**技能点：**它们意味着什么？

看下面的表格来估计一个人的技能的能力标准：

01%-05%：新手：完全的外行人。

06%-19%：初学者：拥有少量知识的初学者。

20%-49%：业余：拥有一定程度的天赋或者基本的训练（兴趣程度）。

50%-74%：职业：允许一名角色凭借此技能来谋生。

等同于特定领域的学士学位。

75%-89%：专家：在专业知识上更进一步。相当于硕士或者博士学位。

90%+ ：大师：位列于该技能的世界顶尖人物之列。

生活水平 **现代\*20**

**信用等级0：身无分文** 连贫穷都够不上的人才能够叫做身无分文。

住所：大概只有睡大街。 旅行：步行，扒车或逃票上火车轮船。**0.5**

**信用等级1－9：贫穷** 刚买得起最廉价屋顶，每天能吃一餐廉价食物。

住所：最最最廉价的出租屋或睡袋旅馆。旅行：最便宜的公众运输方式。反正只要赶便宜就对了，与之相伴的是不可靠。 **\*1\*10**

**信用等级10－49：标准** 舒适的生活水平，一日三餐，偶尔下馆子。

住所：普通的家或公寓，并关租赁还是自购。外出住普通的旅馆。**\*2\*50**

旅行：会使用普通的旅行方式，不会用最高级。现代，大概会有辆小车。

**信用等级50－89：小康** 小康级别已经可以享受奢侈品的舒适了。

住所：真材实料的住地，也许有一些仆人。乡下估计还有小别墅。会住昂贵的宾馆。 旅行：头等舱。会买高档车或同等的交通工具。 **\*5\*500**

**信用等级90＋：富裕** 富裕级别就是享受超级奢侈品的时候了。**\*20\*2000**

住所：豪华住所和有着大量仆人的庭院（管家，女仆，洗妇，园丁等）。乡下和别处有着别墅。住总统套房。旅行：头等舱。现代有很多豪车。

**信用等级９９：豪富** 钱已经只是一个代号了。你是世界上最富有的人。

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 目击朋友因为暴力而死亡

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.

SC失败会让调查员做一个不由自主的行动。例如说：

**1 猛的一跳：**使得调查员从身上掉落了什么东西。(眼睛，手电，枪等)

**2 在恐惧中哭泣：**大声喊叫 吸引别人的注意，说一些不恰当的话。

**3 不由自主的动作：**将方向盘转向危险的一侧，畏缩着发抖。

**4 不由主的战斗行为：**用拳头去殴打别人，扣下扳机。

**5 受到惊吓：**惊异的盯着，却没有做出任何动作。

短期临时疯狂　　（持续1d10+4战斗轮）投1d10

**1** 昏厥或尖叫

**2** 惊慌失措地逃跑

**3** 歇斯底里或情绪爆发（狂笑、哭泣等等）

**4** 发出婴儿般的咿呀声，说话无条理、速语症、多语症

**5** 强烈恐惧症，可能会定在当场不能动弹

**6** 杀人犯罪倾向，或是自杀倾向

**7** 出现幻觉或妄想症

**8** 不自觉地模仿旁人的动作

**9** 奇怪的食欲（泥土、黏土、人肉）

**10** 恍惚（像胎儿一样蜷缩起来，忘记一切）或紧张型精神分裂（对一切失去兴趣，必须有别人引导，否则无法进行任何独立行动）

长期临时疯狂　　（持续1d10 x 10游戏小时）投1d10

**1** 记忆缺失、健忘(症)或恍惚／紧张症（参见短期表）

**2** 严重的恐惧症（可能逃跑，或将所有东西都看成害怕的东西）

**3** 幻觉

**4** 奇怪的性取向（裸露癖、女子淫狂／男子淫狂等）

**5** 找到了某样“幸运符”（把某样饰品、器物甚至某人当作安全毯），如果远离就会一事无成

**6** 无法控制地抽搐、颤抖，无法藉由语言或书写交谈

**7** 精神性的失明、失聪，或某个肢体无法使用

**8** 反应性精神障碍(语无伦次、幻觉、妄想症或行为异常)

**9** 暂时的偏执狂

**10** 强迫症（不停洗手、祈祷，以特定节奏走路，不愿走在某些路面上，总是检查子弹是否上膛等等）

理智丧失

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。

战斗

如果一个角色B受到A攻击，他只有两个选择：闪避或是反击。

如果角色选择反击，他将使用自己的战斗技能检定对抗对方的格斗技能检定结果。A大、平手：攻击成功 B大：反击成功 都失败：比划比划

如果角色选择闪避，那么他将使用自己的闪避技能检定对抗对方的格斗技能检定结果。A大：攻击成功 B大、平手：闪避成功 都失败：比划

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 165-204 | +1d6 | 2 |
| 205-284\* | +2d6 | 3 |
| 285-364 | +3d6 | 4 |
| 365-444 | +4d6 | 5 |
| 445-524 | +5d6 | 6 |

体格

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| STR+SIZ | 伤害加成 | 体格 |
| 2-64 | -2 | -2 |
| 65-84 | -1 | -1 |
| 85-124 | 0 | 0 |
| 125-164 | +1d4 | 1 |

战技

对比体格，自己体格每比对手小一个等级加一个惩罚骰。按照战队规则对抗，成功使用战技 范例：缴械 缴物 逼入劣势

护甲数值范例

厚重的皮夹克：1点 一战标准钢盔：2点

1英寸硬木：3点 现代美军头盔：5点

重型凯芙拉防弹背心：8点 1.5英寸防弹玻璃：15点

1英寸钢板：19点 大号沙包：20点

克苏鲁神话

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个调查员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（不定性疯狂与永久性疯狂）的每次发作，都会带给调查员１点的神话技能的增长。

幕间成长

对每个技能成长检定，玩家骰1D100。若玩家投出了高于当前技能值的结果，或者结果大于95，则调查员该技能获得改善：骰1D10并且立即将结果加到当前技能值上。技能可通过此方式超过100%。

其他细节

**共效** 当角色初次将这一门专业提升到50%或者更高，所有相关技能专业都可以提升10%（但是不能高于50%）。提升到90%或者更高时，所有相关技能都可以再次提升10%（但是不会高于90%）语言会提升相关语系的技能。

**奖励骰与惩罚骰** 骰一个额外的十位骰取小/大的 相反的额外骰可抵消。

**对抗鉴定** 双方各选择一项技能或属性投骰，比较投骰成功级数，平局技能点高者获胜。



人物背景

创建调查员时，请**特质化**、**感情化**和**着重化**

在描述每个背景时请尝试突出个人特质。例如，以“我的妻子”为主题，单这四个字并不能告诉我们更多这段关系里的特质。

A）描述名字。给人或地命名，辨识好关键物和观念。

B）关联上感受。填写上积极或消极的词汇。

使用更激烈的词语，比如将“喜欢”换成“爱”，使用“鄙视”代替“讨厌”。使用着重化的语言；使用“必须”代替“宁愿”。突出个人特性、充满含义。

将“妻子”作为思考起点。给她一个名字吧，“我的妻子安娜贝尔”。然后感情化，“我挚爱的妻子安娜贝尔”。然后着重化，“我挚爱的妻子安娜贝尔，我不能没有她”。这简短的改动就能传达出巨大的信息量。当然你可以发展出不同的结果来，比如。“我的妻子安娜贝尔，让我的生活一团糟”，“我可怜的妻子安娜贝尔，但愿我们能生个孩子”。

个人描述

根据外貌，写出外表感官 2d6（比起骰最好还是选）：

结实的　　英俊的　　笨拙的 机灵的　　迷人的　　娃娃脸

聪明的　　邋遢的　　死人脸 肮脏的　　耀眼的　　书呆子

年轻的　　疲倦脸　　肥胖的 啤酒肚　　长头发　　苗条的

优雅的　　稀烂的　　矮壮的 苍白的　　阴沉的　　平庸的

乐观的　　棕褐色　　皱纹人 古板的　　狐臭的　　狡猾的

健壮的　　娇俏的　　筋肉人 魁梧的　　迟钝的　　虚弱的

思想/信念

１：你信仰并祈并一位大能。（例如毗沙门天、耶稣基督、塞拉西一世）

２：人类无需上帝。（例如坚定的无神论者，人文主义者，世俗主义者）

３：科学万能！科学万岁！你将选择其中之一。（例如进化论，太空探索）

４：命中注定。（例如因果报应，种姓系统，超自然存在）

５：社团或秘密结社的一员。（例如共济会，女协，匿名者）

６：社会坏掉了，而你将成为正义的伙伴。应斩除之物是？（例如毒品，暴力，种族歧视）

７：神秘依然在。（例如占星术，招魂术，塔罗）

８：诸君，我喜欢政治。（例如保守党，共产党，自由党）

９：“金钱就是力量，我的朋友，我将竭尽全力获取我能看到的一切。”（例如贪婪心，进取心，冷酷心,或者喜欢6中应斩除之物）

１０：竞选者/激进主义者。（例如女权运动人，平等主义家，工会权柄）

重要之人

首先，他们是谁？ 别忘了给他们取个名字。

１：父辈。（例如母亲，父亲，继母）

２：祖父辈。（例如外祖母，祖父）

３：兄弟。（例如妹妹，半血亲妹妹，无血缘妹妹）

４：孩子。（儿子或女儿）

５：另一半。（例如配偶，未婚夫，爱人）

６那位指引你人生技能的人。指明该技能和该人。（例如学校教师，师傅，父亲）

７：青梅竹马。（例如同学，邻居，幼驯染）

８：名人。偶像或者英雄。当然也许你从未见过他。（例如电影明星，政治家，音乐家。）

９：游戏中的另一位调查员伙伴。随机或自选。

１０：游戏中另一外ＮＰＣ。详情咨询你的守密人。

重要之由 可以骰多次或者直选合适的理由。

１：你欠了他们人情。他们帮助了你什么？（例如，经济上，困难时期的庇护，给你第一份工作）

２：他们教会了你一些东西。（例如，技能，如何去爱，如何成为男子汉）

３：他们给了你生命的意义。（例如，你渴望成为他们那样的人，你苦苦追寻着他们，你想让他们高兴）

４：你曾害了他们，而现在寻求救赎。例如，偷窃了他们的钱财，向警方报告了他们的行踪，在他们绝望时拒绝救助）

５：同甘共苦。（例如，你们共同经历过困难时期，你们携手成长，共同度过战争）

６：你想向他们证明自己。（例如，自己找到工作，自己搞到老婆，自己考到学历）

７：你崇拜他们。（例如，崇拜他们的名头，他们的魅力，他们的工作）

８：后悔的感觉。（例如，你本应死在他们面前，你背弃了你的誓言，你在可以助人之时驻足不前）

９：你试图证明你比他们更出色。他们的缺点是？（例如，懒惰，酗酒，冷漠）

１０：他们扰乱了你的人生，而你寻求复仇。发生了什么？（例如，射杀爱人之日，国破家亡之时，明镜两分之际）

意义非凡之地 也别忘了取名字。

１：你最爱的学府。（例如，中学，大学）

２：你的故乡。（例如，乡下老家，小镇村，大都市）

３：相识初恋之处。（例如，音乐会，度假村，核弹避难所）

４：静思之地。（例如，图书馆，你的乡土别墅，钓鱼中）

５：社交之地。（例如，绅士俱乐部，地方酒吧，叔叔的家）

６：联系你思想/信念的场所。（例如，小教堂，麦加，巨石阵）

７：重要之人的坟墓。（例如，另一半，孩子，爱人）

８：家族所在。（例如，乡下小屋，租屋，幼年的孤儿院）

９：生命中最高兴时的所在。（例如，初吻时坐着的公园长椅，你的大学）

１０：工作地点。（例如，办公室，图书馆，银行）

宝贵之物 骰１Ｄ１０或直接选一个。

１：与你得意技相关之物。（例如华服，假ＩＤ卡，青铜指虎）

２：职业必需品。（例如医疗包，汽车，撬锁器）

３：童年的遗留物。（例如漫画书，随身小刀，幸运币）

４：逝者遗物。（例如烛堡，钱包里的遗照，信）

５：重要之人给予之物。（例如戒指，日志，地图）

６：收藏品。（例如撤票，标本，记录）

７：你发掘而不知真相的东西。答案追寻中。（例如，橱柜里找到的未知语言信件，一根奇怪的从父亲出继承来的来源不明的风琴，花园里挖出来的奇妙的银球）

８：体育用品。（例如，球棒，签名棒球，鱼竿）

９：武器。（例如，半自动左轮，老旧的猎用来福，靴刃）

１０：宠物。（例如狗，猫，乌龟）

特点

１：慷慨大方。（例如，小费大手，及时雨，慈善家）

２：善待动物。（例如，爱猫人士，农场出生，与马同舞）

３：梦想家。（例如，惯常异想天开，预言家，创造者）

４：享乐主义者。（例如，派对大师，酒吧醉汉，“放纵到死”）

５：赌徒，冒险家。（例如，扑克脸，任何事都来一遍，活在生死边缘）

６：好厨子，好吃货。（例如，烤得一手好蛋糕，无米之炊都能做好，优雅的食神）

７：女人缘/万人迷。（例如，长袖善舞，甜言蜜语，电眼乱放）

８：忠心在我。（例如，背负自己的朋友，从未破誓，为信念而死）

９：好名头。（例如，村里最好的饭后聊天人士，虔信圣徒，不惧危险）

１０：雄心壮志。（例如，梦想远大，目标是成为ＢＯＳＳ，渴求一切）

年龄调整

15-19：从STR与SIZ中减少合计5点属性，减少5点教育。决定幸运时投掷两次并取较高结果。

20-39：对教育进行一次增强检定。

40-49：从STR、CON与DEX中减少合计5点属性（可选择从一项、两项或全部三项属性中扣除），减少5点APP。对EDU进行两次增强检定。

50-59：从STR、CON与DEX中减少合计10点（可选择从一项、两项或全部三项属性中扣除），减少10点APP。对EDU进行三次增强检定。

60-69：从STR、CON与DEX中减少合计20点属性（可选择从一项、两项或全部三项属性中扣除），减少15点APP。对EDU进行四次增强。

70-79：从STR、CON与DEX中减少合计40点属性（可选择从一项、两项或全部三项属性中扣除），减少20点APP。对EDU进行四次增强。

80-89：从STR、CON与DEX中减少合计80点属性（可选择从一项、两项或全部三项属性中扣除），减少25点APP。对EDU进行四次增强。

EDU增强检定：投掷1D100，如果结果大于角色现有的EDU，那么在EDU上增加1D10点（EDU不能大于99）。

衍生属性

理智值与POW属性相等。 魔法值与POW的五分之一值相等。

投掷3D6乘5决定幸运值。 生命值与SIZ+CON的十分之一值相等

DEX与STR皆小于SIZ：MOV 7 其中之一等于或大于SIZ： MOV 8

STR与DEX皆大于SIZ: MOV9 39岁以上每10岁-1mov 40-49减少1

法术成分

D100 成分

01 特定的地点

02 动物牺牲

03 黑珍珠

04 尸体（或尸体的部分）

05 塑像

06 羽毛

07 毒芹

08 水银

09 鼠尾草

10 武器

11 蟾酥

12 酒精或毒品

13 鼠李

14 肠子

15 炭火盆

16 神话怪物的器官

17 坟地土

18 牙齿（ 人类或其他）

19 蓍草/Yarrow

20 一个神话神祇的名讳

21 橡子/Acorn

22 骨头/Bone

23 款冬/Coltsfoot

24 宝石/Gemstone

25 人血/Human blood

26 风茄/Mandrake

27 槲寄生/Mistletoe

28 没药/Myrrh

29 头骨/Skull

30 动物（ 蜘蛛、蛇等）

31 舌头/tongue

32 亚伯拉梅林之油（混合精油）

33 天体联珠

34 圣餐杯/Chalice

35 柏树/Cypress

36 火/Fire

37 手或肢体/Hand or limb

38 目标的个人物品/

39 艾蒿/Mugwort

40 青铜盘/Bronze Disk

41 标志或图案/Symbol or Image

42 苦艾/Wormwood

43 乌头、附子

44 石青/Azurite

45 黑刺李/Blackthorn

46 棺木/Coffin wood

47 音乐/Music

48 黄金/Gold

49 角/Horn

50 月长石/Moonstone

51 头皮/Scalp

52 磐石/Monolith

53 龙芽草/Agrimony

54 光荣之手/（译注，神秘学仪式用具，由死人的手制得）

55 铃铛、钟/Bell(Chime)

56 吟诵/Chanting

57 乳香（树脂）/Frankincense

58 天芥菜、海石竹（矿物，分别表示鸡血石和血玉髓）

59 施法者的个人物品

60 蛋白石/Opal

61 木化石/Petrified wood

62 白银/Silver

63 泪水/Tears

64 虎眼石/Tiger's eye

65 琥珀/Amber

66 进食同类/Cannibalism

67 舞蹈/Dancing

68 祖母绿/Emerald

69 坟地土（译注，和17 相同）

70 嚏根草/Hellebore

71 镜子/Mirror

72 硫磺/Sulphur

73 马鞭草/Vervain

74 紫水晶/Amethyst

75 天体（全裸的状态）

76 莨菪、颠茄

77 大脑/Brain

78 黏土/Clay

79 眼珠/Eye

80 毛发/Hair

81 基列的乳香/Balm of Gilead

82 施法目标的图像

83 歌唱/Singing

84 念动咒语/Vocal incantation

85 蜡烛/Candle

86 油脂或油膏（可能是特定种类）

87 钻石/Diamond

88 蛋/Egg

89 手指/Finger

90 心脏/Heart

91 人祭/Human Sacrifice

92 玉/Jade

93 数学公式

94 苋、鸡冠花

95 毒蘑菇

96 特殊月相

97 陨石/Meteorite

98 身体姿势/Somatic gesture

99 砒霜/Arsenic

100 重大的自我牺牲

释放魔法

当一名角色新学到了一个法术，尝试首次施放时，他需要做一次施法检定。只要这个法术成功施放了（甚至是进行了孤注一骰），以后的使用中不再需要施法检定；NPC和怪物无需进行施法检定。

首次施放一个法术需要进行困难POW检定。若施法检定成功，参考法术的描述给出效果。如果施法检定失败，什么也不发生。

在施法检定失败之后，角色有一次机会决定要不要尝试再次施放此法术（再一次付出法术消耗）——或者立即施放，或者将来任何时候施放——如果这样做的话，要进行孤注一骰。

如果孤注一骰成功，法术正常生效，不会产生负面效果。如果施法孤注一骰失败，那么法术也会正常生效，但是施法者会产生严重的后果。。最终，法术总是能正确施放——施法检定用来估计施法者在施法过程中受到的伤害，而不是法术施放的成功与否。

唯一的例外情况（除去再也不施放这个法术）是回头从来源处从头重新学习一遍这个法术——通常还需要2D6周和一个困难INT检定。重新学习法术以后，可能会再进行一次施法检定——这办法比施法孤注一骰要谨慎多了。这也是许多巫师汲汲于延寿续命的原因——错误施放法术，可是通向坟墓的近道！

施法掷骰的孤注一骰失败

施法者必须额外支付此次施法的消耗（魔法值、理智值以及POW）1D6倍。所有溢出的魔法值损失将从耐久值中扣除——这在对强力的法术进行孤注一骰时会造成重伤甚至死亡。

**对于较弱的法术**，KP应从下列选项增加一个或多个副作用（选择或掷1D8）。注意，施法者和周围的人都可能受到影响。

1：视野模糊或暂时目盲；

2：凭空出现的尖叫、声响或其他噪音；

3：狂风等大气效应；

4：流血——从施法者、在场的其他人、或者环境中（比如墙）；

5：奇怪的幻象和幻觉；

6：周围的小动物爆炸；

7：硫磺的臭气；

8：意外召唤出了神话怪物。

**对于更强的法术**（比如，请神的或者消耗POW的），副作用会更糟：

1：大地震动，墙体撕裂破碎；

2：惊人的雷鸣和闪电；

3：鲜血从天而降；

4：施法者的手凋零烧毁；

5：施法者不自然地变老（+2D10岁，应用属性修正，见年龄，RB32）；

6：强大或众多的神话生物出现，攻击所有在场的人，施法者首当其冲！

7：施法者和附近所有人都被吸到了遥远的时空中。

8：意外请出了神话神祇。

魔法残余

在有魔法残余的地点施放法术时，可能的效果有：

1※ 法术被削弱（效果减弱、持续时间减弱、以及伤害减半）

2※ 法术被增强（效果增强、持续时间增强、以及伤害增加一半）

3※ 法术大增强（效果、时间、伤害均加倍），从施法者吸取5点意志。

4※ 法术的目标发生了改变，现在施法者（或其他人）成了法术的对象。

5※ 法术的效果和预期完全不同。随机选择一种法术并应用其效果。

6※ 施法者发动法术时，他们会突然消失，过后又重新出现（1D6 轮、1D6 小时之后）。施法者去的地方、发生的事情对他们来说可能很麻烦。

追逐中的险境举例

1载具之间留有可以迂回穿梭而过的空间的交通堵塞。

2实现一个U型转弯或者是漂移（bootlegger reverse）。

3道路施工所设置的路障（Roadwork that causes an obstruction）

4交通事故

5人行横道

6拥挤的十字路口（Busy crossing）

7挡路的自行车队（Cyclists in the road）

8急弯或路面坑凹（Sharp bends or pot holes）

9道路上到处乱走的动物（路，山羊，绵羊）

10其他载具突然驶出或者是突然停止。

11路上突然坠落下来岩石和碎片。

12悬崖和峭壁之间的窄路（Narrow road between a cliff and a drop）

13慢速移动的运输工具和垃圾收集卡车

14步行区域（Pedestrianized area）

15两个男人扛着一大块板状玻璃穿过街道

16市场或是建筑工地

17一大堆堆起来的纸板箱

18在狭窄的道路上超过一辆载具或者是面对迎面而来的交通

19前往野地或者是穿过牧场（Heading off-road or through a field）

20一个接近的载具（An oncoming vehicle (a hazard can move)）

步行险境举例

1一段矮篱笆或围墙 2一扇锁住的窗户

3一条河流、一方湖泊或是一潭泥沼 4一条拥挤的街道

5一条窄巷 6屋顶

7墙上的洞 8屋顶或地板下面供电线水管通过的一个狭小空隙

9满是垃圾的阁楼，或是地窖。 10一条螺旋梯

恐惧1) 洗澡恐惧症：对于洗涤或洗澡的恐惧。

2) 恐高症：对于身处高处的恐惧。

3) 飞行恐惧症：对飞行的恐惧。

4) 广场恐惧症：对于开放（拥挤）公共场所。

5) 恐鸡症：对鸡的恐惧。

6) 大蒜恐惧症：对大蒜的恐惧。

7) 乘车恐惧症：对于乘坐地面载具的恐惧。

8) 恐风症：对风的恐惧。

9) 男性恐惧症：对于成年男性的恐惧。

10) 恐英症：对英格兰或英格兰文化的恐惧。

11) 恐花症：对花的恐惧。

12) 截肢者恐惧症：对截肢者的恐惧。

13) 蜘蛛恐惧症：对蜘蛛的恐惧。

14) 闪电恐惧症：对闪电的恐惧。

15) 废墟恐惧症：对遗迹或残址的恐惧。

16) 长笛恐惧症：对长笛的恐惧。

17) 细菌恐惧症：对细菌的恐惧。

18) 导弹/子弹恐惧症：对导弹或子弹的恐惧。

19) 跌落恐惧症：对于跌倒或摔落的恐惧。

20) 书籍恐惧症：对书籍的恐惧。

21) 植物恐惧症：对植物的恐惧。

22) 美女恐惧症：对美貌女性的恐惧。

23) 寒冷恐惧症：对寒冷的恐惧。

24) 恐钟表症：对于钟表的恐惧。

25) 幽闭恐惧症：对于处在封闭空间中的恐惧。

26) 小丑恐惧症：对小丑的恐惧。

27) 恐犬症：对狗的恐惧。

28) 恶魔恐惧症：对邪灵或恶魔的恐惧。

29) 人群恐惧症：对人群的恐惧。

30) 牙科恐惧症：对牙医的恐惧。

31) 丢弃恐惧症：对于丢弃物件的恐（贮藏癖）。

32) 皮毛恐惧症：对动物皮毛的恐惧。

33) 过马路恐惧症：对于过马路的恐惧。

34) 教堂恐惧症：对教堂的恐惧。

35) 镜子恐惧症：对镜子的恐惧。

36) 针尖恐惧症：对针或大头针的恐惧。

37) 昆虫恐惧症：对昆虫的恐惧。

38) 恐猫症：对猫的恐惧。

39) 过桥恐惧症：对于过桥的恐惧。

40) 恐老症：对于老年人或变老的恐惧。

41) 恐女症：对女性的恐惧。

42) 恐血症：对血的恐惧。

43) 宗教罪行恐惧症：对宗教罪行的恐惧。

44) 触摸恐惧症：对于被触摸的恐惧。

45) 爬虫恐惧症：对爬行动物的恐惧。

46) 迷雾恐惧症：对雾的恐惧。

47) 火器恐惧症：对火器的恐惧。

48) 恐水症：对水的恐惧。

49) 催眠恐惧症：对于睡眠或被催眠的恐惧。

50) 白袍恐惧症：对医生的恐惧。

51) 鱼类恐惧症：对鱼的恐惧。

52) 蟑螂恐惧症：对蟑螂的恐惧。

53) 雷鸣恐惧症：对雷声的恐惧。

54) 蔬菜恐惧症：对蔬菜的恐惧。

55) 噪音恐惧症：对刺耳噪音的恐惧。

56) 恐湖症：对湖泊的恐惧。

57) 机械恐惧症：对机器或机械的恐惧。

58) 巨物恐惧症：对于庞大物件的恐惧。

59) 捆绑恐惧症：对于被捆绑或紧缚的恐惧。

60) 流星恐惧症：对流星或陨石的恐惧。

61) 孤独恐惧症：对于一人独处的恐惧。

62) 不洁恐惧症：对污垢或污染的恐惧。

63) 黏液恐惧症：对黏液（史莱姆）的恐惧。

64) 尸体恐惧症：对尸体的恐惧。

65) 数字8恐惧症：对数字8的恐惧。

66) 恐牙症：对牙齿的恐惧。

67) 恐梦症：对梦境的恐惧。

68) 称呼恐惧症：对于特定词语的恐惧。

69) 恐蛇症：对蛇的恐惧。

70) 恐鸟症：对鸟的恐惧。

71) 寄生虫恐惧症：对寄生虫的恐惧。

72) 人偶恐惧症：对人偶的恐惧。

73) 吞咽恐惧症：对于吞咽或被吞咽的恐惧。

74) 药物恐惧症：对药物的恐惧。

75) 幽灵恐惧症：对鬼魂的恐惧。

76) 日光恐惧症：对日光的恐惧。

77) 胡须恐惧症：对胡须的恐惧。

78) 河流恐惧症：对河流的恐惧。

79) 酒精恐惧症：对酒或酒精的恐惧。

80) 恐火症：对火的恐惧。

81) 魔法恐惧症：对魔法的恐惧。

82) 黑暗恐惧症：对黑暗或夜晚的恐惧。

83) 恐月症：对月亮的恐惧。

84) 火车恐惧症：对于乘坐火车出行的恐惧。

85) 恐星症：对星星的恐惧。

86) 狭室恐惧症：对狭小物件或地点的恐惧。

87) 对称恐惧症：对对称的恐惧。

88) 活埋恐惧症：对于被活埋或墓地的恐惧。

89) 公牛恐惧症：对公牛的恐惧。

90) 电话恐惧症：对电话的恐惧。

91) 怪物恐惧症①：对怪物的恐惧。

92) 深海恐惧症：对海洋的恐惧。

93) 手术恐惧症：对外科手术的恐惧。

94) 十三恐惧症：对数字13的恐惧症。

95) 衣物恐惧症：对衣物的恐惧。

96) 女巫恐惧症：对女巫与巫术的恐惧。

97) 黄色恐惧症：对黄色或“黄”字的恐惧。

98) 外语恐惧症：对外语的恐惧。

99) 异域恐惧症：对陌生人或外国人的恐惧。

100) 动物恐惧症：对动物的恐惧。

狂躁会带来对某事物的狂热迷恋与强迫倾向

1) 沐浴癖：执着于清洗自己。

2) 犹豫癖：病态地犹豫不定。

3) 喜暗狂：对黑暗的过度热爱。

4) 喜高狂：狂热迷恋高处。

5) 亲切癖：病态地对他人友好。

6) 喜旷症：强烈地倾向于待在开阔空间中。

7) 喜尖狂：痴迷于尖锐或锋利的物体。

8) 恋猫狂：近乎病态地对猫友善。

9) 疼痛癖：痴迷于疼痛。

10) 喜蒜狂：痴迷于大蒜。

11) 乘车癖：痴迷于乘坐车辆。

12) 欣快癖：不正常地感到喜悦。

13) 喜花狂：痴迷于花朵。

14) 计算癖：狂热地痴迷于数字。

15) 消费癖：鲁莽冲动地消费。

16) 隐居癖\*：过度地热爱独自隐居。

17) 芭蕾癖：痴迷于芭蕾舞。

18) 窃书癖：无法克制偷窃书籍的冲动。

19) 恋书狂：痴迷于书籍和/或阅读

20) 磨牙癖：无法克制磨牙的冲动。

21) 灵臆症：病态坚信自己被个邪恶灵体占据。

22) 美貌狂：痴迷于自身的美貌。

23) 地图狂：无法控制查阅地图的冲动。

24) 跳跃狂：痴迷于从高处跳下。

25) 喜冷症：对寒冷或寒冷的物体的反常喜爱。

26) 舞蹈狂：无法控制地起舞或发颤。

27) 恋床癖：过度地热爱待在床上。

28) 恋墓狂：痴迷于墓地。

29) 色彩狂：痴迷于某种颜色。

30) 小丑狂：痴迷于小丑。

31) 恐惧狂：执着于经历恐怖的场面。

32) 杀戮癖：痴迷于杀戮。

33) 魔臆症：病态地坚信自己已被恶魔附身。

34) 抓挠癖：执着于抓挠自己的皮肤。

35) 正义狂：痴迷于目睹正义被伸张。

36) 嗜酒狂（Dipsomania）：反常地渴求酒精。

37) 毛皮狂：痴迷于拥有毛皮。（存疑）

38) 赠物癖（Doromania）：痴迷于赠送礼物。

39) 漂泊症：执着于逃离。

40) 漫游癖：执着于四处漫游。

41) 自恋狂：病态地以自我为中心或自我崇拜。

42) 职业狂：对于工作的无尽病态渴求。

43) 臆罪症：病态地坚信自己带有罪孽。

44) 学识狂：痴迷于获取学识。

45) 静止癖：执着于保持安静。

46) 乙醚上瘾：渴求乙醚。

47) 求婚狂：痴迷于进行奇特的求婚。

48) 狂笑癖：无法自制地，强迫性的大笑。

49) 巫术狂：痴迷于女巫与巫术。

50) 写作癖：痴迷于将每一件事写下来。

51) 裸体狂：执着于裸露身体。

52) 妄想狂：近乎病态地充满愉快的妄想。

53) 蠕虫狂：过度地喜爱蠕虫。

54) 枪械狂：痴迷于火器。

55) 饮水狂：反常地渴求水分。

56) 喜鱼癖：痴迷于鱼类。

57) 图标狂：痴迷于图标与肖像

58) 偶像狂：痴迷于甚至愿献身于某个偶像。

59) 信息狂：痴迷于积累各种信息与资讯。

60) 射击狂：反常地执着于射击。

61) 偷窃癖：反常地执着于偷窃。

62) 噪音癖：无法自制地执着于制造噪音。

63) 喜线癖：痴迷于线绳。

64) 彩票狂：极端地执着于购买彩票。

65) 抑郁症：近乎病态的重度抑郁倾向。

66) 巨石狂：当站在巨石旁会有各种病态创意。

67) 旋律狂：痴迷于音乐或一段特定的旋律。

68) 作诗癖：无法抑制地想要不停作诗。

69) 憎恨癖：憎恨一切事物、某个事物或团体。

70) 偏执狂：近乎病态地痴迷某个特定的想法。

71) 夸大癖：以一种病态的程度说谎夸大事物。

72) 臆想症：妄想自己正某种疾病折磨。

73) 记录癖：执着于记录一切事物（例如摄影）

74) 恋名狂：痴迷于名字（人物、地点、事物）

75) 称名癖：无法抑制地不断重复某个词语。

76) 剔指癖：执着于剔指甲。

77) 恋食癖：对某种食物的病态热爱。

78) 抱怨癖：一种在抱怨时产生的病态愉悦感。

79) 面具狂：执着于佩戴面具。

80) 幽灵狂：痴迷于幽灵。

81) 谋杀癖：病态的谋杀倾向。

82) 渴光癖：对光的病态渴求。

83) 背德癖：病态渴求违背社会道德（漂泊症）

84) 求财癖：对财富的强迫性的渴望。

85) 欺骗狂：无法抑制的执着于撒谎。

86) 纵火狂：执着于纵火。

87) 提问狂：执着于提问。

88) 挖鼻癖：执着于挖鼻子。

89) 涂鸦癖：沉迷于涂鸦。

90) 列车狂：火车轨道交通式充满魅力。

91) 臆智症：臆想自己拥有难以置信的智慧。

92) 科技狂：痴迷于新的科技。

93) 臆咒狂：坚信自己被某种死亡魔法所诅咒。

94) 臆神狂：坚信自己是一位神灵。

95) 抓挠癖：抓挠自己的强迫倾向。

96) 手术狂：对进行手术的不正常爱好。

97) 拔毛癖：执着于拔下自己的头发。

98) 臆盲症：病理性的失明。

99) 嗜外狂：痴迷于异国的事物。

100) 喜兽癖：对动物的态度近乎疯狂地友好。