

더블크로스 The 3rd Edition은 F.E.A.R사의 저작물입니다((C)2009 Shunsaku Yano/FarEast Amusement Research Co.,Ltd). 또한, 본 시나리오에는 미야자와 겐지의 소설 "바람의 마타사부로"를 오마주한 시나리오로, 양쪽 모두의 저작권을 침해할 의사가 없음을 명시합니다.

오마주 시나리오인 만큼 원문 "바람의 마타사부로"를 읽으시면 더욱 즐기실 수 있습니다.

본 시나리오를 플레이한다고 해당 작품의 내용을 알게 되거나, "바람의 마타사부로"를 읽는 것으로 본 시나리오의 흐름을 알게 되지는 않습니다. 모쪼록 플레이하신 뒤에라도 읽어 주신다면 기쁘겠습니다.

(20230106 추가) 시나리오 플레이 이후의 작품 감상은 작품의 재미가 반감될 수 있다고 판단하여 고지합니다. 읽으신다면 플레이 전에 읽어주신다면 기쁘겠습니다! 꼭 한번 읽어봐주세요!! 이 시나리오는 해당 작품의 2차창작물이나 다른 없습니다!!!

(20250818) 자잘한 부분 수정했습니다. 데이터는 터치하지 않았습니다.

감상 및 피드백은 댓글 or [스핀스핀\(링크\)](#)로 부탁드립니다. 플레이 로그의 링크도 보내주시면 기쁜 마음으로 읽습니다.

# 프리플레이

## 시나리오데이터

플레이 인원: GM 미포함 5인

PC 소비 경험점: 140점 (기본 130+10점)

필요 서플리먼트: 코어 1, 2, IC(FS판정이 있습니다! 해당 판정을 다른 판정으로 바꾸시거나 빼고 가신다면 없어도 OK). GM은 +상급, EA.

## 스테이지

코어 1권 수록의 N시.

## 트레일러

바람과 함께 불어온 것은, 과거의 인연이었다.

그의 붉은 머리가 나부끼고, 흔들림 없는 눈빛으로 이 곳에 있다.

바람이 분다.

청소년에서 어른이 되기 위한 계단의 세 번째 단에서,

바람이 불어 온다.

Double Cross the 3rd Edition 「Alexandrite Breeze」

더블 크로스, 그것은 배신을 의미하는 말.

## 시나리오 핸드아웃

기본적으로 PC들은 모두 같은 고등학교에 다니고 있는 것으로 한다.

PC 2와 PC 5 자리에는 장면제 TRPG에 숙련된 플레이어를 추천한다.

### PC 1

로이스: 저니 터너 // 권장 감정: P 그리움 N 임의

커버/웍스: 고등학생/UGN 관련 웍스

당신에게는 어릴 적에 잠깐, 친하게 지내었던 외국인 친구가 있다. 그는 갑자기 전학과 갑자기 전학을 갔기 때문에 어떻게 지내는 지 알 길이 없어 근황을 궁금해하던 즈음에, 당신의 학급에 다시 그가 전학 온다.

## PC 2

로이스: "바람의 마타사부로" // 권장 감정: P호기심 N경계

커버/웍스: 고등학생/UGN 에이전트

최근 거리에 부는 바람은 어딘가 심상치 않은 구석이 있다. 태풍이 불 때도 아닌데 강풍이 불어 주민들의 불편을 빚어내고 있는 실정이다. 지부장에게 듣자 하니 이 일의 원인은 "바람의 마타사부로"라는 오버드의 탓인 듯하다.

## PC 3

로이스: 후지사키 겐이치 // 권장 감정: P호기심 N경계

커버/웍스: 고등학생/UGN 지부장

어느 날, 당신에게 본부 에이전트인 "거룩한 명상가"로부터 한 통의 통신이 도착한다. 그는 당신에게 당신이 지부장을 하고 있는 시로 도주한 위험분자 오버드 "바람의 마타사부로"의 체포를 부탁한다.

## PC 4

로이스: EX 레니게이드 // 권장 감정: P호기심 N의심

커버/웍스: 고등학생/UGN 에이전트

최근 당신의 관심사는 EX 레니게이드다. 레니게이드가 갖든 물건이라니, 얼마나 흥미로운 울림인가! EX 레니게이드를 향한 환상과 기대에 젖어있던 그 때, 당신의 지부장에서부터 업무 지시가 하달된다.

## PC 5

로이스: 펜듈럼 오브 WEWSW // 권장 감정: P호기심 N무관심

커버/웍스: 고등학생/레니게이드 비잉

당신은 제노스의 일원으로, 츠즈키 쿄카의 충실한 심복이다. 츠즈키 쿄카는 어느 날 너에게 고한다. "플랜"에 필요한 물건, '펜듈럼 오브 WEWSW'가 일본에 들어왔으니, 그것을 자신에게 가져오라고.

## 스토리

펜듈럼 오브 WEWSW는 EX 레니게이드가 갖든 펜듈럼이다. 이 EX 레니게이드는 반 년 전, 오모카게 섬 사건을 계기로 레니게이드 비잉으로 진화할 기미를 보이고 있다. PC들이 그 EX 레니게이드가 레니게이드 비잉으로 탄생하는 과정에서 저니 터너와 융합하는 것을 저지하고, 최종적으로 레니게이드 비잉 "바람의 마타사부로"를 제압하는 것으로 이야기는 종료된다.

## NPC

저니 터너 (Journey Turner)



코드네임: 바람의 마타사부로

성별: 지정 없음

연령: PC 1과 동갑. 고등학생.

부친의 사정으로 이해 여러 나라를 돌아다니는 비오버드. 붉은 피부, 붉은 머리, 검은 눈을 가졌다.

몇 달 전, 부친에게 선물받은 펜듈럼을 항상 가지고 있다. 본인이 EX 레니게이드가 깃든 펜듈럼에 의해 파괴 행위를 저지르고 있다는 사실을 자각하지 못하고 있다. 펜듈럼에 의해 레니게이드의 힘을 사용할 때에는 머리가 녹색인 어린아이가 된다.

바람의 마타사부로



코드네임: 바람의 마타사부로

성별: 지정 없음

연령: 0세

저니 터너와 EX 레니게이드를 분리하려는 과정에서 탄생한 레니게이드 비잉. 아직은 자아가 불안정해, 자신의 힘을 마구잡이로 뿜어내고 있다. 긴 녹색 머리를 마구 흔들리는 인간의 모습을 하고 있다. 어린 아이의 모습이 되었다가, 어른의 모습이 되었다가 하는 등, 모습조차 잘 조절하지 못하는 듯 보인다.

# 오프닝 페이지

## 씬 1: 돌연 부는 바람과 같이 (PC 1)

해설\_ 저니터너가 PC 1네 반에 전학 온다.

묘사\_ 바람이 선선히 부는 일상적인 날. 너는 언제나처럼 학교에 등교한다. 그런데 어째서인지, 교실이 시끄러운 것 같다. 시끄러운 곳을 보면 너의 자리다. 너의 자리에 앉아 다른 아이들에게 둘러쌓여 이야기를 나누는 소년이 있다.

대사\_ 저니 터너: 아, (자리를 가리킨다.) 네 자리야? 미안, 비켜줄게. (자리에서 일어난다.)

묘사\_ 처음 보는 얼굴의 그는, 너의 자리에 앉아 반 아이들의 이목을 끌고 있었던 것 같다. ...아니, 정말 처음 보는 얼굴인가? 너는 분명히 저 붉은 피부와 붉은 머리칼, 검은 눈을, 기억하고 있을 터다. 그는 틀림없는 과거 너의 친구였던 소년. 저니 터너다.

대사\_ 저니 터너: 그러고보니... (PC 1을 본다.) 너, 낯이 익은데. 으음... (떠올리려는 듯, 너의 쪽으로 고개를 드민다.) 아아, PC 1! PC 1이구나! (즐거운 낯.) 너랑 이렇게 다시 만나게 될 줄은 정말 몰랐는데!

묘사\_ 대화를 맺을 틈도 없이, 담임선생님이 0교시에 소개할텐데 벌써 와 있다며 저니 터너를 데려간다.

대사\_ 저니 터너: 이따 보자, PC 1. (저에게 질문공세를 퍼붓던 아이들을 뒤로하고, 네게 손을 흔든 뒤 복도 밖으로 사라진다.)

씬 종료.

## 씬 2: 평지풍파(平地風波) (PC 3)

해설\_ 후지사키 겐이치가 PC 3에게 '바람의 마타사부로'라는 위험분자 오버드의 체포를 지시한다.

묘사\_ 너는 언제나처럼, 지부에서 업무를 처리하고 있었다. 그런 너에게 한 통의 통신이 걸려온다. 확인해보면, 본부로부터다.

대사\_ 후지사키 겐이치: 이쪽에서 그쪽 지부로 하달할 명령이 있다.

해설\_ 통신 화면에 제법 흔들린 사진을 띄운다. 강풍이 이는 도시, 그 중심에 초록색 장발을 한 어떤 이가 있다.

대사\_ 후지사키 겐이치: 사진은 확인했나? 이 오버드가 현재 N시로 향한 것을 확인했다. 따라서 너희 지부에, 이 '위험분자 오버드'의 체포를 지시한다. 강풍으로 현장의 모든 것을 파괴하고 있기에, 우리는...

대사\_ 센조지 카오루: 일단 "바람의 마타사부로"라고 부르고 있어!

대사\_ 후지사키 겐이치: .....아직 안 갔나?

대사\_ 센조지 카오루: 이 지부 애들한테도 전달해줘야 하잖아? "바람의 마타사부로"에 관해~.

해설\_ 센조지 카오루는 PC 3에게 '바람의 마타사부로'가 미야자와 겐지가 쓴 소설 제목이면서, 그 소설 안에서 사부로라는 소년이 불리는 호칭 중 하나라는 사실을 전달한다.

대사\_ 후지사키 겐이치: 우리 본부가 그를 '점'이 아니라 '위험분자 오버드'로 분류하는 까닭은 하나. 그의 침식률이 낮은 편이기 때문이다. 그래, 점이라고 하기에... 그의 침식률은 높지 않아. 그러나, 너희가 그의 체포에 실패하거나 여건이 되지 않을 경우, 사살해도 좋다.

전달사항의 전달이 끝나고 대화가 종료되면 통신이 종료되고 씬 종료.

### 씬 3: 강풍 조심 (PC 2)

해설\_ 지부장이 본부로부터 하달된 지시가 있으니, 지부로 모여달라는 요청을 보낸다.

묘사\_ 어째서인지 몇 시간 전부터, 거리의 바람이 심해졌다. 누군가는 손에 쥐고 있던 것을 떨어뜨리거나, 머리에 쓰고 있던 것이 날아가는 것은 예삿일이다. 태풍 예고도

없었는데, 이렇게 바람이 부는 것은 이상하지 않나, 하고 생각하던 찰나. 너에게 한 통의 전화가 걸려온다.

지부장, PC 3으로부터의 전화다. 본부로부터 하달된 지시가 있으니, 지부로 모여달라는 요청이다.

전화를 끊기 전, 지부장이 무어라 중얼거린 문장이 너의 귀에 꽂힌다.

"바람의 마타사부로"?

"바람의 마타사부로", "바람의 마타사부로"라고...

PC 2가 지부로 향하면 씬 종료.

## 씬 4: 불타는 호기심 (PC 4)

해설\_ EX 레니게이드에 대해 찾아보던 PC 4를 지부장이 호출한다.

묘사\_ 너는 UGN의 데이터베이스에서 최근 너의 관심사인 EX 레니게이드에 대해 찾아보고 있다. 온갖 유산이나, 용의 알이라 불리는 EX 레니게이드, 그야말로 흥미로움이라는 단어를 실물로 꺼내어둔다면 필시 이런 느낌이라. 너에게도 그것을 손에 넣을 기회가 온다면 좋겠지만... 그런 즐거운 상상을 하는 너의 휴대전화로, 통화가 걸려온다. 지부장으로부터다.

PC 4가 지부로 향하면 씬 종료.

## 씬 5: 플랜을 위하여 (PC 5)

해설\_ 플래너가 PC 5를 불러 펜듈럼 오브 WEWSW 가져오라고 지시한다.

어느 평온한 날, 제노스의 수장 츠즈키 교카는 너를 호출한다.

대사: 츠즈키 교카\_ 어서오십시오, PC 5. 오늘 당신을 부른 까닭은 다름이 아니라, 당신에게 부탁할 것이 있어서입니다. 물론, 들어주시겠지요?

(알겠다고 대답하면) 이번에 당신에게 부탁할 일은, 어떤 물건의 확보입니다. "펜듈럼 오브 WEWSW". EX 레니게이드인 이 것이 우리의 "플랜"에 필요합니다, PC 5. 때마침, 이 물건이 일본에 들어왔다고 합니다.

그 물건은 현재 UGN에서도 주시하고 있는 모양입니다. 필요하다면, UGN을 이용해도 좋습니다. (그리 말하며, PC 5의 앞에 4명의 사진을 늘어놓는다.) 이번 일에 엮인 UGN 지부의 전투 가능 인원입니다.

묘사\_ PC 1, 2, 3, 4의 사진이다. 너는 재학 중인 학교에서 이 얼굴들을 본 기억이 있을 터다.

대사: 츠즈키 쿄카\_ 이번에도 잘 부탁드립니다, PC 5.

적당히 RP가 종료되면 씬 종료.

## 미들 페이지

### 씬 6: 해후 (PC 1, 이외 PC 등장 자유)

해설\_ PC 1과 저니 터너가 대화한다. 이 때 펜듈럼을 떨어뜨리거나 자랑하거나 하는 식으로 PC 1에게 보여줄 것.

대사: 저니 터너\_ (펜듈럼에 대해 묻는다면) 이거? 아빠가 몇 달 전에 사주신 펜듈럼이야. 딱히 필요는 없지만, 가지고 다니면 기분 좋잖아?

(자세히 보여달라고 하면) 보는 정도라면, 얼마든지. (여전히 고리는 손에 끼운 채.)

(여기에 오기 전에는 어디에 있었냐고 물으면) 미국의 메릴랜드에서 지냈어.

묘사\_ 펜듈럼을 자세히 들여다보아도 이쪽에서 느껴지는 레니게이드가 저니 터너의 레니게이드인지, 물건의 레니게이드인지는 분간하기 어렵다. 둘을 떼어낸다면 확실히 알 수 있겠지만.....

묘사의 내용을 전달 후 적당히 RP를 끝내면 저니 터너는 귀가한다. 이후 씬 종료.

### 씬 7: 이정표 찾기 (PC 1, 5)

해설\_ PC 5가 타 PC들과 합류하기 위한 씬. 씬 개시 이후 펜듈럼의 행방에 대한 정보 조사 판정을 행한다. [정보: UGN] 목표치 5. 성공해도 실패해도 일단 UGN에 접선하자라는 결론에 도달한다. 성공 시에는 PC 1과 접선하도록 할 것.

묘사\_ 너는 펜듈럼 오브 WEWSW를 찾기 위해 수색을 시작했다. 그래, 어디부터 둘러보면 좋을까...

(판정 성공) 너는 정보통을 이용해, 현재 UGN에서도 펜듈럼 오브 WEWSW을 손에 넣지는 못했다는 사실을 알게 됐다. 아무래도, 도중에 탈취하거나 선수를 쳐 손에 넣기 위해서라면 UGN에게 접선할 필요가 있겠다.

(판정 실패) 영 손에 들어오는 정보가 없다. 그러나 UGN도 주시 중이라고 했으니 탈취하거나 하기 위해서라면 UGN에게 접선하는 게 좋겠다.

PC 5가 PC 1과 접선해 UGN을 돕기로 했다면 씬 종료.

## 씬 8: 석연찮은 공투 (전원)

해설\_ PC 5와 PC 1이 PC 5를 협력시켜달라고 한다. RP 위주의 씬이므로 시나리오에서는 묘사를 제시하지 않는다. 각자의 정보를 교환하도록 할 것.

묘사\_ 다섯은 서로의 목표를 위해 협력하기로 한다. 그러나, 다섯이 가진 정보가 하나로 모이지 않는 것은 사실이다. 이 정보를 한 곳으로 모으기 위해서라도, 정보를 모을 필요가 있겠지.

정보 수집으로 가기로 한다면 씬 종료.

## —정보 수집—

정보 수집에서는 이하 4개의 정보를 조사할 수 있다.

### 저니 터너

〈정보: 소문〉 달성치 5

조사 시 저니 터너의 펜듈럼을 조사할 수 있다.

얼마 전 PC들의 학교로 전학 온 학생. 아버지의 사정으로 인해 온갖 나라를 전전하느라 전학이 잦다고. 항상 펜듈럼을 들고 다니며 친구들에게 자랑을 하곤 한다.

〈정보: 소문〉 달성치 8

요 근래, 기억이 드문드문 없는 모양이다. 이 문제로 인해 병원 진료를 받아본 적도 있으나, 아무런 문제도 발견하지 못했다고 한다.

### **저니 터너의 펜듈럼**

〈정보: 소문〉 달성치 6

몇 달 전 부친에게 선물받은 물건이라고 한다. 어느 골동품 가게에서 비싸지 않은 가격에 산 물건이라고 알고 있는 모양이다. 진위여부는 확실하지 않지만, 비싼 물건처럼 보이지는 않는다.

### **"바람의 마타사부로"**

〈정보: UGN〉 달성치 6

세계 각지에서 돌풍 피해를 발생시키는 위험분자 오버드. 얼마 전 N시에서 확인되었다. 녹색의 긴 머리를 가졌다. 확인된 침식률로 보건대, 점이 아닐 가능성이 높다.

〈정보: UGN〉 달성치 8

세계 각지의 목격 정보와 사진 데이터를 취합해본 결과, 그의 손에는 항상 빛나는 펜듈럼이 들려있었다고 한다.

### **펜듈럼 오브 WEWSW**

〈정보: UGN〉 달성치 6

동명의 이름은 아니지만, UGN 데이터베이스에 한 번 기록된 적 있는 물건인 듯하다. 마름모 꼴의 원석에 끈을 묶은 펜듈럼으로, EX 레니게이드이지만 레니게이드의 힘이 약해 주목도가 낮은 물건이라고. 기록된 날짜는 1년 여 전이다.

〈지식: 레니게이드〉 달성치 9

반 년 전부터, 레니게이드 비잉의 개체수가 이상하리만치 증가했다. 만약, 정말 만약이지만, 레니게이드 비잉의 개체수 증가에 영향을 준 어떤 사건\*이 EX 레니게이드에도 변화를 끼쳤다면 펜듈럼 오브 WEWSW라고 불린 이 EX 레니게이드 또한 1년 전의 기록과 크게 달라진 무언가가 되었을 지도 모른다.

\*오모카게 섬 사건. 플레이어 전원이 상급을 소유하고 있을 경우 GM이 별도로 덧붙여 설명할 것.

## 씬 9: 펜듈럼을 손에 넣어라 (전원)

해설\_펜듈럼과 저니터너를 분리하기 위한 FS를 한다.

묘사\_ PC들은 저니 터너를 불러낸다. 오래 걸리지 않아, 너희가 불러낸 곳으로 저니 터너가 모습을 드러낸다.

대사\_ 저니 터너: PC 1! 왜 불렀어? 옆은 친구들이야?

(펜듈럼에 대해 묻는다) 응? 이거? 나는 잘 몰라. 아버지가 사 주신 건데. 골동품 가게에서 비싸지 않게 사신 거래.

(PC 1이 빌려달라고 하면) 으으음... (한참 고민하더니,) 음, 알겠어. 정말 빌려주는 거야...! PC 1 너한테니까... 흠집 없이 돌려줘야 해.

묘사\_ 그는 그리 말하며, PC 1에게 건네기 위해 펜듈럼을 손에서... 빼려고 했을 터다. 그 순간, 펜듈럼의 보석이 빛나기 시작한다. 그 빛은, 저니 터너를 삼킬 것 같이 강해진다...!

대사\_ 저니 터너: 아아, 아악, 이거, 이거 뭐야.....?! 손에서, 안 빠져, 아파, 괴로워.....!!

해설\_ 곧장 FS 판정에 돌입한다. 성공 시 EX 레니게이드 비잉은 레니게이드 비잉으로 탄생한다. 실패 시 저니 터너는 펜듈럼의 힘에 의해 즉시 점화한다. FS 판정의 첫 셋업 프로세스에, 저니 터너는 《융합》을 사용한다.

묘사(FS 성공)\_ 너희가 간신히 저니 터너를 감싼 레니게이드를 진정시킨 그 순간이었다. 저니 터너의 몸에서 한 번 강렬하게 빛이 터져나오나 싶더니, 그의 몸에서 그의 붉은

머리와 대조되는 녹색 머리를 가진 인간이 분리되어 나온다. (에너미 이펙트 《라비린스》를 사용하고 《순간퇴장》을 이용해 도주한 후) 너희가 그를 붙잡을 새도 없이, 그는 너희의 앞에서 모습을 감추었다...!

해설\_성패여부와 무관하게, 분리되어 나온 인간?은 에너미 이펙트 《라비린스》를 사용하고 《순간퇴장》을 이용해 도망친다.

FS 판정 (IC 33페이지의 '점화를 멈춰라!'의 데이터를 수정하여 사용. 따라서 30에서 종료됩니다. 같은 해프닝 차트를 사용합니다.)

내용: 저니 터너와 펜듈럼을 분리해라!

종료 조건: 9라운드 경과

판정: <의지>            난이도: 9            최대 달성치: 40            경험점: 6

진행치 5: 모두의 의지가 그에게 닿고 있는 것인지, 그가 미약하게나마 반응한다! 이 이후의 난이도를 7로 변경한다.

진행치 10: 갑자기 펜듈럼과 저니 터너를 중심으로 바람이 몰아치기 시작했다! 이후의 판정을 <회피> 난이도 9로 변경한다.

진행치 15: 저니 터너 자신도 자신을 주체할 수 없는 것마냥, 그의 몸이 줄어들었다 늘어났다 하는 모습이 보인다. 세차게 부는 바람에 그의 붉은 머리칼이 나부낀다. 그의 얼굴이 보이지 않는다... 이후의 판정을 <의지> 난이도 11로 변경.

진행치 20: 강풍을 방치했다가는 근처의 기물이 모두 망가질 것 같다. 위험하지만, 저니 터너의 움직임을 억제하는 수밖에 없겠다. 이후의 판정을 <백병> 또는 <사격>으로, 난이도를 15로 변경한다.

진행치 25: 점점 증가하는 레니게이드의 활성화가 중요한 고비다! 이후의 판정을 <의지>, 난이도 10의 판정으로 변경한다.

## 씬 10: 흑풍백우(黑風白雨) (전원)

해설\_ 에너지가 만들어낸 폭풍우에 반응해 나타난 EX점: 식물(상급 144p) 3체와 전투를 행한다.

묘사\_ 너희가 쓰러진 저니 터너의 몸을 부축할 새도 없이, 녹발의 그가 만들어낸 폭풍우에 반응한 듯한 존재들이 나타난다. 그들에게서 뿜어져 나오는 레니게이드가 심상치 않으니, 아무래도 싸울 수밖에 없겠다!

해설\_ EX점: 식물은 PC들의 인게이지로부터 5m 전방에 3체가 인게이지해 있다. 점을 모두 쓰러뜨리면 씬 종료.

## 씬 11: 서쪽님, 동쪽님, 서쪽님, 남쪽님, 서쪽님, (전원)

해설\_에너지가 에너지 이펙트 《라비린스》로 만든 미궁에서 탈출하는 씬. <지각> 10으로 판정하여, 성공할 시 탈출할 수 있다. 탈출에 실패한 PC는 성공할 때까지 5d10의 HP 데미지를 입는다(바람에 피해를 입는다든가, 탈출하지 못하는 것에 정신적 데미지를 입는다든가 등).

묘사\_ 점은 물리쳤으나, 너희는 여전히 '바람의 마타사부로'가 만들어낸 폭풍우 속이다. 폭풍우가 가라앉을 때까지 기다리는 방법도 있겠지만... 쓰러진 저니 터너와 도망친 '바람의 마타사부로'를 생각하면 가만 기다릴 수만은 없다. (펜듈럼은 여전히 저니 터너의 손에 들린 채다. 펜듈럼을 그 손에서 빼내려고 하면... 황당하리만치 쉽게 빠진다. 그러나, 그 펜듈럼에서 레니게이드 반응이 느껴지는 일은 없다.)

일대를 감싼 태풍을 보고 있노라면 어쩐지 바람이 약해지는 구간이 있다. 그 부분을 잘 찾아서 돌파한다면 탈출할 수 있겠다!

해설\_ 전원이 탈출에 성공하면 씬 종료.

## 씬 12: Chrysoberyl being (전원)

해설\_ 저니 터너와 펜듈럼 오브 WEWSW를 분리하는 데에 성공했을 때의 씬.

묘사\_ '바람의 마타사부로'는 현재 N시에서 바람이 가장 심하게 부는 곳에 있을 것이다. 목표치 7의 지각 또는 정보: 소문 판정으로 현재 바람이 가장 강하게 부는 곳을 알아낼 수 있다.

(성공 시) 현재 이 도시 안에서 바람이 가장 강하게 부는 곳은... N시 중앙공원이다. 그곳으로 향하면, 폭주 중인 "바람의 마타사부로"와 만날 수 있겠지. 싸움은 피할 수 없을 것 같다.

목표치 10의 지각 또는 정보: 소문 판정으로 현재 바람이 가장 강하게 부는 곳을 알아낼 수 있다. 등장한 모두가 실패했을 경우 재등장 후 장소를 바꾸어 판정할 것. 성공했다면 그곳으로 향하는 것으로 씬 종료.

## 씬 13: Completed alexandrite (전원)

해설\_ 저니 터너와 펜듈럼 오브 WEWSW를 분리하는 데에 실패, 저니 터너가 점화했을 때의 씬.

목표치 7의 지각 또는 정보: 소문 판정으로 현재 바람이 가장 강하게 부는 곳을 알아낼 수 있다. 등장한 모두가 실패했을 경우 재등장 후 장소를 바꾸어 판정할 것. 묘사는 씬 12와 동일하다. 성공했다면 그곳으로 향하는 것으로 씬 종료.

# 클라이맥스 페이지즈

## 씬 14: 역풍을 마주하는 푸름 (전원)

'바람의 마타사부로'를 제압하면 백트랙을 행한 후 엔딩 페이지로.

'바람의 마타사부로'가 점화했을 경우 '바람의 마타사부로'는 E로이스 《고독의 외침》(상급 134p), 《거듭되는 절망》(상급 135p), 《파괴신현현》(상급 138p)를 가진다. 전투 시작 직전, 《파괴신현현》을 사용하여 3라운드 클린업까지 이 에너미를 쓰러뜨리지 못할 경우 이 도시가 바람에 의해 완전히 파괴될 예정임을 고지할 것.

## 적 데이터

브리드: 트라이브리드

신드롬: 하누만/오르쿠스/엑자일

코드네임: 바람의 마타사부로

【육체】3 <백병>1 【감각】2 【정신】12 <RC>5 <의지>1 【사회】4 <교섭>1

【HP】98 【행동치】16

장갑치: 0 (마이너로 《오리진: 미네랄》을 사용할 경우 4) 침식률:100%(다이스 +3)

**취득 이펙트** (침식 레벨업이 완료된 수치)

### ▼하누만

《컨센트레이트: 하누만》3, 《: 하누만》3, 《스타트 대시》3, 《잔상》3, 《진동구》10, 《아크로뱃》3

### ▼오르쿠스

《가시나무의 진형》3, 《촉지》3, 《무너지는 대지》2, 《라비린스》1

### ▼엑자일

《융합》1, 《천둥의 창》3

### ▼일반 이펙트

《오리진: 미네랄》3, 《의태의 가면》1 (이지 이펙트)

## 콤보 데이터

*[Blow out the green walnuts]*

《C: 하누만》+ 《가시나무의 진형》+ 《무너지는 대지》+ 《진동구》

타이밍: 메이저 액션

기능: <RC> 다이스: 15    크리티컬치: 7    난이도: 대결    대상: 3체    사정: 시야  
공격력: +11

해설: 고정치 5. 1 시나리오 3회. 명중 시 해당 씬 동안 대상의 회피 판정 다이스를 -2개.

*[And blow the sour quince]*

《L: 하누만》+ 《아크로벳》

타이밍: 리액션

기능: 《RC》 다이스: 9    크리티컬치: 8    난이도: 대결    대상: 자신    사정: 지근  
공격력: -

해설: 《잔상》을 사용했을 경우 다이스 13.

## 전투 플랜

이동을 행할 때에는 《촉지》를 이용한다. 자신의 메인 프로세스에는 [Blow out the green walnuts]을 이용하여 3체를 고른 뒤 공격. 공격을 받았을 경우에는 [And blow the sour quince]를 사용하여 회피를 행한다. 단, 2라운드부터는 사용하지 않을 것을 권장.

## 특수 기믹 (점화하지 않았을 경우에만 적용)

바람의 마타사부로는 EX 레니게이드 "펜듈럼 오브 WEWSW"에서 막 탄생한 레니게이드 비잉이다.

현재 그의 레니게이드는 불안정하게 요동치고 있으며, 자신의 로이스로 취득한 오버드에게 감응해 자신도 상대를 로이스로 취득한다.

로이스로 취득한 자가 자신을 타이터스 할 경우, 자신도 상대방을 타이터스한다.

이외의 조건으로는 로이스를 타이터스하지 않으며, 전투 종료 시까지 로이스가 1개도 남아있지 않게 된다면 점화한다.

'바람의 마타사부로'를 쓰러뜨리면 씬 종료.

## 엔딩 페이지

### 씬 15: 모든 것은 플랜대로 (PC 5)

해설\_ PC 5가 츠즈키 쿄카에게 사건을 보고한다. PC 5가 어떤 것을 보고하든 플래너는 PC 5를 책망하지 않는다.

묘사\_ 너는 츠즈키 쿄카에게 사건 보고를 하러 그와 대면했다.

대사\_ 츠즈키 쿄카: 흠, 그렇게 되었습니까. 그렇지만 당신이 그 존재의 재탄생을 목도한 것만으로, 이번 작전은 의미가 있었습니다. 이번 임무도 수고하셨습니다, PC 5.

자, 그럼 다음 '플랜'을 개시해볼까요...

RP가 종료되면 씬 종료.

### 씬 16: 세상은 넓고 EX 레니게이드는 많다 (PC 4)

해설\_ PC 4에게 새로운 관심사가 생기지는 않았는지 물어보는 씬.

묘사\_ 바람의 마타사부로가 레니게이드 비잉이 되어서인지 펜듈럼 오브 WEWSW는 평범한 펜듈럼이 되어버렸다.

(PC의 소감을 물어보고 가벼운 PR가 끝나면) 그 때, 타이밍 좋게 너에게 한 통의 연락이 도착한다.

적당히 RP를 종료할 것.

## 씬 17: 만리동풍(萬里同風) (PC 3)

해설\_ PC가 후지사키 겐이치에게 사후보고를 한다. 점화하지 않은 것을 상정하고 작성되었으므로, 점화하였을 경우 수정할 것.

묘사\_ 너는 너에게 이번 임무를 지시한 후지사키 겐이치에게 사건의 처리를 보고한다.

대사\_ 후지사키 겐이치: 점화 여부는 어떨지?

이쪽으로 인계하겠나? 너희 지부에서 관리하고자 한다면, 권한을 일임하지.

묘사\_ 모든 보고를 전달받은 그는 통신을 끊지 않고, 잠시 망설이는 듯하더니...

대사\_ 후지사키 겐이치: ..... 이번 임무, 수고했다. ... 조속히 업무로 복귀하도록.

묘사\_ 그는 임무를 하달했을 때와 같이 일방적으로 통신을 끊는다.

RP가 종료되면 씬 종료.

## 씬 18: 바람이 멎은 뒤 (PC 2)

해설\_ 바람의 마타사부로가 날뛰었던 것으로 인한 피해를 파악하러 다니는 PC 2. 바람의 마타사부로가 PC 2와 함께하기로 결정되었을 경우 함께 등장해도 좋다.

묘사\_ 너는 바람의 마타사부로를 체포하는 임무가 끝난 뒤, 그가 날뛰었던 것으로 인한 피해를 파악하러 나왔다.

적당히 RP가 마무리되면 씬 종료.

## 씬 19: 안녕, 또 다시 만나자 (PC 1)

해설\_ 저니 터너와 PC가 작별 인사를 하는 씬. 하단의 저니 터너 RP는 모두 예시문으로 탁에 맞춘 개변을 권한다.

묘사\_ 저니 터너는 다시 다른 나라로 전학을 가게 되었다는 모양이다. 갑자기 불어온 바람처럼 왔을 때와 같이, 너를 스치고 불어가는 바람처럼 다시 떠나간다. 그가 모두에게

인사를 한 날의 방과후, 너와 그는 함께 하교를 하고 있다. 기억처리를 당한 그는, 그간 있었던 일을 기억하지 못하는 듯하다.

대사\_ 저니 터너: 또 멀리 가게 되겠지.

(이후 적당히 RP할 것. RP가 갈무리되면 다음의 묘사를 한 후 씬을 종료한다.)

묘사\_ 그의 붉은 머리가 나부끼고, 흔들림 없는 눈빛으로 이 곳에 있다.

바람이 분다.

대사\_ 저니 터너: 그럼, 다음에 또 만나자!

묘사\_ 청소년에서 어른이 되기 위한 계단의 세 번째 단에서,

바람이 불어온다.

## 씬 20: 이제 두 번 다시는 (PC 1)

해설\_ 저니 터너가 점화하여 바람의 마타사부로가 된 이후의 씬.

묘사\_ 너는 어제까지 저니 터너가 앉아 있던 빈 자리를 본다. 모두의 관심을 한 몸에 모으던 전학생 저니 터너의 모습은 어느 곳에도 없다. 바람에 휘날리는 붉은 머리도, 너를 똑바로 바라보는 검은 눈도.

아침 조회 시간의 교사에게 듣자 하니, 저니 터너는 작별 인사도 없이 다시 전학을 가 버린 아이가 된 모양이다.

저니 터너는 떠났다. 더 이상 돌아올 수 없는 곳으로, 바람에 닿아도 너에게로 돌아올 수 없는 곳으로.

운동장에는 한 점의 바람도 불지 않고 있었다.

## 애프터 플레이

저니 터너와 바람의 마타사부로가 점화하지 않았다 5점 (점화했을 경우 바람의 마타사부로를 제압했다 3점)

FS 판정 성공 시 6점.

## 후기

시나리오 스포일러는 물론, 미야자와 겐지의 소설 "바람의 마타사부로"의 스포일러를 포함한 후기입니다! 관참으신 분께서만 읽어주세요.

얼마 전 바람의 마타사부로를 재미있게 읽었습니다. 완벽하게 이해할 수 없는 작품을 좋아하는 편이라 신나게 읽었는데... 어떤 분의 '바람의 마타사부로'는 아동청소년기에 불어닥치는 바람을 이겨내야 어른이 될 수 있다는 것을 말하는 것 같기도 하다'는 뉘앙스의 감상을 읽고 이 시나리오를 작성하고자 하게 되었습니다. 상당히 더블크로스 같잖아요. (펜듈럼 오브 WEWSW라는 이름도 서쪽님, 동쪽님, 서쪽님, 남쪽님, 서쪽님, 하고 부르는 그 문장에서 착안했습니다. 에너지의 콤보명 또한, 원작의 풋호두도 시큼한 모과도 날려버리라는 부분에서 가져왔습니다.)

그래서 PC 1, 2, 3, 4는 "바람을 이겨내는 것"에 초점을 맞추고 썼습니다. 모두 커버를 고등학생으로 지정한 것도 이 때문이고요. 물론 고등학생도 어리지만... 중학생에게 사살해도 좋다는 말을 하는 건 역시 가혹하지 않습니까.

PC 5는... 여러모로 경험이 적은 레니게이드 비잉을 상정하고 작성했습니다. 왜 고등학교에 다니고 있는 지는 각 탁의 PL분들께서 잘 정해주셨겠지요. 다른 PC들과 달리 홀로 제노스 소속이고, 청소년기를 겪고 있다기에도 애매한 존재일지 모르겠지만... 개인적으로, 이 시나리오에서 어떻게 흘러갈지 가장 예상할 수 없는 PC는 역시 PC 5라고 생각합니다.

그리고... 제목의 이유를 알아채신 분이 계실까요? 알렉산드라이트는 어떤 빛 아래에서는 초록빛을, 어떤 빛 아래에서는 붉은 빛을 내는 보석이라고 합니다. 청춘의

바람! 하면 어쩐지 녹색이 생각나 녹색 계열 보석을 지인한테 물어보았다가 알게  
되었는데, 이 보석을 계기로 "저니 터너가 펜듈럼의 힘을 사용할 때만 머리 색이 바뀌는  
걸로 하자!"라는 것을 떠올리게 되었습니다. 덩달아 제목도 이렇게 설정하게 되었네요. 썬  
제목도 크리스베릴이라는 단어를 넣어보았고요.

후기가 너무 길어졌네요... 이 시나리오에서 청소년이 성장하는 이야기를 좋아하는  
마음이 전해졌다면 기쁘겠습니다. 즐겨주셔서 감사합니다.