



所要時間：1～2時間

シナリオの公開：OK

シフターの作成：必須

推奨する関係性：一緒に海に行ける仲

異界の発生原因：人々に忘れられた空と海の物語

無意識の海へ

この異界には、空と海の物語を中心に、人々が忘れてしまったものが流れ着きます。

シフターとバインダーが忘れてしまった、あるいは思い出したくないものも、そこにはあるかもしれません。

ふたりの設定やフラグメントを絡めれば、より異界を楽しむことができますでしょう。

あらすじ（プレイヤー向け）

ある夏の日、シフターとバインダーは海に来ていました。

日が暮れ始めて、帰り支度をしようとしていたときです。

突如ふたりの目の前で大きな波が発生し、そのまま呑み込まれてしまいます。

次に目を開けたとき、ふたりは不思議な場所にいました。

色が抜けた真っ白な空と、どこまでも続く青い海。

その海面の上にふたりは立っています。

その光景から、シフターは異界に取り込まれてしまったことに気が付くでしょう。

シフターはバインダーと共に、果てしなく続く海の上を歩きます。

そんなふたりの行く手を、異界の住人たちが阻むでしょう。

ある者は襲い、ある者は誘い、決して逃がさないというように。

彼らは悲鳴に近い願いをふたりに投げかけます。

「どうか、私たちを忘れないで」、と。

ふたりは異界から逃げだすために、「帰りたい」という気持ちを強く持って、海原を進んでいくのでした。

異界の住人

この異界の住人は、忘れられた物語や記憶の擬人化であることが多いです。

GMとプレイヤーで相談して、キャラクターの過去や、昔聞いた寝物語の内容などを、異界の住人として登場させてもよいでしょう。

継続してキャラクターを使うなら、以前踏破した異界での出来事をシナリオに反映するなどして、自由に演出を加えてみてください。