 2) 犹豫癖(Aboulomania):病态地犹豫不定。                             | 38) 赠物癖(Doromania):痴迷于赠送礼物。                              | 71) 夸大癖(Mythomania):以一种近乎病态的程度说谎或夸大事物。                      |
| 3) 喜暗狂(Achluomania):对黑暗的过度热爱。                            | 39) 漂泊症(Drapetomania):执着于逃离。                             | 72) 憧想症(Nosomania):妄想自己正在被某种臆想出的疾病折磨。                       |
| 4) 喜高狂(Acromaniaheights):狂热迷恋高处。                         | 40) 漫游癖(Ecdemiomania):执着于四处漫游。                           | 73) 记录癖(Notomania):执着于记录一切事物(例如摄影)。                         |
| 5) 亲切癖(Agathomania):病态地对他人友好。                            | 41) 自恋狂(Egomania):近乎病态地以自我为中心或自我崇拜。                      | 74) 恋名狂(Onomamania):痴迷于名字(人物的、地点的、事物的)。                     |
| 6) 喜旷症(Agromania):强烈地倾向于待在开阔空间中。                         | 42) 职业狂(Empleomania):对于工作的无尽病态渴求。                        | 75) 称名癖(Onomatomania):无法抑制地不断重复某个词语的冲动。                     |
| 7) 喜尖狂(Aichmomania):痴迷于尖锐或锋利的物体。                         | 43) 膽罪症(Enosimania):病态地坚信自己带有罪孽。                         | 76) 剃指癖(Onychotillomania):执着于剔指甲。                           |
| 8) 恋猫狂(Ailuromania):近乎病态地对猫友善。                           | 44) 学识狂(Epistemomania):痴迷于获取学识。                          | 77) 恋食癖(Opsomania):对某种食物的病态热爱。                              |
| 9) 疼痛癖(Algomania):痴迷于疼痛。                                 | 45) 静止癖(Eremiomania):执着于保持安静。                            | 78) 抱怨癖(Paramania):一种在抱怨时产生的近乎病态的愉悦感。                       |
| 10) 喜蒜狂(Alliomania):痴迷于大蒜。                               | 46) 乙醚上瘾(Etheromania):渴求乙醚。                              | 79) 面具狂(Personamania):执着于佩戴面具。                              |
| 11) 乘车癖(Amaxomania):痴迷于乘坐车辆。                             | 47) 求婚狂(Gamomania):痴迷于进行奇特的求婚。                           | 80) 幽灵狂(Phasmomania):痴迷于幽灵。                                 |
| 12) 欣快癖(Amenomania):不正常地感到喜悦。                            | 48) 狂笑癖(Geliomania):无法自制地,强迫性的大笑。                        | 81) 谋杀癖(Phonomania):病态的谋杀倾向。                                |
| 13) 喜花狂(Anthomania):痴迷于花朵。                               | 49) 巫术狂(Goetomania):痴迷于女巫与巫术。                            | 82) 渴光癖(Photomania):对光的病态渴求。                                |
| 14) 计算癖(Arithmomania):狂热地痴迷于数字。                          | 50) 写作癖(Graphomania):痴迷于将每一件事写下来。                        | 83) 背德癖(Planomania):病态地渴求违背社会道德(原文如此,存疑,Planomania实际上是漂泊症)。 |
| 15) 消费癖(Asoticamania):鲁莽冲动地消费。                           | 51) 裸体狂(Gymnomania):执着于裸露身体。                             | 84) 求财癖(Plutomania):对财富的强迫性的渴望。                             |
| 16) 隐居癖*(Automania):过度地热爱独自隐居。(原文如此,存疑,Automania实际上是恋车癖) | 52) 妄想狂(Habromania):近乎病态地充满愉快的妄想(而不顾现实状况如何)。             | 85) 欺骗狂(Pseudomania):无法抑制的执着于撒谎。                            |
| 17) 芭蕾癖(Balletmania):痴迷于芭蕾舞。                             | 53) 蠕虫狂(Helminthomania):过度地喜爱蠕虫。                         | 86) 纵火狂(Pyromania):执着于纵火。                                   |
| 18) 窃书癖(Biliokleptomania):无法克制偷窃书籍的冲动。                   | 54) 枪械狂(Hoplomania):痴迷于火器。                               | 87) 提问狂(Questioning-Asking Mania):执着于提问。                    |
| 19) 恋书狂(Bibliomania):痴迷于书籍和/或阅读。                         | 55) 饮水狂(Hydromania):反常地渴求水分。                             | 88) 挖鼻癖(Rhinotillexomania):执着于挖鼻子。                          |
| 20) 磨牙癖(Bruxomania):无法克制磨牙的冲动。                           | 56) 喜鱼癖(Ichthyomania):痴迷于鱼类。                             | 89) 涂鸦癖(Scribbleomania):沉迷于涂鸦。                              |
| 21) 灵臆症(Cacodemomania):病态地坚信自己已被一个邪恶的灵体占据。               | 57) 图标狂(Iconomania):痴迷于图标与肖像。                            | 90) 列车狂(Siderodromomania):认为火车或类似的依靠轨道交通的旅行方式充满魅力。          |
| 22) 美貌狂(Callomania):痴迷于自身的美貌。                            | 58) 偶像狂(Idolomania):痴迷于甚至愿献身于某个偶像。                       | 91) 憧智症(Sophomania):臆想自己拥有难以置信的智慧。                          |
| 23) 地图狂(Cartacoethes):在何时何处都无法控制查阅地图的冲动。                 | 59) 信息狂(Infomania):痴迷于积累各种信息与资讯。                         | 92) 科技狂(Technomania):痴迷于新的科技。                               |
| 24) 跳跃狂(Catapedamania):痴迷于从高处跳下。                         | 60) 射击狂(Klazomania):反常地执着于射击。                            | 93) 瞻咒狂(Thanatomania):坚信自己已被某种死亡魔法所诅咒。                      |
| 25) 喜冷症(Cheimatomania):对寒冷或寒冷的物体的反常喜爱。                   | 61) 偷窃癖(Kleptomania):反常地执着于偷窃。                           | 94) 瞻神狂(Theomania):坚信自己是一位神灵。                               |
| 26) 舞蹈狂(Choreomania):无法控制地起舞或发颤。                         | 62) 噪音癖(Ligyromania):无法自制地执着于制造响亮或刺耳的噪音。                 | 95) 抓挠癖(Titillomaniac):抓挠自己的强迫倾向。                           |
| 27) 恋床癖(Clinomania):过度地热爱待在床上。                           | 63) 喜线癖(Linonomania):痴迷于线绳。                              | 96) 手术狂(Tomomania):对进行手术的不正常爱好。                             |
| 28) 恋墓狂(Coimetormania):痴迷于墓地。                            | 64) 彩票狂(Lotterymania):极端地执着于购买彩票。                        | 97) 拔毛癖(Trichotillomania):执着于拔下自己的头发。                       |
| 29) 色彩狂(Coloromania):痴迷于某种颜色。                            | 65) 抑郁症(Lypemania):近乎病态的重度抑郁倾向。                          | 98) 瞻盲症(Typhlomania):病理性的失明。                                |
| 30) 小丑狂(Coulromania):痴迷于小丑。                              | 66) 巨石狂(Megalithomania):当站在石环中或立起的巨石旁时,就会近乎病态地写出各种奇怪的创意。 | 99) 嗜外狂(Xenomania):痴迷于异国的事物。                                |
| 31) 恐惧狂(Countermania):执着于经历恐怖的场面。                        | 67) 旋律狂(Melomania):痴迷于音乐或一段特定的旋律。                        | 100) 喜兽癖(Zoomania):对待动物的态度近乎疯狂地友好。                          |
| 32) 杀戮癖(Dacnomania):痴迷于杀戮。                               | 68) 作诗癖(Metromania):无法抑制地想要不停作诗。                         |   |
| 33) 魔臆症(Demonomania):病态地坚信自己已被恶魔附身。                      | 69) 嗟恨癖(Misomania):憎恨一切事物,痴迷于憎恨某个事物或团体。                  |   |
| 34) 抓挠癖(Dermatillomania):执着于抓挠自己的皮肤。                     |  |   |
| 35) 正义狂(Dikemania):痴迷于目睹正义被伸张。                           |  |   |
| 36) 嗜酒狂(Dipsomania):反常地渴求酒精。                             |  |   |

该症状表由[飙车致死法厄同](#)翻译。

哈维在陷于潜在疯狂的影响中时回到了家中。当他走出他家的后门时，他发现了他的邻居手中正拿着某种录音设备，正指向哈维的屋子。守秘人告诉哈维的玩家邻居正在监视着哈维。这是一个幻觉——事实上邻居并没有这么做。玩家想知道是否是幻觉，于是申请一个现实认知检定。

通过一个成功的现实认知检定，哈维会从幻觉中解脱。守秘人也同时无法再继续告诉哈维一些不真实的讯息转而必须告知哈维他所真实见闻到的一切。在这样的情况下，哈维会发现邻居只是在欣赏着他家的草坪。但当现实认知检定失败时，哈维将会失去1点理智值同时进入了疯狂发作中。当哈维是在场的唯一调查员时，守秘人可以选择将场景快进，同时由另一个调查员（或警察）发现，哈维正拿着自己的猎枪走出家门，企图闯入邻居的家中并审问一番那个监视着自己的卑鄙小人，甚至做些更糟的事。

当然，如果玩家没有在此要求现实认知检定的话，守秘人就可以自由描述这个幻觉，这或许会让哈维发现他的邻居正在他家的露台上与一个食尸鬼亲密的交谈（而事实上这是邻居家的孩子），这时玩家需要做一个因为见到食尸鬼而做的理智检定或者进行一次现实认知检定。如果玩家通过了这一次现实认知检定，那么哈维将会意识到那里并不存在什么食尸鬼且一切都是自己的幻觉，但如果玩家在这里失败了的话，哈维将会损失一点理智值并且陷入疯狂发作之中，这无疑会让许多可怕而难以挽回的事接踵而至。

### 疯狂的副作用3：疯狂与克苏鲁神话

*What I have seen cannot be true, and I know that this madness of my own will at most lead only to suffocation when my air is gone. The light in the temple is a sheer delusion, and I shall die calmly like a German, in the black and forgotten depths. This demoniac laughter which I hear as I write comes only from my own weakening brain.*

—H. P. Lovecraft, *The Temple*

非克苏鲁神话所带来的疯狂并不会增加克苏鲁神话技能。但每当调查员遭受神话带来的（诸如见到神话怪物，阅读神话典籍，被一个法术影响）精神创伤

时，他/她会对神话了解的更多，这通过克苏鲁神话技能来表示。而第一次由克苏鲁神话而引起的疯狂将会使调查员的克苏鲁神话技能增长5点，在之后每次由克苏鲁神话相关而引起的疯狂（临时性疯狂与不定性疯狂），都会使调查员的克苏鲁神话技能增长1点。

哈维在克劳宁希尔德庄园中发现了一部手稿，在研究后他得到了3%的克苏鲁神话技能同时也没有损失任何理智值。但当哈维走到了屋外时，哈维看到了一只在天空飞翔的夜魔。因此哈维陷入了疯狂，他陷入了疯狂之中，在这可怕的景象前瑟瑟发抖着。因为这是哈维的第一次相关于克苏鲁神话的疯狂，哈维的玩家必须增加5点克苏鲁神话技能以此将克苏鲁神话技能达到8%。同时哈维的最大理智值也相应的降低到91%（最大值99减去8点克苏鲁神话的技能值）。

### 笔记：关于幻觉和理智损失

那些足以威胁到理智的事物（例如一只怪物）的幻觉与它们的真实存在一样有可能引发调查员的理智值损失。玩家面对这种状况有两个选择：要么认为他所看见的事物是“真实”的，并做出与目击这只怪物相对应的理智检定，要么做出一个现实认知检定。如果玩家成功通过了这个现实认知检定并破除了幻觉，他将不需要为此损失任何的理智值——这里根本没有任何怪物，那大概只是个在某个疯狂的调查员眼里看起来像是怪物的流浪汉而已。但如果调查员未能通过这个现实认知检定，那么这个疯狂的调查员失去1点理智值，并进入疯狂发作。

应当注意的是，当调查员疯狂发作时，他将免疫进一步的理智值损失，因此他将不需要再为看见这只怪物而进行理智检定。但如果这怪物（无论是幻觉或是真实的）在这次疯狂发作结束时仍然存在，那么调查员仍然需要为看见这怪物进行适当的理智检定。

## 8.4 疯狂的治疗与恢复

临时性疯狂结束得很快，因而为其安排治疗是不现实的。在另一方面，对于永久性疯狂的治疗也往往是没有意义的，因为这和字面所叙述的一样是一个永

久性的症状，即使再好的设备与环境也毫无用处（同时角色需要从游戏中退出）。只有不定性疯狂才有相对应的治疗干预手段与范围。

## 从临时性疯狂恢复

临时性疯狂将会持续1d10个小时。此外，临时性疯狂也会因为调查员夜晚在一个安全场所的良好休息而恢复。但是，如果调查员是处于一个精神高度集中紧张的状态（比如在夜晚防备可能到来的袭击）的时候，守秘人可以判定这并不能使角色从疯狂中恢复过来。

## 从不定性疯狂恢复

在不定性疯狂症状每个月的治疗中，如果没有受到进一步的精神创伤，玩家可以进行一次检定。为了进行这次检定，玩家有两种选择：私人护理或者收容所。这需要守秘人在考虑角色的资产背景和亲人情况之后再做出判断。同时，如果守秘人愿意，不定性疯狂可以持续到当前模组或战役的章节结束后，下一个幕间成长时。

## 私人护理

最佳的治疗方式当然是在家中或是其他舒适的地方，在可爱温柔的护士小姐体贴没有外界干扰的情况下完成。精神分析和精神药物可能是可获得的。

通过骰一次百分骰来确定一次私人护理治疗的成功度：

- ❖ 当掷出01-95时，检定是成功的：因为精神药物或精神分析增加1D3点理智值。在这之后需要对调查员进行一次理智检定，如果这次检定成功，那么调查员从疯狂中恢复。但如果这次检定失败，那么调查员可能可以在下个月再次尝试进行理智检定。
- ❖ 假如检定掷出96-100：角色会拒绝服用药物或接受治疗。损失1d6的理智值，同时下个月的治疗也不会有任何进展。

## 收容所

第二好的选择是委托精神病院。精神病院比起比私人护理有一个有点：便宜，甚至是国家提供的免费

## 恐惧症

当一个角色接触或者回忆起他们所恐惧的事物时，角色将会立刻出现许多应激性的反应，这包括了心悸、颤抖、窒息以及无法控制的焦虑情绪的出现。角色会通过一切手段来逃避解除恐惧，避免这些状况的发生。

## 躁狂症

一个躁狂症发作的角色将会保持恒定的亢奋与极易烦躁的情绪。症状的表现包括了多动，多话，过高的自尊心，睡眠减少，容易分神，不经思考的做出轻率而危险的举动，比如鲁莽的驾驶，幻觉，妄想或者怪异的行为。

## 强迫症

强迫症通常是一种希望影响未来的强制性动作，虽然角色本身可能会觉得这也确实并无大的意义，但却仍然会固执的继续这种行为。即使在一些性命攸关的时刻，角色可能仍然会因此忽略他逃生的机会转而固执的进行这一种行为。

## 失忆症

失忆症将会使角色回忆不起一些重要的个人讯息，这很有可能是希望逃避不愉快的记忆而带来的影响，角色可能只是忘了关于他自身的那些不良的经历。守秘人可以选择在平时因为失忆的影响而将有该症状的角色的理智最大值回复到99，并将克苏鲁神话技能归零；而当逃避的恐惧事物再次出现在眼前时，角色的记忆又将会在此寻回。

服务。但这些收容所的素质往往是参差不齐的，有些的治疗方法可能会对调查员具有潜在的危害性，有些则是用着最先进的治疗手段，而有些可能只是单纯的用着粗鲁的暴力与监禁。

活动管理，人工治疗，精神药物手段与水疗法是常用的方式，就好像电休克疗法一样。（这些手段方式往往取决于玩家在游戏中预设的治疗时间期限）

调查员优势不太可能能够接受精神分析。有的时候在一个机构可能会表现出对患者的漠不关心，从而削减了精神药物的治疗效果，而使得调查员变得愤怒或者失落。而且会使得其中的病人在离开这里时产生一种不信任感。

通过一个百分骰来确定一个治疗机构对调查员的治疗效果以及成功度：

- ❖ 当结果在01-50\*之间时，检定是成功的：因为精神药物或治疗增加1D3点理智值。在这之后需要对调查员进行一次理智检定，如果这次检定成功，那么调查员从疯狂中恢复。但如果这次检定失败，那么调查员可能可以在下个月再次尝试进行理智检定。
  - ❖ 当检定结果在51-95之间时：治疗没有起到任何正面或者负面的作用
  - ❖ 当检定结果在96-100之间时：拒绝服用精神药物以及治疗，受到1d6点理智值的损失，同时下个月的治疗也不会有任何进展。
- \*50是平均水平，守秘人可以决定收容机构的治疗能力高于或低于该水平，因此可以在5-95的范围内调整该值。

## 强制收容

调查员在有的时候可能会为了收集信息，躲避某人或者接受治疗的目的而希望留在收容所或疗养院中。只要付得起钱，住进疗养院不是什么问题。其中有着专门用于给予那些并没有生病而是希望得到好的休息疗养的人的专用房间。然而，所有机构都会要求存在担保人。

在州内得到许可的医师可以安排拘留调查员长达72小时。如果收集到了严重失常的证据，患者会被关在收容所中，持续较长的一段时间，以依法进行观察评估。法院会依据收容所的报告，决定是被释放还是移送强制治疗。

这种强制治疗会受到严格审查，但是他们可能会因此被关在收容所里好几年。这需要在法院进行另一份正式的演说，在此演说期间调查员可能会被认为在精神层面没有完全的行为能力。或者也可以自愿放弃特定权力，以换来治疗。这一诉讼的公正性参差不齐；简短而流于形式的评估并不稀罕，很依赖于角色，以及法官、陪审团、负责检查的医师或医生的认真程度。

如果法院认为某人在精神层面没有完全的行为能力，一个监护人会被指定。理论上，监护人会向着为了此人行动。通常监护人是亲属，或者一名法院有理由认为一个会对此人较好的人选。如果没有其他候选人，法院会指定法院自身。

除非疯狂的调查员具有犯罪倾向（此时监护人必须是法院），此时监护人负责决定如何处理对调查员最好。这可能意味着强制收容，但也可能意味着私人护理、海洋疗法、等等。如果没有其他原因，法庭会接受任何看起来有医学意见支撑的合理方案。

如果监护人选择将调查员移送收容所，监护人依然有权安排调查员的日常护理，或将其交给收容所的职员。在此之后，调查员有三种方式离开：他/她可以说服监护人，让自己离开收容所；他/她可以让收容所职员相信自己已经恢复正常神智，随后下达判决的法院交换监护权，允许调查员重获自由；他/她也可以简单地爬过收容所的外墙，然后重获新生。

## 精神健康危险性的标准

当一个人有可能伤害自己或他人，且明显无法照顾自己，一个医师可以证明此人需要接受精神病学评估，并/或被强制治疗。在此证明后，国家可以拘留某人以进行观察（通常是综合性的），也可能是为了进行治疗。各国有不同的收容时限，但是司法评估很少会少于60天，经常多达180天。

如果调查员在没有明显动机时进行身体伤害或谋杀，或者他机智地假装精神失常以避免更严重的犯罪指控，他们很可能面临这样的命运。医生也肯能会取消调查员支配财产、驾驶机动车、决定治疗流程等权利。对于调查员来说，被指控于缺乏理由的试图袭击他人或谋杀，通过虚假的心理障碍表现来摆脱更加严重的刑事指控是一种常见的行为。但此时，医生也能做出撤销调查员开车，支配财务以及做出重要决定之类行为的权力。

在哈维因为偷偷进入施工现场窃取炸药而被捕后，他一直不停的反复强调需要从对抗邪神的信仰与力量的支配，尤其是那个邪恶巫师卡尔·斯坦福的手中拯救世界。当地法院决定了将哈维转交由当地的精神科医生来进行评估诊断。Shiny医生在认真的与哈维进行了一次交谈后，决定让哈维强制入院治疗。

Shiny医生在之后列出了他这样做的原因：(1) 哈维威胁到了他人的生命，尤其是对于卡尔·斯坦福  
(2) 哈维难以保证自己的安全，因为他偷了炸药和雷管  
(3) 哈维有精神障碍，会妄想出邪神的信仰和与其相关的内容。

当Shiny医生拿到了哈维过往的简历时，他得知了哈维在最近已经因为用汽车进行追逐而造成了五起交通事故，以及一起肇事逃逸。以及在最后，哈维对此解释说他只是在追击一个邪教徒。因此，Shiny医生也认定哈维现在没有驾驶车辆的权力。不过他发现哈维的职业是财务主管，同时哈维也能够正确的阐述他的资产与如何赚取工资，由此他判定哈维有能力继续对自己的财物行使管理权。尽管如此，哈维还是被移送收容所，进行评估。

在几天后，哈维从收容所逃脱并逃向了阿卡姆。自然的，Shiny医生想要保护所有的干系人，所以他通知了警察。他同时还给卡尔·斯坦福打去了电话并叮嘱他离开“是的，斯坦福先生，哈维现在可是很危险的……”

### 增加当前理智值

除了上面列出的方式外，还有四种能够提高调查员当前理智值的方式。

**1. 守秘人奖励：**在完成模组或战役的一章后，守秘人可以通过骰子来增加指定调查员的当前理智值。守秘人给所有参与者的理智回复骰都是相同的，但每位玩家需要各自进行自己的回复骰。这样的奖励大小应该与调查员的团队所面临的风险成正比。当然，如果调查员们是懦弱，残忍或是滥杀无度的，守秘人可以选择减少甚至取消他们的奖励，特别是他们如果正在进行着一项本该合乎道德的行为时。

哈维使用他的克苏鲁神话知识来击败食尸鬼，并且结束了他的冒险。守秘人给与他1d6理智回复

**2. 当一个技能增长到90%：**当调查员的技能增加至90%及以上时，奖励2D6理智值。这一奖励是出于因为掌握了一种技能而获得的自尊心。

**3. 心理治疗：**进行精神分析能够恢复调查员的理智值。每个月可由医生或咨询师骰百分骰来进行一次精神治疗的检定。如果检定成功，那么受治疗者可恢复1D3点理智值。如果检定失败，那么就不增加任何理智值。如果检定大失败则患者会失去1d6点理智值，这会让医生认为这次的治疗已经失败，因为某些原因将会导致两人之间的关系破裂，而无法继续进行治疗。

在游戏中，精神分析并不能加速疯狂的恢复，但是它的确能够通过理智值的回复来激励调查员，为继续的活跃提供更大的支持。理智值的回复与起始理智无关。精神分析在游戏世界中的使用方式是与现实世界中不同的。在现实世界中，精神分析学不会对精神分裂症，精神障碍，双相情感障碍（狂躁抑郁症）或严重的抑郁症产生作用。但精神分析在游戏中是与心理上的急救等效，同时也能正常的进行这些心理疾病进行治疗和干预。

在游戏中，临时性和不定性疯狂是可以治愈的，但精神分析对永久性疯狂完全无效。调查员在这种思绪完全混乱的情况下，是无法继续参与游戏的。

心理治疗也同样可以用来消除恐惧症或躁狂症。在每个月的末尾，医生同样可以通过一次成功的检定来治疗以上的情况。如果成功的话，那么调查员就能进行一次理智检定。如果两个检定都成功，那么他的恐惧或者躁狂症状将被治愈并从背景部分被删除。这个奖励将会代替理智值的回复，同时也不会带来任何的理智值奖励。如果任一检定失败，则不会有奖励。如果任一检定大失败，调查员失去1D6点理智值（如上所述）。

**4. 自救：**调查员可以在其背景中选择一个条目作为一种心理支柱，并与此相关地花费一段时间。当然这显然不包括恐惧症，躁狂症，创伤或任何克苏鲁神话相关的条目。自救可以在两次冒险之间或调查员幕间成长时进行。

玩家应该认真地深入讨论他们的调查员角色在寻求治疗或救赎时的细节。这个举动应该是合乎调查员的背景，比如说调查员可能在教会寻求心灵的平静或者与爱人共度良宵。

然后，玩家就能进行一次理智检定。守秘人与玩家应该在扮演出要紧关头的场景，然后进行理智检定，并依照检定结果进行扮演。但如果这次检定是失败的，那么将会损失1点理智值并且守秘人与玩家应该据此来适当的修改这个背景来对应这一失败。比如说会失去信仰，或导致家庭矛盾分居甚至离婚。

每个调查员在游戏开始时都会拥有一个“关键连接”，这对于他们是至关重要的。如果玩家选择使用调查员的关键连接，那么他们会在进行前述的理智检定时获得一个奖励骰，如果成功，除了照常获得的1D6

点理智值回复外，调查员还将从任何不定性疯狂中恢复过来。但是如果失败，调查员将要对此的相关背景进行修改，并且不再拥有关键连接。

一段时间之后，调查员可能会有机会再一次建立他们新的关键连接。在一个调查员进行幕间成长时，一条背景条目可能会因为调查员成功的使用了“自救”而转换成新的关键连接。另外，任何在理智检定大成功的情况下（掷出1时）调查员可以立即指定一个新的关键连接，取代他们过去丢失的。

**注意：**当前调查员的理智值是不能超过调查员的最大理智值上限（99-克苏鲁神话技能）

## 8.5 习惯恐惧

在某些时候，持续的直面一个神话生物将不会带来更多的影响——怪物不再会是一个消不去的噩梦，而只是会成为调查员调查路途上的一块绊脚石。一旦一位调查员已经因为同一种怪物损失了那个怪物所能造成理智值损失的最大值的话，那么那位调查员将不再会因此损失任何额外的理智值了。例如说，调查员不会因为遭遇深潜者（理智值损失0/1D6）大军而损失超过6点的理智值，即使他所面对的是一个百人的深潜者大队也是一样。

但是要注意!!! 调查员并不会真的就已经习惯于见识这些外来的污秽。在过了一段时间，也许是调查员进行了某种程度上的日常生活后，对这些生物的恐惧感会再一次回到他的身上。玩家应该记录各种神话存在造成的理智值损失。每个调查员幕间成长时（见第94页），玩家都应该将以上所有的相关数值都减1——时间就是最好的医生。

哈维在面对深潜者的遭遇时总计失去了6点理智值。所以哈维目前不会再在再次遇见深潜者时损失任何理智值了。然而，当哈维的玩家，在她进行下一次的成长骰之后，她需要从损失的上限中扣去1点变成5点。那么当哈维现在又遇到了一只深潜者又同时理智检定失败时，他将会扣去1点理智值。

或将暂时在疯狂中洞悉真实。

而这短暂的清醒时刻带来的线索或行动，可能立刻或是之后给调查员（们）带来帮助。守秘人应该根据模组的设计来决定调查员洞悉到了什么。

### 精神固化

当一个调查员的克苏鲁神话技能已经提升到比他当前的理智值更高的时候，这将成为他的一个转变点。调查员对这个宇宙的理解将会有一次根本性的转变，这将会永远的转变他们的人格并对他们自己在宇宙中所处的地位有一个透彻的理解（克总：好味！）。

调查员此时可以决定他或她是否已经习惯了不可名状的恐怖，可能是已经不为所动，也可能是对其有了更加深刻的理解因而不再会被真相所动摇。从这一刻开始（应该是满足CM技能成长至大于当前理智值时），调查员所有的理智值损失都将会减半。一旦这种转变发生，对调查员的影响将会是永久性的，且不会因为理智值恢复到大于克苏鲁神话技能而让转变恢复原状。

### 多重理智检定

规则上规定了，不管是遇到一个还是复数的神话生物时，所要损失的理智值应该是相同的。一个增加理智值损失的选项是，当遇到复数的神话生物时，要求玩家对每一个神话生物单独各自进行理智损失值检定，并取其中损失量最高的那一次检定结果作为理智的损失值。这种方法在调查员遇到复数个不同的神话生物时非常实用。

哈维同时遭遇了三只深潜者与达贡，因而此时他需要进行一次理智检定。因为哈维未能通过理智检定，所以她的玩家需要为每一只神话生物都进行一次理智损失的检定。她为遇见三只深潜者进行了三次1d6的理智损失检定，结果分别是2,4和5.接着她又为遇见达贡进行了一次1d10的理智损失检定，结果是4.所以结果就是哈维损失了所有检定中的最高值，也就是5点的理智值。

## 8.6 可选规则

### 疯狂洞悉

当一位调查员陷入临时性或不定性疯狂时，他/她