Fear Of Falling

惊惧坠落

Steve Hatherly

史蒂芬·哈斯雷

这件即将发生的事情对调查员来说是极度糟糕的。想想看，如果一个调查员在跳伞的时候发生点什么很不妙的事情，那将是一场十足的灾难……

**飞机上 In the Air**

这是一次平淡而枯燥的飞行。漫长的旅程伴随着昏沉的气氛。单调乏味的发动机轰鸣声就像催眠曲一样让调查员们昏昏欲睡。一切都看起来那么顺利和普通。天气非常好，且航程也按照计划稳步进行着。但下一刻，一切都滑向深渊。

玻璃破碎的声音将提醒调查员们有麻烦了。飞行员尖叫起来，接着就好像有什么东西在撕扯他的喉咙一样，含混不清晰的惨叫与淅淅簌簌的声音混杂在一起。副飞行员惊恐地看着星之精那血腥、恐怖的轮廓变得越来越清晰。

星之精（目睹者需减少1/1D10点SAN）在攻击副飞行员前会先杀死飞行员。在飞行员死后，星之精将副飞行员从座椅上用力拽出来并将他拖出了驾驶舱，丢在了飞机翼上。紧接着它停在机翼上，愉悦地在飞机翼上开了一个大洞，痛快地享受着那倒霉的副飞行员的鲜血。如果调查员试图驾驶飞机，他们将发现在怪物和副飞行员出去的时候撞到了驾驶装置并且使其破损了。现在，飞机开始进入俯冲状态。

飞机已经不处于适航状态了，它正走向失事。很快，调查员便不得不选择跳离飞机。我想，今天以前的调查员们可能从未有过如今天般对降落伞感兴趣过。不幸中的万幸，那几个可爱的降落伞就在调查员不远处安置着，且只需要一个成功的灵感鉴定和一点点时间就能将它们在调查员身上按好。现在万事俱备，距离跳伞我们只差最后的一个深呼吸。

**跳伞时 Parachuting**

调查员们背好伞包，鱼贯而出，开始自由落体。在短短3~4秒内，他们的下落速度将达到120英里每小时（180英尺每秒）。 ——调查员们需要想起它们该打开降落伞了。

拽开降落伞的拉索需要进行一次鉴定。如果鉴定出现96~100，则该调查员将失去0/1D6点SAN并将在绝望中迎来他的死亡。除此之外的情况则成功拽开拉索。当拉索打开时，降落伞将仁慈地拉住调查员们急坠的身影。然而在降落伞上调查员们什么都做不了——除了等待星之精加入他们的行列。

**星之精 The Star Vampire**

STR 14 CON15 SIZ34 INT10 POW15 DEX8 HP25 MOVE 6/9 flying

伤害加值：+2D6

武器：1D4次爪击 40% 伤害1D6+2D6

噬咬 80% 造成1D6点力量流失（因失血）

护甲：减少4点伤害 如果进入隐形状态将减少50%的受伤几率。火器只能对星之精造成一半伤害。

遇到时SAN损失：1/1D10

这只星之精——即使是在同种里也算是大块头的家伙——不会喜欢在一架破损的人类飞机上浪费时间的。它在尽情享受过杀死飞行员和副飞行员的快感后，将会开始破坏飞机并等待猎物从飞机里出来。调查员完全可以选择不离开飞机,那么之后星之精将伤感地从飞机残骸里扒出他们的尸体，并哀悼它所失去的一顿美餐。

很快，星之精便到来了。本来它的下落速度赶不上自由落体的调查员们，但调查员们打开了降落伞。大胆的调查员可能会想在可能成功降落的最后一刻之前打开降落伞，这时候需要骰灵感，但如果灵感失败他将会错过时机，接着，伴随着一声听起来很不妙的“吧唧”声中着陆。如果调查员决定掌握好时机拉开降落伞而且灵感成功的前提下，那么丢幸运。如果失败星之精就追上来了，如果成功的话，那么调查员会将落到地上至少有时间来准备迎击星之精。

如果没有幸运勇士，那么调查员们将在空中面对星之精。一开始星之精选错了目标，它撕开降落伞并希望从那里面找到它的大餐。伞蓬立刻塌瘪下去，露出了下面惊恐的调查员。这位不幸的调查员将损失1/1D6点SAN，同时将会急速坠往他的终点。可惜一份美食就这么摔烂了。

现在星之精算是弄清啦。它丢下降落伞们（或许调查员该庆幸这点？），转而径直飞向它的好味们。还挂在降落伞带上的调查员可以尝试着保护自己。由于在半空中没有能够借助稳定自己的地方，所有枪支技能和近战技能成功率降低20%。

其他调查员也可以参与攻击星之精。一旦射击没有命中星之精，子弹将有可能命中他们不幸的伙伴。此时重投个骰子来避免不幸的事情发生。如果骰出的结果是大于你的射击技能+10%的数字，那么你的“朋友”就被击中了。

**着陆 Landing**

伴随着星之精的死亡或者离开，调查员着陆了。每个落地的调查员都会伴随着一声“砰”的响声，并因此猛然惊醒。他依然在飞机上，只是打了个盹。他的旅伴们依然完好无损地坐在他们自己的座位上，且活的好好的。之前发生的一切，仅仅是场梦罢了。

**守密人信息 Keeper’s Notes**

当上一个剧本的调查员并没有完美地完成剧本时《惊惧坠落》的效果才会达到最好。调查员们或许将在心中质疑——他们真的完成了所有事情吗？之前的事件真的结束了吗？

调查员们不应该知道他们是怎么进入梦乡的。尽管这个梦只发生在一个调查员身上，但别告诉其他调查员这件事。——他们应当表现得就和梦里的事情是真的发生了一样。这个不幸的做梦的家伙将损失0/1点SAN——梦里损失SAN的情况呢，就当它不存在吧。

**作者后记**：《惊惧坠落》最早被收录于马克·莫里森的《恐惧之章》（《*Fearful Passages*》）中（在一次极大的内容结构变动后）。它并没有达到一个正常模组的标准（我认为）有两个主要原因。第一，这个模组有点太短了（作者：平心而论，真的）。第二，这个模组有点太容易死&枯燥了（作者：这是来自一个东亚男编辑的由心之语！）——但是，无论如何这模组让那些场景变得很真实！

《惊惧坠落》刊登于《无可名状之誓》（《*The Unspeakable Oath*》）第九期。

史蒂芬·哈斯雷同时是《惊魂记》（《*Tales Of Terror*》）的作者。这是一本关于《克苏鲁的呼唤》冒险故事及其他一些角色扮演类游戏的作品集。想了解更多请登陆 [www.talesofterror.com](http://www.talesofterror.com/)

**译者后记**：

第一次当翻译菌呢……因为担心所以选了个特别特别短的模组，然后发现……就算这么短也翻得到处是错误（掩面哭）

真的很感谢超级厉害的桐生酱帮忙校对和一直鼓励我，超棒啦这种感觉~产生了自己很强的错觉！

嘛嘛，希望看模组的人不会骂我翻译渣就好呢……

2015年2月 水果