

狂気のルール(要約)

〈正気度〉ルールを行なう際、その正気度喪失は「XX/XX」(例:1/1D6)のように記述される。スラッシュの前の数字は、〈正気度〉ルールに成功した場合に失う正気度ポイントである。スラッシュの後ろの数字(またはロール)は、〈正気度〉ルールに失敗した場合に失う正気度ポイントである。

無意識の行動：〈正気度〉ロールの失敗は常に、短い間探索者に無意識の行動をとらせる。無意識の行動はキーパーによって決定される(叫び声を上げる、1ラウンド気絶する、もしくは銃の引き金を引いてしまうなど)。

一度に正気度を5ポイント以上失った場合：探索者にINTロールを行なうよう求める。失敗すれば、そのキャラクターは正気のままである。成功(ロールの結果がINTの数字以下)なら、探索者は1D10時間、一時的狂

気に陥ったことになる。キーパーが適切と判断した場合に以下の結果を適用できる。

1. **狂気の発作**：狂気の発作表から1つ選ぶか、1D10をロールする。そして1D10ラウンドの間、その結果を適用する。
2. **(任意) 探索者シートを手に取り**、探索者にふさわしいバックストーリーの項目を1つ追加するか、既存の項目を1つ書き直す。この項目は狂気の発作の性質もしくは狂気の原因に基づいたものである。
3. **(任意) 探索者のバックストーリーに恐怖症もしくはマニアを1つ加える。**
4. **妄想を適用する**：プレイヤーがリアリティー・チェック(〈正気度〉ロール)を成功させることで妄想を見破ろうと試みるかもしれない。妄想は探索者が狂気に陥っている1D10時間の間のみ、キャラクターに影響を与えることができる。

狂気の発作

(キーパーは以下から1つ選ぶか、1D10をロールする)

1. **健忘症**：探索者は、最後に安全な場所にいた時からあとに起こった出来事の記憶を持たない。朝食を食べていた次の瞬間には怪物と向かい合っているのだ。これは1D10ラウンド続く。

2. **身体症状症**：探索者は1D10ラウンドの間、狂気によって視覚や聴覚に異常が生じたり、一つまたは複数の四肢が動かなくなったりする。

3. **暴力衝動**：怒りによる赤い霧が、病んだ探索者に下る。1D10ラウンドの間、抑えの利かない暴力と破壊が敵味方を問わず周囲に向かって爆発する。

4. **偏執症**：探索者は1D10ラウンドの間、重い偏執症に襲われる。誰もが探索者に襲いかかろうとしている！信用できる者はいない！監視されている。裏切ったやつがいる。そしてこれはわなだ。

5. **重要な人々**：探索者のバックストーリーの重要な人々を見直す。探索者はその場にいた人物を、自分にとっての重要な人々だと思い込む。人間関係の性質を考慮した上で、探索者はそれに従って行動する。1D10ラウンド続く。

6. **失神**：探索者は失神する。1D10ラウンド後に回復する。

7. **パニックになって逃亡する**：探索者は利用できるあらゆる手段を使って、可能なかぎり速くへ逃げ出さずにはいられない。それが唯一の車両を奪って仲間を置き去りにすることがあっても、探索者は1D10ラウンドの間、逃げ続ける。

8. **身体的ヒステリーもしくは感情爆発**：探索者は1D10ラウンドの間、笑ったり、泣いたり、あるいは叫んだりし続け、行動できなくなる。

9. **恐怖症**：探索者は新しい恐怖症に陥る。例えば、閉所恐怖症(壁に囲まれた場所が怖い)、悪魔恐怖症(悪魔が怖い)、ゴキブリ恐怖症(ゴキブリが怖い)といったものである。恐怖症の原因は存在しなくとも、その探索者は次の1D10ラウンドの間、それがそこにあると思い込み、そして発作が続いている間のすべての行動にペナルティー・ダイスを1つ受ける。

10. **マニア**：探索者は新しいマニアに陥る。例えば、洗浄マニア(自分の体を洗わずにはいられない)、ペテンマニア(うそをつくことへの不合理な強迫的衝動)、蟲マニア(蟲に関する過度の嗜好)といったものである。その探索者は次の1D10ラウンドの間、この新しいマニアに没頭しようとし、そして発作が続いている間のすべての行動にペナルティー・ダイスを1つ受ける。