

# 目覚めの時:翼の勇者1話

環境: NW2(必須)

シナリオバージョン: v1.0.0 (2024/03/05)

## イントロダクション

### ■ステージ

現代。

### ■シナリオスペック

推奨PCレベル: 1 (1~5)

推奨PC人数: 4 (3~5)

### ■今回予告

事件は突然起きるものだ。

例えば、新たな友情の芽生えも、

エミュレーターの出現も、ウィザードの覚醒も。

世界に新たな翼が飛び立とうとしていた。

そして、その飛翔を妨げる脅威もまた近づいていた。

ナイトウィザード

『目覚めの時』

紅き月が昇るとき、異界の門が開かれる。

## プリプレイ

### ■導入とシナリオコネクション

個別ハンドアウトなし。PC番号は任意に付与する。

PCはあるショッピングモールに集まった状態で始まる。理由を決定し、適切なコネクションを得ること。

以下はコネクションの例。

#### ・アンゼロットやロンギヌス

ウィザード覚醒の気配を感知。覚醒に備え君を派遣。

#### ・ウィザード組織1

濃いブラーナを感知。実態を掴み、必要な対処をせよ。

#### ・ウィザード組織2

最近小規模な侵魔事件が。

組織は次の活動がこの近辺と推測した。

#### ・交戦

侵魔と交戦したが数に押され取り逃した。

まだこの街にいそのだが。

#### ・魔王(主人)

ウィザード覚醒か。将来手を出す期待の星か調査せよ。

#### ・PC

他のPCに声をかけられ協力。

### ■PC間コネクション

任意。ゲーム開始以降に決めてもよい。

### ■NPC「近野ツバサ」の改変

以下の標準設定を持つが、必要に応じて変更してよい。

・名前: 近野ツバサ(こんの・一)。PCや周辺人物に似た名前がいるなら変更推奨。

・性別: 女。変更可。

・学校・学年: 輝明学園ではない学校の中学~高校生。PCと同学年推奨。もし学生PCの学年が散らばっているならエンディングまで保留してよい。PCに学生がいない場合高校1年生を想定。

・性格: 真面目で前向き、心優しい。世界や人々のために戦える。変更可。

・容姿: シナリオとしては特に設定しない。

・ウィザード能力: シナリオ開始直後に勇者として覚醒。

・PCとの関係: 関係の有無を含め自由。既存コネクションと重ねてもよいが、GM・各PCで合意形成を。

名前や性別を変更する場合、GMはシナリオの文章を適宜読み替えること。

制作: オットー・ジャーク

制作協力: ジャミス

本作は「著: 菊池たけし / F.E.A.R.」が権利を有する『ナイトウィザード The 2nd Edition』の二次創作です。