



所要時間：1～2時間

シナリオの公開：OK

シフターの作成：不要（前シナリオから継続して使用）

推薦する関係：かつては親しい関係だった

異界の発生原因：孤独、迷子、暗闇、喧騒などのフラグメント

### 「アンフリーズ・リ・クロック」専用キャンペーン、後編

このシナリオはワールドセッティング「アンフリーズ・リ・クロック」専用シナリオの後編です。

このシナリオでは、前編で仲を深めたパートナーと2つ目の異界に迷い込むことになります。

けれどどうか、迷子にお気をつけて。

### あらすじ（プレイヤー向け）

このシナリオでは、前編で鉄花の異界から生還し、ヌルの時計塔で共に暮らすことになったバインダーとクロックシフターの物語を紡ぐことになります。

物語は、ふたりが同じ時を過ごしている状況から始まります。

少しづつ時計塔での生活に慣れてきたところで、ふたりは再び、異界に迷い込むことになってしまいます。

2つ目の異界は、賑やかなショッピングモールの異界。

大勢の人で溢れ、楽しそうな声の響き渡る、明るく穏やかな世界。

その光景は、バインダーが失った現実世界の平穏な日常のよう。異界を探索すれば、どこか現実を思い出し、懐かしい気持ちになるかもしれません。

しかし、ここは異界。

それも、本質は賑やかさとは正反対の、孤独と暗闇の異界。

そしてバインダーは異界に立ち向かう中で、ある決断を迫られることになります。

### 決断

このシナリオでは、途中でバインダーとクロックシフターが離れ離れになってしまいます。

バインダーがクロックシフターを助ける決断を下すならば、その決断には痛苦が伴うでしょう。