

第八章 理智

译/电波(戏言 BACCANO!)

但我必须努力将那晚我在那轮讥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

8.1 理智点与理智检定

在游戏中玩家的理智点数会随着故事的发展而变化，贯穿始终，所以每一次理智点数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。一个成功通过的理智检定最后的出目应该小于或者等于当前理智。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消费[幸运点]，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点。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点，而损失的量则是取决于法术，魔法书，神话对象或是一些特别场景。

在已经出版的克苏鲁的呼唤的模组中，理智的损失骰是通过两个用斜线隔开的数字来表示的，例如说：SAN1/1D4+1。这个骰斜线的左边是代表了如果理智检定成功时，理智点的损失量。而斜线的右边则是理智检定失败时，理智点的损失量。有时这会被写成是 SAN0/1D4，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点，而失败则会让人损失 1D4 的理智点。

一个失败的理智检定通常会让调查员在一段时间内失去对自己行为的控制力，在这个时候守秘人需要代替调查员来选择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)

※ **在恐惧中哭泣**——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，在恐惧中举起别人的手，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，那接下去的一个回合中调查员的行动可以由守秘人来决定，例如说：用拳头去殴打别人，扣下扳机，躲到别人的身后寻求掩护。

※ **受到惊吓**——惊异的盯着，却没有做出任何动作。

一次大失败的理智检定会让调查员失去该次的具体遭遇，失去最大程度的理智点。一次失去过多理智点，可能会使调查员在稍后的描述中一般陷入疯狂状态。当遇见一只食尸鬼时，理智点的损失量为 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。

哈维追寻着线索进入了一条小巷中，在那他目睹了一只正在食用着新鲜果冻（恩，这不是沙耶）的食尸鬼。所以守秘人让哈维进行了一次理智检定。哈维的理智点是 45 而他却掷出了 83——一次失败的检定。所以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 点理智点(此时哈维剩余的理智点为 $45-4=41$)。

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。理智点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，但是因为了解到了关于克苏鲁神话知识的经历往往会使最大值因此而下降。最大理智值的计算是以 99 减去当前的克苏鲁神话技能的数值。(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。

哈维依靠阅读了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

在克苏鲁的召唤中，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点的数值与比例。

三种疯狂可能处于的状态：临时性 (temporary)，不定性 (indefinite) 和永久性 (permanent)。

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：疯狂开始于一次因为调查员的理智受到威胁时而发生的“**疯狂发作**”(参见疯狂第一部分：疯

狂发作 (A Bout of Madness, 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，这时候的调查员已经出现了幻觉，恐惧以及更进一步的疯狂表现的倾向(参见理智第二部分：**潜在疯狂** (Underlying Insanity, 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)。

理智点损失范例

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

如果一位调查员在同一疯狂源（例如：一次理智检定或阅读一卷神秘卷轴）中损失了 5 点或更多理智值，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，那么调查员将会下意识的压抑自己的真实记忆（用欺骗自己的方式来保护自己），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 1D10 个小时。

不定性疯狂

在游戏中的“一天”内，当失去了 1/5 或更多的理智

值时，调查员将会持续的具有疯狂症状，没有调查员能够轻易的阻止理智值的丧失。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 1 6 4 页)。

永久性疯狂

当理智点在游戏中降为 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 C O C 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喻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）。接着就会进入一段较长的持续的精神错乱期（也成潜在疯狂，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）。这种控制的表现方法是由守秘人来决定接下来这个角色的行动，或者给予玩家如果在接下来的时间内尽可能长的表现出适合疯狂行为的建议。

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被当做之前疯狂状态的延续。但这种保护也是有限的——疯狂发作的症状会在持续 10 个战斗回合（即时症状），而如果是由 kp 进行总结（总结症状）时这段时间可能会持续的更长。

每当一位调查员有了一次疯狂发作的经历后，守秘人应该及时的更改修正或者增加一项调查员的背景栏目。这种改动是一举两得的，首先这能通过增加不合理的或者破坏原有的条目表现出调查员陷入疯狂的状态，其次通过删改条目，以此能表现出调查员强烈的情绪变化。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。

个人标签：适用的标签包括了：“狂热”，“死鱼眼”，“厌世”或者“不修边幅”。

思念 / 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”，或者说也可能是另一项新的标签类似于“痴迷于击溃邪

教徒”

重要的人：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：目前来说对调查员具有重大意义，因为各种理性或非理性的理由而迷恋上的需要前往的一个地点。前者来说就是可能是邪教徒聚会的寺庙，后者就可能是一块梦寐以求想要前往的圣地（就好比对一个宅来说是秋叶原）。

宝贵之物：这是一项可能因为陷入疯狂而遭到破坏或遗失的物件。任何会被损坏或遗失的物件都可归于此类。此时一个新的物件可能将会代替，同时被赋予上新的意义。

特点：一项易于被改变的特征，就比如：“混混”，“瘾君子”，“心浮气躁”，“大嗓门”，“百无禁忌”。

创伤&疤痕：这通常用于作为致命伤之类的特征。

恐惧和狂热：这部分通常是疯狂发作的骰点结果。

神秘卷轴、咒文和古文物：这部分标签会因为由一时之气而使用的魔法书，法术与古物造成的临时性疯狂期间进行的理智检定的结果而被添加。调查员可能会因此不受控制的使用他所知的那些法术，激活法术的道具并主动去涉及过去避而远之的魔法书中的内容。

第三类接触：调查员所遭遇到的怪物与神灵都应该被记录在此，无论这些存在所造成的理智检定的结果如何，这也是给在实际记录理智点损失时提供了一个良好的参考物。一次临时性的疯狂根据实际情况可以采取两种处理方式，不论这是即时性亦或是总结性的疯狂记录。

疯狂发作——即时症状

如果疯狂发作是在其他调查员正在进行战斗时发作的话，那这将会持续 1D10 个战斗轮（注意这并不是会持续 1D10 小时的临时性疯狂或者是不定性疯狂）

结束这持续了多轮疯狂的方法大概只有当调查员是单独一人时，或是在守秘人认为合适的时机。

如果这时候需要确定疯狂的症状的话，那就需要用骰子随机从疯狂发作症状表中选择一项或者是由守

秘人来给予选择一项症状。

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不知名的怪物。这将会持续 1D10 轮。
- 2) **假性残疾：**调查员陷入了心理性的失明，失聪以及躯体缺失感中，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 1 D 1 0 轮。有人在暗中窥视着他们，同伴中有人背叛了他们，没有人可以信任，万事皆虚。
- 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降他人误认为了他重要的人并且努力的会与那个人保持那种关系，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——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，就算这一恐惧的事物是并不存在的，调查员的症状会持续 1D10 轮。
- 10) **狂躁：**调查员投一个 D100 或者由守秘人选择，来从狂躁症状表中选择一个狂躁的诱因，这个症状将会持续 1D10 轮。

疯狂发作——总结症状

如果调查员的疯狂发作是在远离其他调查员同伴的情况下发作，或者是所有在场的调查员同时进入疯

狂发作的回合，守秘人可以有选择的进行简单的描述来决定接下来调查员的动作与当前场景最后的结果。守秘人可以描述调查员在疯狂阶段时所作的行为或者简单的描述在疯狂阶段结束前他或她前往了什么地点。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。（通常是 1D10 个小时或者由守秘人自行决定）。注意，在这调查员失控几分钟甚至数个小时的时间中，并不是什么都没有发生。所以守秘人应当去适当的描述这个当前调查员所处的，没有相关记忆却的确做了什么的陌生场景。

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，如果一位已经陷入疯狂发作的调查员面对的是一位即将同样陷入疯狂的调查员时，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。这将使疯狂的结束时间比预期提早一些。

如果要确定疯狂发作的表现，那么可以通过对照疯狂发作症状表来掷骰决定，或者由守秘人来选择一项合适的症状。

表VIII：疯狂发作-总结症状

(投 1D10):

- 1) **失忆** (Amnesia)：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。记忆会随时间恢复。
- 2) **被窃** (Robbed)：调查员在 1D10 小时后恢复清醒，发觉自己被盜，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盜。所有有价值的东西无需检定自动消失。
- 3) **遍体鳞伤** (Battered)：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。这种伤害如何持续到现在由守秘人决定。
- 4) **暴力倾向** (Violence)：调查员陷入强烈的暴力与

破坏欲之中。调查员回过神来可能会理解自己做了什么也可能毫无印象。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** (Ideology/Beliefs)：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。比如一个信教者会在地铁上高声布道。
- 6) **重要之人** (Significant People)：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，并为他们之间的关系做出行动。
- 7) **被收容** (Institutionalized)：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** (Flee in panic)：调查员恢复清醒时发现自己很远的地方，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** (Phobia)：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) **狂躁** (Mania)：调查员患上一个新的狂躁症。在表X：狂躁症状表上骰 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狂躁症状。这症状是否会表现给旁人则取决于守秘人和此调查员。

疯狂阶段 2：潜在疯狂

当疯狂的最初阶段结束后，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。当玩家并不是被迫着陷入疯狂的状态时，扮演的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（在最初的临时疯狂期之后）任何一丁点的（哪怕只有 1 点）的理智点损失都会导致调查员再一次陷入疯狂发作的状态。这一次的心理脆弱期会贯彻疯狂时期始终——属于临时性

疯狂的 1D10 个小时的精神错乱——和可能持续一章战役或者是整个模组的的不定性疯狂。

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。这时可以让调查员参考本书的**第十章：主持游戏**（参见原规则书失败的理智检定，第 209 页）。

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，他仿佛听见了有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 点理智点。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。

哈维暂时的陷入了疯狂发作之中。因为哈维现在正是单独在办公室中，所以守秘人要求玩家为哈维进行一次症状的选择，玩家骰出了 4，这意味着哈维陷入了暴力倾向之中，守秘人也因此决定哈维不可避免的开始了用暴力的手段试图清扫着房间内的窃听器，摄像头以及一些类似的设备的行为。在那之后，守秘人会这么对玩家描述：“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，一位保安的头上也正是血肉模糊的躺靠在墙上，生死未卜。（这是一位非玩家角色，身份是保安，由守秘人加入的场景）你手持的霰弹枪枪管上满是弹孔，而你正用着这一支在枪口插进了烟枪管的枪支描准着自己的太阳穴。”

又例如，在调查员回到了酒店房间准备休息的夜晚，一位名为奎托斯（奎爷！）的调查员因为房中的鬼影而损失了 5 点理智值。他的玩家然后在智力检定又骰出了 2 3，不幸的通过了检定。奎托斯因此陷入了疯狂发作，又因为他是独自一人，所以守秘人就用了疯狂发作症状表来为他选择了症状——结果是 6，这说明结果将关系到奎托斯的一位重要之人。

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，但不幸的是奎托斯现在在巴黎，而那位女

孩则去了伦敦。守秘人因此决定，奎托斯会因此离开酒店并登上去加来（一个法国沿海城市离对岸最近的英国国土只有 34 公里）的火车。这时，其它调查员可能会听到动静并能出来有所作为，当然守秘人也允许了他们这么做。奎托斯的一位同伴成功了，他听到了响动并跑出了门追上了他（使用追逐规则的好机会！），那名调查员控制住了奎托斯的行动，守秘人则通过奎托斯告知了那名调查员奎托斯做出这种疯狂的（浪漫）行为的起因为何。

当哈维从疯狂中恢复过来后，他又重新加入了他的队友的行列之中。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，寻找着其中的异常。

疯狂的副作用 1：恐惧与狂躁

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*

当调查员是理智的时候，恐惧或者狂躁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对于幽暗的恐惧来进行调查时，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，恐惧与狂躁的影响与意义就将变得截然不同。

陷入疯狂时恐惧与狂躁会引起的一系列反应：

直接的与恐惧的对象接触（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狂躁的角色，也会产生一些强迫性的反应。

在恐惧时，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真实检定上。

当角色处于潜在疯狂的阶段时，任何与调查员疯狂相关的接触都会使调查员陷入疯狂之中。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，守秘人将会根据角色当时的状态来使相对应的检定的难易程度上升一级（或是将对应的行为检定都添上一个惩罚骰）。

一个成功的精神分析检定可以使调查员暂时的摆脱恐惧与狂躁所带来的影响。（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，他发现了自己处于和上文叙述同样的一个情况中并在这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。尽管这并不相关于战斗或者逃亡，但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。

表IX：恐惧症状表

恐惧症是对某些事物的持久性恐惧。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。守秘人应将狂躁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。
- 2) 恐高症 (Acrophobia)：对于身处高处的恐惧。

- 3) 飞行恐惧症 (Aerophobia)：对飞行的恐惧。
- 4) 广场恐惧症 (Agoraphobia)：对于开放的（拥挤）公共场所的恐惧。
- 5) 恐鸡症 (Alektorophobia)：对鸡的恐惧。
- 6) 大蒜恐惧症 (Alliumphobia)：对大蒜的恐惧。
- 7) 乘车恐惧症 (Amazophobia)：对于乘坐地面载具的恐惧。
- 8) 恐风症 (Ancraophobia)：对风的恐惧。
- 9) 男性恐惧症 (Androphobia)：对于成年男性的恐惧。
- 10) 恐英症 (Anglophobia)：对英格兰或英格兰文化的恐惧。
- 11) 恐花症 (Anthophobia)：对花的恐惧。
- 12) 截肢者恐惧症 (Apotemnophobia)：对截肢者的恐惧。
- 13) 蜘蛛恐惧症 (Arachnophobia)：对蜘蛛的恐惧。
- 14) 闪电恐惧症 (Astraphobia)：对闪电的恐惧。
- 15) 废墟恐惧症 (Atephobia)：对遗迹或残址的恐惧。
- 16) 长笛恐惧症 (Aulophobia)：对长笛的恐惧。
- 17) 细菌恐惧症 (Bacteriophobia)：对细菌的恐惧。
- 18) 导弹/子弹恐惧症 (Ballistophobia)：对导弹或子弹的恐惧。
- 19) 跌落恐惧症 (Basophobia)：对于跌倒或摔落的恐惧。
- 20) 书籍恐惧症 (Bibliophobia)：对书籍的恐惧。
- 21) 植物恐惧症 (Botanophobia)：对植物的恐惧。
- 22) 美女恐惧症 (Caligynophobia)：对美貌女性的恐惧。
- 23) 寒冷恐惧症 (Cheimaphobia)：对寒冷的恐惧。
- 24) 恐钟表症 (Chronomentrophobia)：对于钟表的恐惧。
- 25) 幽闭恐惧症 (Claustrophobia)：对于处在封闭的空间中的恐惧。
- 26) 小丑恐惧症 (Coulrophobia)：对小丑的恐惧。
- 27) 恐犬症 (Cynophobia)：对狗的恐惧。
- 28) 恶魔恐惧症 (Demonophobia)：对邪灵或恶魔的恐惧。
- 29) 人群恐惧症 (Demophobia)：对人群的恐惧。

- | | |
|---|---|
| 30) 牙科恐惧症① (Dentophobia): 对牙医的恐惧。 | 58) 巨物恐惧症 (Megalophobia): 对于庞大物件的恐惧。 |
| 31) 丢弃恐惧症 (Disposophobia): 对于丢弃物件的恐惧 (贮藏癖)。 | 59) 捆绑恐惧症 (Merinthophobia): 对于被捆绑或紧缚的恐惧。 |
| 32) 皮毛恐惧症 (Doraphobia): 对动物皮毛的恐惧。 | 60) 流星恐惧症 (Meteorophobia): 对流星或陨石的恐惧。 |
| 33) 过马路恐惧症 (Dromophobia): 对于过马路的恐惧。 | 61) 孤独恐惧症 (Monophobia): 对于一人独处的恐惧。 |
| 34) 教堂恐惧症 (Ecclesiophobia): 对教堂的恐惧。 | 62) 不洁恐惧症 (Mysophobia): 对污垢或污染的恐惧。 |
| 35) 镜子恐惧症 (Eisoptrophobia): 对镜子的恐惧。 | 63) 黏液恐惧症 (Myxophobia): 对黏液 (史莱姆) 的恐惧。 |
| 36) 针尖恐惧症 (Enetophobia): 对针或大头针的恐惧。 | 64) 尸体恐惧症 (Necrophobia): 对尸体的恐惧。 |
| 37) 昆虫恐惧症 (Entomophobia): 对昆虫的恐惧。 | 65) 数字 8 恐惧症 (Octophobia): 对数字 8 的恐惧。 |
| 38) 恐猫症 (Felinophobia): 对猫的恐惧。 | 66) 恐牙症 (Odontophobia): 对牙齿的恐惧。 |
| 39) 过桥恐惧症 (Gephyrophobia): 对于过桥的恐惧。 | 67) 恐梦症 (Oneirophobia): 对梦境的恐惧。 |
| 40) 恐老症 (Gerontophobia): 对于老年人或变老的恐惧。 | 68) 称呼恐惧症 (Onomatophobia): 对于特定词语的恐惧。 |
| 41) 恐女症 (Gynophobia): 对女性的恐惧。 | 69) 恐蛇症 (Ophidiophobia): 对蛇的恐惧。 |
| 42) 恐血症 (Haemaphobia): 对血的恐惧。 | 70) 恐鸟症 (Ornithophobia): 对鸟的恐惧。 |
| 43) 宗教罪行恐惧症 (Hamartophobia): 对宗教罪行的恐惧。 | 71) 寄生虫恐惧症 (Parasitophobia): 对寄生虫的恐惧。 |
| 44) 触摸恐惧症 (Haphophobia): 对于被触摸的恐惧。 | 72) 人偶恐惧症 (Pediophobia): 对人偶的恐惧。 |
| 45) 爬虫恐惧症 (Herpetophobia): 对爬行动物的恐惧。 | 73) 吞咽恐惧症 (Phagophobia): 对于吞咽或被吞咽的恐惧。 |
| 46) 迷雾恐惧症 (Homichlophobia): 对雾的恐惧。 | 74) 药物恐惧症 (Pharmacophobia): 对药物的恐惧。 |
| 47) 火器恐惧症 (Hoplophobia): 对火器的恐惧。 | 75) 幽灵恐惧症 (Phasmophobia): 对鬼魂的恐惧。 |
| 48) 恐水症 (Hydrophobia): 对水的恐惧。 | 76) 日光恐惧症 (Phenogophobia): 对日光的恐惧。 |
| 49) 催眠恐惧症① (Hypnophobia): 对于睡眠或被催眠的恐惧。 | 77) 胡须恐惧症 (Pogonophobia): 对胡须的恐惧。 |
| 50) 白袍恐惧症 (Iatrophobia): 对医生的恐惧。 | 78) 河流恐惧症 (Potamophobia): 对河流的恐惧。 |
| 51) 鱼类恐惧症 (Ichthyophobia): 对鱼的恐惧。 | 79) 酒精恐惧症 (Potophobia): 对酒或酒精的恐惧。 |
| 52) 蟑螂恐惧症 (Katsaridaphobia): 对蟑螂的恐惧。 | 80) 恐火症 (Pyrophobia): 对火的恐惧。 |
| 53) 雷鸣恐惧症 (Keraunophobia): 对雷声的恐惧。 | 81) 魔法恐惧症 (Rhabdophobia): 对魔法的恐惧。 |
| 54) 蔬菜恐惧症 (Lachanophobia): 对蔬菜的恐惧。 | 82) 黑暗恐惧症 (Scotophobia): 对黑暗或夜晚的恐惧。 |
| 55) 噪音恐惧症 (Ligyrophobia): 对刺耳噪音的恐惧。 | 83) 恐月症 (Selenophobia): 对月亮的恐惧。 |
| 56) 恐湖症 (Limnophobia): 对湖泊的恐惧。 | 84) 火车恐惧症 (Siderodromophobia): 对于乘坐火车的恐惧。 |
| 57) 机械恐惧症 (Mechanophobia): 对机器或机械的恐惧。 | |

<p>车出行的恐惧。</p> <p>85) 恐星症 (Siderophobia): 对星星的恐惧。</p> <p>86) 狭室恐惧症 (Stenophobia): 对狭小物件或地点的恐惧。</p> <p>87) 对称恐惧症 (Symmetrophobia): 对对称的恐惧。</p> <p>88) 活埋恐惧症 (Taphephobia): 对于被活埋或墓地的恐惧。</p> <p>89) 公牛恐惧症 (Taurophobia): 对公牛的恐惧。</p> <p>90) 电话恐惧症 (Telephonophobia): 对电话的恐惧。</p> <p>91) 怪物恐惧症① (Teratophobia): 对怪物的恐惧。</p> <p>92) 深海恐惧症 (Thalassophobia): 对海洋的恐惧。</p> <p>93) 手术恐惧症 (Tomophobia): 对外科手术的恐惧。</p> <p>94) 十三恐惧症 (Triskadekaphobia): 对数字 13 的恐惧症。</p> <p>95) 衣物恐惧症 (Vestiphobia): 对衣物的恐惧。</p> <p>96) 女巫恐惧症 (Wiccaphobia): 对女巫与巫术的恐惧。</p> <p>97) 黄色恐惧症 (Xanthophobia): 对黄色或“黄”字的恐惧。</p> <p>98) 外语恐惧症 (Xenoglossophobia): 对外语的恐惧。</p> <p>99) 异域恐惧症 (Xenophobia): 对陌生人或外国人的恐惧。</p> <p>100) 动物恐惧症 (Zoophobia): 对动物的恐惧。</p> <p>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。</p> <p>该症状表由 <i>Achronidas</i> 翻译。</p>	<p>员的背景故事栏中。</p> <ol style="list-style-type: none"> 沐浴癖 (Ablutomania): 执着于清洗自己。 犹豫癖 (Aboulomania): 病态地犹豫不定。 喜暗狂 (Achluomania): 对黑暗的过度热爱。 喜高狂 (Acromaniaheights): 狂热迷恋高处。 亲切癖 (Agathomania): 病态地对他人友好。 喜旷症 (Agromania): 强烈地倾向于待在开阔空间中。 喜尖狂 (Aichmomania): 痴迷于尖锐或锋利的物体。 恋猫狂 (Ailuromania): 近乎病态地对猫友善。 疼痛癖 (Algomania): 痴迷于疼痛。 喜蒜狂 (Alliomania): 痴迷于大蒜。 乘车癖 (Amaxomania): 痴迷于乘坐车辆。 欣快癖 (Amenomania): 不正常地感到喜悦。 喜花狂 (Anthomania): 痴迷于花朵。 计算癖 (Arithmomania): 狂热地痴迷于数字。 消费癖 (Asoticomania): 鲁莽冲动地消费。 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) 芭蕾癖 (Balletmania): 痴迷于芭蕾舞。 窃书癖 (Biliokleptomania): 无法克制偷窃书籍的冲动。 恋书狂 (Bibliomania): 痴迷于书籍和/或阅读 磨牙癖 (Bruxomania): 无法克制磨牙的冲动。 灵臆症 (Cacodemomania): 病态地坚信自己已被一个邪恶的灵体占据。 美貌狂 (Callomania): 痴迷于自身的美貌。 地图狂 (Cartacoethes): 在何时何处都无法控制查阅地图的冲动。 跳跃狂 (Catapedamania): 痴迷于从高处跳下。 喜冷症 (Cheimatomania): 对寒冷或寒冷的物体的反常喜爱。 舞蹈狂 (Choreomania): 无法控制地起舞或发颤。 恋床癖 (Clinomania): 过度地热爱待在床上。 恋墓狂 (Coimetormania): 痴迷于墓地。
--	---

表 X: 狂躁症状表

狂躁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。守秘人应将狂躁症的症状添加到调查

- | | |
|--|--|
| <p>29) 色彩狂 (Coloromania): 痴迷于某种颜色。</p> <p>30) 小丑狂 (Coulromania): 痴迷于小丑。</p> <p>31) 恐惧狂 (Countermania): 执着于经历恐怖的场面。</p> <p>32) 杀戮癖 (Dacnomania): 痴迷于杀戮。</p> <p>33) 魔臆症 (Demonomania): 病态地坚信自己已被恶魔附身。</p> <p>34) 抓挠癖 (Dermatillomania): 执着于抓挠自己的皮肤。</p> <p>35) 正义狂 (Dikemanian): 痴迷于目睹正义被伸张。</p> <p>36) 嗜酒狂 (Dipsomania): 反常地渴求酒精。</p> <p>37) 毛皮狂 (Doromania): 痴迷于拥有毛皮。(存疑)</p> <p>38) 赠物癖 (Doromania): 痴迷于赠送礼物。</p> <p>39) 漂泊症 (Drapetomania): 执着于逃离。</p> <p>40) 漫游癖 (Ecdemiomania): 执着于四处漫游。</p> <p>41) 自恋狂 (Egomania): 近乎病态地以自我为中心或自我崇拜。</p> <p>42) 职业狂 (Empleomania): 对于工作的无尽病态渴求。</p> <p>43) 臆罪症 (Enosimania): 病态地坚信自己带有罪孽。</p> <p>44) 学识狂 (Epistemomania): 痴迷于获取学识。</p> <p>45) 静止癖 (Eremiomania): 执着于保持安静。</p> <p>46) 乙醚上瘾 (Etheromania): 渴求乙醚。</p> <p>47) 求婚狂 (Gamomania): 痴迷于进行奇特的求婚。</p> <p>48) 狂笑癖 (Geliomania): 无法自制地, 强迫性的大笑。</p> <p>49) 巫术狂 (Goetomania): 痴迷于女巫与巫术。</p> <p>50) 写作癖 (Graphomania): 痴迷于将每一件事写下来。</p> <p>51) 裸体狂 (Gymnomania): 执着于裸露身体。</p> <p>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)。</p> <p>53) 蠕虫狂 (Helminthomania): 过度地喜爱蠕虫。</p> <p>54) 枪械狂 (Hoplomania): 痴迷于火器。</p> <p>55) 饮水狂 (Hydromania): 反常地渴求水分。</p> <p>56) 喜鱼癖 (Ichthyomania): 痴迷于鱼类。</p> | <p>57) 图标狂 (Iconomania): 痴迷于图标与肖像</p> <p>58) 偶像狂 (Idolomania): 痴迷于甚至愿献身于某个偶像。</p> <p>59) 信息狂 (Infomania): 痴迷于积累各种信息与资讯。</p> <p>60) 射击狂 (Klazomania): 反常地执着于射击。</p> <p>61) 偷窃癖 (Kleptomania): 反常地执着于偷窃。</p> <p>62) 噪音癖 (Ligyromania): 无法自制地执着于制造响亮或刺耳的噪音。</p> <p>63) 喜线癖 (Linonomania): 痴迷于线绳。</p> <p>64) 彩票狂 (Lotterymania): 极端地执着于购买彩票。</p> <p>65) 抑郁症 (Lypemanian): 近乎病态的重度抑郁倾向。</p> <p>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。</p> <p>67) 旋律狂 (Melomania): 痴迷于音乐或一段特定的旋律。</p> <p>68) 作诗癖 (Metromania): 无法抑制地想要不停作诗。</p> <p>69) 憎恨癖 (Misomania): 憎恨一切事物, 痴迷于憎恨某个事物或团体。</p> <p>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。</p> <p>71) 夸大癖 (Mythomania): 以一种近乎病态的程度说谎或夸大事物。</p> <p>72) 臆想症 (Nosomania): 妄想自己正在被某种臆想出的疾病折磨。</p> <p>73) 记录癖 (Notomania): 执着于记录一切事物 (例如摄影)</p> <p>74) 恋名狂 (Onomamania): 痴迷于名字 (人物的、地点的、事物的)</p> <p>75) 称名癖 (Onomatomania): 无法抑制地不断重复某个词语的冲动。</p> <p>76) 剔指癖 (Onychotillomania): 执着于剔指甲。</p> <p>77) 恋食癖 (Opsomania): 对某种食物的病态热爱。</p> <p>78) 抱怨癖 (Paramania): 一种在抱怨时产生的近乎病态的愉悦感。</p> |
|--|--|

- 79) 面具狂 (Personomania): 执着于佩戴面具。
- 80) 幽灵狂 (Phasmomania): 痴迷于幽灵。
- 81) 谋杀癖 (Phonomania): 病态的谋杀倾向。
- 82) 渴光癖 (Photomania): 对光的病态渴求。
- 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)
- 84) 求财癖 (Plutomania): 对财富的强迫性的渴望。
- 85) 欺骗狂 (Pseudomania): 无法抑制的执着于撒谎。
- 86) 纵火狂 (Pyromania): 执着于纵火。
- 87) 提问狂 (Question-Asking Mania): 执着于提问。
- 88) 挖鼻癖 (Rhinotillexomania): 执着于挖鼻子。
- 89) 涂鸦癖 (Scribbleomania): 沉迷于涂鸦。
- 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。
- 91) 臆智症 (Sophomania): 臆想自己拥有难以置信的智慧。
- 92) 科技狂 (Technomania): 痴迷于新的科技。
- 93) 臆咒狂 (Thanatomania): 坚信自己已被某种死亡魔法所诅咒。
- 94) 臆神狂 (Theomania): 坚信自己是一位神灵。
- 95) 抓挠癖 (Titillomaniac): 抓挠自己的强迫倾向。
- 96) 手术狂 (Tomomania): 对进行手术的不正常爱好。
- 97) 拔毛癖 (Trichotillomania): 执着于拔下自己的头发。
- 98) 臆盲症 (Typhlomania): 病理性的失明。
- 99) 嗜外狂 (Xenomania): 痴迷于异国的事物。
- 100) 喜兽癖 (Zoomania): 对待动物的态度近乎疯狂地友好。

该症状表由**飙车致死法厄同**翻译。

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妄想般的感官讯息。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“真实检定”。

而当妄想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妄想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的妄想来说就要好得多。妄想调查员进行了一次失败的理智检定时同样的也会造成这般严重的影响。

现实认知检定

现实认知检定通常只用在那些已经陷入疯狂的调查员上, 一个玩家可以要求进行一次现实认知检定以此来“看穿”那些他们所认为的幻觉的“真实”。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) 以此和幻觉对抗, 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调查员看到自己所见闻的事物真相。

哈维在陷于潜在疯狂的影响中时回到了家中。当他走过他家的后门时, 他发现了他的邻居手中正拿着一些什么电子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。当然这是一个幻觉——事实上邻居只是拿着一个播放器。此时, 哈维的玩家就能申请通过一个现实认知检定来看穿这一幻觉。

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，守秘人就可以随意的对幻觉开始描述，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。但当每次调查员因为克苏鲁神话的相关（诸如见到神话怪物，读大本的魔法书，使用或被一个法术影响），调查员将会因此习得更多的克苏鲁神话技能。而第一次由克苏鲁神话而引起的疯狂将会带给调查员 5 点的克苏鲁神话技能的增长，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）的每次发作，都会带给调查员 1 点的神话技能的

增长。

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点。但当哈维走到了屋外时，哈维看到了一只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）。

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。

狂躁

一个狂躁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。

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（Reality Check）。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，并开始一次短期疯狂。

应当注意的是，当调查员正在承受短期疯狂的时候，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）在这次短期疯狂结束时仍然存在，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（同时角色需要从模组中退出）。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，为了进一步从精神创伤中恢复，玩家可以进行一次检定。而有两

种选择可以帮助这次角色的检定：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亲人情况之后再做出判断。另一方面，守秘人对不定性疯狂的持续周期也有自由的判断权力，是一直持续到模组结束或是只到模组的下一个调查阶段就可以恢复，这些都由守秘人自行决定。

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点，在可爱温柔的护士小姐体贴没有外界干扰的情况下完成。此时，对于精神疾病的一些药物是被允许使用的。

通过骰一次百分骰来确定一次私人护理治疗的成功度：

- ✧ 当一次检定的出目在 01-95 之间：这会是一次成功的检定增加 3 点因为精神药物治疗而带来的理智值恢复量。在这之后需要对调查员进行一次理智检定，如果这次检定是成功的那么调查员的精神症状将会被治愈，但如果这次检定失败，那么调查员只能等到下个月再一次重复这个步骤来进行治疗的检定。
- ✧ 假如检定的出目在 96-100 之间：角色会拒绝服用精神治疗的药物。损失 1d6 的理智值同时在下个月也不能从精神症状中恢复。

收容所

另一个良好的护理方式就是将陷入疯狂的调查员送往收容所中。收容所具有以上的私人护理的大部分优点，而且相对来说更为便宜，甚至有时候这是由国家提供的免费的治疗。但这些收容所的素质往往是参差不齐的，有些的治疗方式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）

精神分析并不一定是有效的。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：恢复 1d3 点因为药物作用或者精神治疗而恢复的理智值。同时进行一次理智检定，如果成功了那么调查员的精神症状将会被治愈，如果失败，那么仍可以在下个月重复这个步骤进行治疗检定。

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，同时在游戏中无法再得到任何的理智值的恢复。

理智丧失

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，虽然难以感受到，但的确存在于精神中的痛苦。

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：恐慌与迷失，理智受到了一瞬间的扭曲甚至导致了休克，无法控制自己的思想与行动，会尝试着离开附近的人或物。

10—19 点：思想瞬间遭到了扭曲，对他人或者自己持有暴力的倾向，性格改变，身体与精神错乱对任何事物都可能抱有恐惧心理。

20+ 点：一切充满了无尽的恶意——超越了人类的思想承受的极限，思想被扭曲需要非常久的时间才能恢复。即使治愈也无法回到原来的样子，在某些时候会变得精神错乱。

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。他们可能会在需要住进护理病房时面临一些小麻烦，如果他们能够支付的起相关的费用的话。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。

一个在州内有着相关执照的医生可以通过对调查员进行 72 小时的看护来进行对调查员精神状态的评估。如果调查员的确表现出了足够的问题，那么他将会被进行强制性的收容，这也能用于在法律方面的评估阐述与报告。最后司法机关将根据医院的结论报告来决定最后是解除收容还是强制性的治疗。

对于那些希望证明他的精神状态并不能很好为他自己所控的角色，就需要通过一个具有多年治疗审查经验的机构来对其进行证明，或者用此证明来换取相应的法律上的豁免权力。这些审查需要具备相当的合理性，随意或粗暴的审查是不合法理的，而且这通常取决于法官，医生，律师的性格而定。

如果法院认为在法理上的监护人不足以承担相应的责任时，法院会为其为其选择适合的监护人。法院有理由在合适的时候做出其认为合理的选择，同时法院也能在缺乏其它候选人的情况下，将本身作为监护人的备选。

除非在调查员因为疯狂而涉及刑事责任时（这时法院必须成为监护人），监护人在此时应该选择要如何为调查员负责，或许是许下承诺，又或许是通过家庭护理或海洋疗法等。法院也同时会在缺乏其它的指示时，支持并采取任何相关的医疗机构的建议。

如果调查员的监护者选择将调查员送往一个收容所的话，监护者在期间仍然会具有一定的管理权，包括对调查员每天日常护理的选择与护理人员的分配。此时调查员有三种方式能重获自由，第一种就是说服自己的监护者，将他带离这个收容所。或者是说服该收容机构的护理人员对其进行检测，并通过向法院递交结果后申请离开。当然，调查员也能选择最简单的飞跃疯人院，然后重获新生。

身心健康的危险性标准

当一个人在试图伤害自己或者他人，并且同时无法很好的照顾好自己时，医生可以主动选择对该角色的精神状态进行评估并将其确认为缺乏自主能力的精神病患者。这个评定通常是较为综合性的，国家会允许对此人进行观察与治疗，这个期限通常因不同国家的制度而异。但这个期限通常不会少于 60 天，且经常

多于 180 天。

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·斯坦福哈维（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。以及在最后，哈维对此解释说他只是在进行追击一个邪教徒。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。到此为止，对于哈维精神状态的评估依然继续着。

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：在一个成功的场景或间幕的最后，守秘人可以通过骰子来增加指定调查员的当前理智值。守秘人奖励给所有参与者的回复骰大小是相同

的，但一般只会单独的奖励给个别的调查员。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%：当一个角色的技能第一次增加至 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，精神分析的理智值回复并不迅速，但是它的确能够通过理智值的回复来激励调查员，为持续的活跃提供更大的支持。回复的理智值是独立于理智值之外的。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急救等效的，同时也能正常的进行心理疾病的治疗干预。

在游戏中，临时的和不定性的精神症状是可以治愈的，但精神分析对永久性的精神错乱则完全无效。因为调查员在这种思绪完全混乱的情况下是无法继续进行游戏的。

心理治疗也同样可以用来消除恐惧或狂躁的症状。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。如果调查员通过了所有的检定，那么他的恐惧或者狂躁症状将会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。失败的检定也不会带来任何的好处。或者是在大失败的同时损失 1D6 的理智值（如上所说）。

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；当然这显然不包括恐惧症，狂躁症，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。这个举动应该是合于调查员的背景，例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重要的场景时认真的扮演，然后进行理智检定，最后根据检定结果决定扮演的结果。如果检定是成功的，那么调查员将会回复 1D6 点理智值。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，除了照常获得的 1d6 点理智回复外，调查员还将从任何不定性疯狂中恢复过来。但如果这次理智检定依然失败了，那调查员将要对此的相关背景进行修改，并失去这一项“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，一个背景方面的条目可能会因为调查员成功的使用了“自救”而转换成一种新的关键连接。另外，任何在理智检定大成功的情况下（出目 1）调查员将被允许通过另外直接修改的方式制造一个新的关键连接来取代他们过去已经丢失的。

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的（99-克苏鲁神话技能）

8.5 习惯恐惧

在某些时候，持续的直面于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。一个玩家应当明白你的理智值随时会因为任何神话存在而损失。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。

8.6 可选规则

看透疯狂

当一个调查员陷入疯狂之中（临时性疯狂或不定性疯狂）时，他或她或将有短暂的看透疯狂真相的能力。而这短短一刻清醒时带来的行动或线索，将很可能会马上或是之后对调查员（们）的调查提供帮助。

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。所以这有一个选择，就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大衮，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，所以他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。他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.接着她又为遇见大衮进行了一次 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。



目睹友人干瘪的尸体也许会带来一次理智检定。