

デッドラインヒーローズ RPG「さよならを言いに来た」

シナリオ作成: 遥 唯祈(Twitter:@HAL_2002)

配布: <http://card.zero-the.fool.jp/>

本作はりえこ様(@lie00800)のTwitter企画【同じシナリオタイトルでシナリオ書こうぜ企画】「#さよならを言いに来た」の参加作品です。

■シナリオデータ

プレイヤー: 1人 / 消費成長点: 0~10

プレイ時間: ~2時間

リトライ: 2 初期グリット: 4

チャレンジ: 2 クエリー: 2

・基本ルールブックのみで遊べます

喧嘩別れだった。

後悔しかない別れだった。

自分が囧になる。

口にしたのはあいつと同時だった。

喧嘩になった。

結論が出ないまま、あいつは勝手に行ってしまった。

そしてあいつは死んだはずだ。

だから、これはきっと悪い夢か何かだ。

わかっているながら、走り去る背中を追ってしまった。

あの日に追えなかった背中を。

セカンド・カラミティの、あの日に。

デッドラインヒーローズ RPG「さよならを言いに来た」

泡になるのは、君か私か。

言えなかったさよならの話。

■概要 (GM用/非公開)

PCI と交戦したヴィラン「シスター・マーメイド」は、ヒーローから永遠に目醒めを奪う危険なパワーを持っていた。

そのからくりは、「対象の精神をプライムバース(この世界)ではない並行世界に送ってしまう」というもの。制限時間までに条件を満たせば帰還する=目覚めることが可能だが、PCI はよりにもよって「後悔と共に死に別れたライバルを失う直前」の世界に送られてしまう。

帰還の条件であるところのチャレンジ判定「さよならを言いに来た」に成功することができれば、PCの勝利となる。

あるいは、プライムバースの方に別れを告げて、幸せな並行世界で生きる未来を選んでも良い。

■エントリー

イフェイオン、というヒーローがいた。

かつての君のライバルだった。少なくとも、彼はそう自称していた。

あの災厄から数か月。とあるヴィランと戦っていたはずの君は、死んだはずの彼と唐突に再会する。

炎、瓦礫、怒号、悲鳴。奔走するヒーローたち、遠目に見える巨大な「殺戮者」^{スロウター}。セカンド・カラミティの、あの日にそっくりの風景の中で。

……記憶と意識が混乱する。これは夢か、それとも。

※戦闘のあるソロシナリオのため、基本攻撃以外でもダメージやショックを与えられるデータ構成がお勧めです。

■NPC の情報

▼ヴィラン “シスター・マーメイド”

・精神攻撃を得意とするヴィラン。虹色の鱗の肌をした女性。美しい乙女の姿に、老いた魔女のようなしわがれた声を持つ。

・《魔女の契約》という危険なパワーの使用。効果は、対象の精神のみを並行世界に送りこむというもの。心を読んで「対象が心残りを抱いている」並行世界を選ぶため、帰還できずに目醒めなくなる被害者が多発している。

強力ではあるが条件付きのパワーで、制限時間までに対象が自らその世界に別れを告げることさえできれば効果が切れ、代わりに術者が意識を失う。

・今回のシナリオは、PCI が《魔女の契約》を受けている間に体験した出来事となる。

※この情報は、公開タイミングがシナリオ中に設定されています。

▼ヒーロー “イフェイオン”

・G6 に所属するヒーロー。オリジンはミスティックで、氷・冷気を使った遠隔攻撃とサポート能力に長ける。男性、PCI と同年代。

・口下手で不器用な上、頭に血が上りやすい。PCI をライバル視してしょっちゅう勝負(内容は非常に雑多)を挑んで来ている。

・その実、ヒーローとしての PCI のありかたを誰よりも認めていた。PCI のことを悪く言ったヴィランを必要以上にボコボコにして謹慎をくらったことがある。

・セカンド・カラミティの混乱の中、襲ってきたヴィランの集団から仲間のヒーローたちを守るために囧を買って出た後、死亡している。ザ・スロウターから1キロほど離れた地点で、何故か奴の触手らしきものに貫かれて死んでいた。

※この情報は、セッションの開始前に、シナリオ情報として伝えてはもらって構いません。

※セッション前に余裕があれば、PCI がイフェイオンとどういう関係にあったか、それをどう思っていたかなどをPLさんと相談できると更に良いです。このNPCのキャラクター性は、PLさんの好みや希望に合わせていくだけでも変更して構いません。

導入フェイズ

□■イベント01:仕組まれた再会■□

▼登場キャラクター:PC I

▼場所:セカンド・カラミティ当時の瓦礫の街

・G6からの依頼でヴィランと戦っていたはずのPC Iは、唐突に目の前が暗くなる感覚に襲われる。意識が、深い海の底に投げ込まれたような暗闇に落ちて行く。

女の笑い声が遠くで響いた、気がした。

・——と、急に聞き覚えのある声に叩き起こされる。

イフェイオン「——おい。おい、PC I!」

目を開けると、周囲には瓦礫と炎、血と死体、怒号と悲鳴に満ち満ちた地獄のような街。忘れもしない、セカンド・カラミティの日の光景が広がっている。

「いきなりポーっとしてんじゃねえ。聞いてたか？」

そして、あの日に死んだはずのライバルが、PC Iの顔を怪訝そうに覗きこんでいる。

・「とにかく。皆にはあいつを倒すまで無事でいてもらわなくちゃならねえ」と彼が指さす先、1キロほど向こうに「ザ・スローター」の巨体がのたうっている。今もヒーローたちが戦っているのだろう、周囲でひっきりなしに炎や光が弾けるのも見える。

「だから、どさくさ紛れにオレ達を潰し回ってるヴィランどもになんざ、やらせるわけにはいかねえんだよ」

徐々に思い出せる。この付近には、負傷したヒーローたちを治療している臨時的な救護所がある。ヴィランに見つかるわけにはいかない。「オレが奴らを引き離す。お前は戻れ。いいな」

・PC Iが言い返す場合、イフェイオンは(喧嘩腰で)応じる。言い返せなくなると、明らかに言葉に詰まった挙句に「うるせえ!」とPC Iを突き飛ばしてその場を走り去ってしまう(※PCとの設定があればそれに合わせる)

・既視感がPC Iを襲う。

この光景を、見たことがある。

走り去るイフェイオンを、あの時は見送った。そして彼を失った。

これは夢か、幻覚の類か。

足は動く。今ならまだ、あの背中に追いつける——

▼エンドチェック

□ 過去のような謎の場所に来てしまったことを認識した

□ PC Iがイフェイオンを追った

展開フェイズ

□■イベント02:囧■□

▼登場キャラクター:PC I

▼イベントの種類:チャレンジ・イベント

▼場所:セカンド・カラミティ当時の街路

・数分後、PC Iが追いつくと、イフェイオンは大慌てでキレてかかる。

(走りながら)「おま、バカ、お前、なに追っかけてきてんだ!」

「囧だっつただろうが! お前まで狙われてどうする!」

・見ると、後ろからは既に10人近くのヴィランがふたりを追ってきている。仲間たちのいる場所から引き離しつつ、こちらが倒されないためには——

・チャレンジ判定「囧」の内容を公開する。

・また、ここでイフェイオンのデータ(決戦フェイズ・イベント8に掲載。パワーのみを持つ)をPLに公開する。彼のパワーはPLの希望で使用しても良いことを併せて伝えること。

チャレンジ判定「囧」

・判定①:〈運動〉〈交渉〉のいずれか

追ってくるヴィランたちから逃げて、仲間たちから引き離す。

・判定②:〈心理〉〈作戦〉のいずれか

交戦に都合のよい場所を計算する。

・判定③:〈白兵〉〈射撃〉〈霊能〉のいずれか

一転攻勢に出てヴィランたちを片づける。

※判定①と②は順不同。

※失敗:このチャレンジ判定に成功しないまま決戦フェイズに移行した場合、PC Iは[疲労]状態となる。

・成功:ヴィランたちはばたばたとPC Iたちの足下に倒れる。

勢い余ったイフェイオンが「よっしゃ!」と手を上げてPC Iとハイタッチしようとして、慌てて手を下ろして咳払いする。

▼エンドチェック

□ チャレンジ判定「囧」に成功した

□■イベント 03: 夢の水際■□

▼登場キャラクター: PC I

▼イベントの種類: クエリー・イベント

▼場所: イベント 02 に同じ

・一段落すると、イフェイオンがPC Iに訊ねる。

「で、どうして追いかけてきた、この野郎」

※PC Iが「お前は死んだはずだ」「自分は未来から来た」などの話をした場合、イフェイオンは少しのあいだ目を円くしてから一笑する。「さっきの戦闘で頭でもやられたか?」(実際には、PC Iがそんなことで嘘を吐くわけではないと思い、情報として頭の隅に留めている)

・「ていうかお前、何かおかしくねえか。お前らしくもねえ。浮足立ってるっつうか、沈んでるっつうか。何があった」

・会話の中で意識が状況を思い出す方に向いた時点で、PC Iは自分の懐(カバン、ベルトなど何でもよい)に見覚えのない武器が入っていることに気が付く。

鞆も柄も虹色の鱗で飾られた美しい短剣。アイテムとしての名称は「人魚のナイフ」。これを目にした瞬間、不意に記憶が蘇る。

▼エンドチェック

PC I がイフェイオンの問いに何らかの答えを返した

グリット 1 点を得た

□■イベント 04: 魔女の哄笑■□

▼登場キャラクター: PC I (肉体のみ)

▼イベントの種類: 通常のイベント

▼場所: 現在のプライムバース

・以下は「人魚のナイフ」を認識したPC Iの脳裡に不意に去来する光景である。同時に、PC Iの現状を示すものでもある。

・プライムバースの東京、とある街路の風景。

PC Iと、虹色の鱗を持つ美しい女性のヴィランが対峙している。

PC Iは動かない。瞳は虚ろで、人形のように静止したままだ。

PC Iの瞳を覗きこんでいたヴィランが、数歩下がって哄笑をあげる。

「さあ、『契約』は成立した。この坊やももう帰ってこれらはしないよ。心残りのある世界に、自分から別れを告げられる人間は多くない」

・シナリオ冒頭の「■NPCの情報」のうち、「▼ヴィラン ”シスター・マーマイト”」の内容を、G6 から任務を受けた時に受け取ったヴィラン情報の内容としてプレイヤーに開示すること。

・その後、「世界に別れを告げる」具体的な手段として以下の内容を公開すること。

チャレンジ判定「さよならを言いに来た」

・判定: $\langle \text{意志} \rangle + (\text{シナリオ開始からの経過シーン数} \times 5) \%$
(戦闘中に行う場合、「代償: ターン 5」)

イフェイオンに「人魚姫のナイフ」を刺す。手段(演出)は問わない。成功すると、セッションはエンディングフェイズに移行する。PC Iはプライムバースで無事に目覚めることができる。

※このチャレンジ判定は、PCの望むタイミングでいつでも行うことができる(戦闘中に行う場合「代償: ターン5」として扱う)。

※余韻フェイズの開始までにこの判定に成功できなかった場合、PCはプライムバースにおいて永遠に目醒めなくなる(ロストする)。

▼エンドチェック

PC I が自分の状態について理解した

PC I にチャレンジ判定のデータを手渡した

□■イベント05:ひとときの微睡み■□

▼登場キャラクター:PC1

▼イベントの種類:クエリー・イベント

▼場所:並行世界のセカンド・カラミティの中、とある路地裏

・再び気づくと、PC1は路地裏の崩れかけた塀に背中を凭せ掛けて座らされている。どうやら、記憶の流入と同時に気を失っていたようだ。

・数メートル離れたところにイフェイオンがいる。倒れた自動販売機をカズクで起こして、歪んだコイン投入口に百円玉をねじ込んでいる。

・PC1が目覚めたのが分かったら、どうにか買ったらしいペットボトルを2本手にして戻ってくる。

「ああ、起きたか。急にぶっ倒れるからびっくりしただろうが」

「顔色ひでえぞ。少し休め。あんまりゆっくりはできねえが」

遠く響く轟音、爆発音、悲鳴。この世界では、セカンド・カラミティの地獄は現在進行形で展開し続けている。

・隣でペットボトルを傾け、目を合わせないままイフェイオンは言う。

「……PC1。お前、何か隠し事してねえか」

→PC1が自分の状況やナイフのことを話した場合:

「……そうか。お前は、冗談でそういう言う奴じゃねえしな」

→話さない場合:

「そうかよ。……ま、お前はそだよな」

・会話が一段落着くや否や、間近な場所から、助けを求める市民の叫びが聞こえる。

「しゃあねえ、まずはヒーローの仕事と行くか」

「お前と共同作業とか、冗談じゃねえけどよ」(言葉面の割には、どこか楽しそうに)

▼エンドチェック

PC1が何らかの答えを返した

グリット1点を得た

PC1が「ヒーローの仕事」に向かう意思を見せた

□■イベント06、07:ヒーローの仕事■□

▼登場キャラクター:PC1、PC2

▼イベントの種類:特殊(ランダムイベント)

▼場所:並行世界のセカンド・カラミティの日、街中

・ここからの2イベントはランダムな内容となる。1イベントごとに、プレイヤーに1D6を振ってもらい、以下のランダムイベントチャートを使って発生する内容を処理してゆくこと。

2回目目が1回目と同じ内容になった場合はダイスを振り直す。

※シナリオ的には「別れの前にイフェイオンと過ごす時間」としてのイベントなので、淡々とダイスを振るだけでなく、ふたりがどのように事件に対処するか描写や、アドリブでの会話の掛け合いなどを行うことが望ましい。

▼ランダムイベントチャート

1

逃げ惑う旧人類の住民たちの避難誘導を行う。

PCは〈交渉〉あるいは〈生存〉の判定を行う。

成功した場合、人々の信頼を得て、PCはサニティを1D6点回復する。

2

瓦礫に半身埋まってしまった市民の救助活動を行う。

PCは〈肉体〉+20%の判定を行う。

成功したPCはサニティを1D6点回復する。

3

燃える建物の中に子供が取り残されている、と嘆く母親に出会う。

PCは〈知覚〉〈運動〉のいずれかの判定を行う。

成功した場合、PCはリトライを減らさずに「休息」を一回行ってよい。失敗した場合、PCはサニティを1D6点失う。

4

他のヒーローを攻撃しようと物陰に隠れていたヴィランたちを発見。

PCは〈白兵〉〈霊能〉〈射撃〉のいずれかの判定を行う。

成功したPCはグリット1点を得る。失敗したPCはライフを1D6点失う。

5

人々の避難経路に仕掛けられた時限爆弾を発見する。

PCは〈作戦〉または〈科学〉の判定を行う。

成功したPCはサニティを1D6+2点回復する。失敗したPCはライフを1D6点失う。

6

倒れたヒーローからアイテムを託される。

PCは受け取ったアイテム(パワー)を「セッション終了時まで」「最大1回」使用できる。

以下の中から1D6でランダムに決定すること。

(1)ミリオンパワー(P.117)

(2)シールド(P.121)

(3)幸運のお守り(P.127)

(4)エリクサー(P.133)

(5)リポスト(P.141)

(6)高速移動(P.145)

・ふたつのイベントをクリアすると、イフェイオンが片手を上げて、今度こそPC1と手を打ち合わせる(応じるかは自由)。

・その瞬間、頭上に真っ黒な影が差す。ザ・スローターから斬り飛ばされた肉片が、PCたちの前に地響きを立てて落下してくる。肉片はまだ生きて動いており、2人を狙って触手を伸ばす。リマークや休息などの確認の後、決戦フェイズに移行する。

決戦フェイズ

□■イベント 8:あの日、救えなかったもの■□

・体高 8 メートルほどもある真っ黒な肉塊が、PC たちの目の前でたうつように蠢いている。肉塊は見る間に無数の触手を生やし、見境なく喰らい付くかのように周囲の建物や人々、そしてPCたちに襲い掛かる。

・イフェイオンはほんの一瞬あつけにとられて反応が遅れる。触手の一本が彼を弾き飛ばす(演出的なものなので、PCが割って入る場合は助かってよい)。そして触手は2人を貫かんとして動き出す。

・スローター・ピースをエリア 3、PCをエリア 1~2 に配置して戦闘を開始する。

※戦闘開始時「チャレンジ判定は『いつでも』宣言してよい=戦闘中だろうと敵を倒した直後だろうと大丈夫」な旨を PL に伝える。

★バトルイベントでのNPCの扱い

NPC「イフェイオン」はエリア 1 に配置する。

処理の煩雑化を防ぐため、彼はパワー以外のデータを持たない(ライフやサニティ等も持たない)。

▼イフェイオンのパワーとデータについて

《ユニゾン》

属性:強化 判定:-

タイミング:特殊 射程:3

目標:1 体 代償:ターン 20

行動順ロールの直後に使用できる。そのラウンドの間、PC 1 の与えるダメージ、ショックを 2 倍にする。

PC 1 と息の合った攻撃ができるパワー。

《対抗心》

属性:強化 判定:-

タイミング:特殊 射程:-

目標:- 代償:なし

チャレンジ・イベントの最中、PC 1 がチャレンジ判定に成功した直後に使用できる。同じイベント内の任意の判定に 1 つ成功できる。どの判定に成功させるかは PC 1 が選んでよい。

《好敵手の挑発》

属性:回復 判定:-

タイミング:特殊 射程:3

目標:1 体 代償:グリット 1

PC 1 のライフが 1 以下になった直後に使用できる。PC 1 のライフを 1 まで回復する(PC 1 はデスチャートを振らなくてよいが、臨死状態となってよい)。このパワーはシナリオに 1 回まで使用できる。

※これらのパワーは、GMの他、PLの希望で使用してもよい。

※支援はシナリオに 3 回まで行える(休息で回数が 1 回復する)。

★ヴィラン「スローター・ピース」

「ザ・スローター」から切り離された肉片のひとつ。

体高 8 メートルほどの大きさと、斬られたばかりでまだ動いている。

▼能力値 技能(成功率)

【肉体】20 白兵 95%

【精神】25 霊能 90%

【環境】10

▼エナジー

【ライフ】60 【サニティ】40 【クレジット】20

▼パワー

《細胞分裂》

属性:強化 判定:-

タイミング:特殊

射程:- 目標:自身

代償:サニティ 5

次のラウンド以降、キミの与えるダメージが+1D6 される。この効果は累積する。更に巨大化し、触手を増やして攻撃力を増すパワー。

《黒い触手》

属性:攻撃 判定:-

タイミング:行動

射程:1 目標:1 体

代償:ターン 10

対象は<運動>-10%の判定を行う。この判定に失敗したキャラクターは 2D6+3のダメージと[束縛]を受ける。この効果による[束縛]は、キミが「待機」以外のアクションを宣言した場合にも終了する。

《歪な巨大化》

属性:強化 判定:-

タイミング:行動

射程:- 目標:自身

代償:ターン 2

このラウンド中、キミが使うパワーの「射程」を+1 する。この効果は累積する。

《忌まわしき叫び》

属性:攻撃 判定:-

タイミング:特殊

射程:1 目標:1 エリア

代償:サニティ 3

キミがダメージまたはショックを受けた直後に使用できる。対象は<意志>判定を行う。この判定に失敗したキャラクターは[憔悴 2]を受ける。発声器官を持たない肉片が、身を震わせて起こす異形の音。

余韻フェイズ

余韻フェイズのイベントは、PC I が「人魚のナイフ」を使った=チャレンジ判定「さよならを言いきた」に成功したか否かで大きく変動する。

使わなかった場合は「A」、使った場合は「B」をベースに、セッションの状況に合った余韻フェイズをPLと共に演出してほしい。

□■イベント9-A:故郷にさよならを■□

▼登場キャラクター:PC I

▼場所:並行世界〜プライムバース

①決戦を生き残っていた場合、PC I は「こちらの世界の」イフェイオンを失うことなく過ごしてゆくことができる。

自分がどこから来たかの記憶も徐々に薄れて行く。

どこかで「シスター・マーメイド」の哄笑が響く。

②プライムバースではニュースキャスターの声が街角に流れる。

『次のニュースです。

本日未明、ヒーロー「PC I」が、ヴィラン「シスター・マーメイド」との交戦中に意識を喪失する状態に陥りました。

その後「PC I」は G6 所属のヒーローにより救助され、病院に搬送されましたが、依然として目覚める気配はありません。ヴィランの用いたパワーが原因と見られていますが、詳細は不明です。現在も懸命の治療が続けられています——』

※PCが自分の意志でこの結末を選択した場合(チャレンジ判定をあえて行わないなど)、①と②の描写をする順序を入れ替えてください。

□■イベント9-B:君に、さよならを■□

▼登場キャラクター:PC I

▼場所:並行世界〜プライムバース

・ナイフを刺されたイフェイオンは一瞬驚いた顔をするが、ややあってにやりと笑ってPC I を見返す。

・以降の会話は、ここまでPC I が自分の事情(並行世界のこと、《魔女の契約》のことなど)を話しているかどうかで変わってくる。(以下は会話の例)

(1)事情を話されている場合

・「それでいい。やっぱりお前は、オレの認めたヒーローだ」
「そっちの世界のヴィランと、まだ戦わなきゃならねえんだろ」

(2)事情を話されていない場合

・「やっと明かしたな。オレにはそいつが何だか分からんが、——お前に必要なことなんだろう？」

「お前、何か余計なことを知っちゃったPC I なんだろう。あんな顔でオレのこと見て来るなんざ、お前らしくもねえ」

(共通)

・「こんなナイフ一本で、死にやしねえよ(強がりか本当かは PC が刺した位置による)。…お前の方じゃねえか、消えそうになってんのは」
ナイフを握るPC I の手の甲に掌を重ねる。PC I の手は既に半ば透き通ってきている。「魔女の契約」を見事破ったPC I は、あるべき姿——精神のみの形となって、プライムバースに引き戻されようとしている。

・(まだ聞いていなければ)「なあ、最後に聞かせてくれ。PC I、お前に分かるならでいい。お前、どうして、他でもない『ここ』に来た？」

~~~~~  
・やがてある一瞬に、PCの視界の中で、イフェイオンの姿と共にあの日の風景が海の青に染まり、泡となって溶け崩れ、遠ざかる。

気づけば目の前にヴィランの姿。プライムバースでは、PC I が《魔女の契約》のパワーを受けてから、ものの十秒も経っていなかったようだ。

シスター・マーメイドは髪を掻きむしって悔しがり、「なぜ、なぜ戻ってこられた……!」と問うてからその場に倒れ込む(ヴィラン情報にあった「条件」により気絶する)。

PC I の背中には、あの惨劇から復興したばかりの東京の街。守るべき人々。

かつてのライバルを失った世界で、このプライムバースで、PC I のヒーローとしての戦いの日々は続く。

Special Thanks: yaky\_404, ariro I 5

本作は「ロンメルゲームズ」及び「株式会社KADOKAWA」が権利を有する『デッドラインヒーローズRPG』の二次創作です。

(C)Takashi Osada / Rommel Games (C)KADOKAWA



## ★FAQ

PLさんやPCさんから質問があった場合などにご利用下さい。

### Q.(セッション前)PCとイフェイオンの関係の相談の仕方は

A.相談のきっかけとしては、「(トレーラーやエントリーにある)PCがイフェイオンを『見送ってしまった』理由」が何だったのかを一緒に設定する、というのがおすすめです。

気圧されてPCが足を止めた、イフェイオンがPCを殴り倒していった、など、ふたりの関係の特徴が出てきやすいかと思います。

### Q.決戦フェイズに入ってしまったら、もう元の世界に帰るチャンスは無くなるのか?

A.PLさんから多かったですご質問です。

決戦フェイズで敵を倒してしまったら、その瞬間に余韻フェイズに移ってしまい、チャレンジ判定が行えなくなって、帰れなくなるのではないかとのご意図でのご質問と思われます。もっともなご不安です。

ふたつ目のチャレンジ判定は「いつでも行える」、つまり決戦フェイズの戦闘中だろうと、そこで敵を倒した直後だろうと宣言して良い、とはっきりお伝えいただくのが良いかと思います。(チャレンジ判定を手渡した時点でお伝えいただいても構いません)

### Q.人魚のナイフを刺す場所は決まっているのか?

A.どこでも条件は果たされます。どこにしても別れは訪れます。

### Q.シスター・マーメイドが、《魔女の契約》で意識が飛んでいるPCIを殺さないのはなぜか?

A.その方がG6のリソースを食い潰すことができると分かっているためです。意識が戻らなくても、身体が生きている以上、ヒーローサイドはPCIの治療を続けざるを得ないだろうと、根性の悪い予測を立てています(イベント9-A参照)。

### Q.並行世界側にもともと居たPCIはどうなっていたのか?

A.恐らくはどこかで死んでおり、発見されていません。ですので、プライムバースのPCIが並行世界に残ることを選択しても、PCIが2人になってしまうことはありません。さよならを言わずに、何の矛盾もなく、暮らしていくことが出来てしまいます。

### Q.PLが2つめのチャレンジ判定を忘れてしまっている場合の対処は

A.戦闘に入ってしまったらすると、ルール処理が忙しくて忘れてしまうことは充分にあり得ます。

敵を倒した後でも行うことができるので、「そのチャレンジ・イベントは『いつでも』宣言できるが、ここで行うか?」「ラウンド進行を終了すると、余韻フェイズに移行することになるが、それでも構わないか?」と明示的に確認して構いません。PCさんの意志による選択を重視して頂けると幸いです(ケアレスミスでエンドが決まってしまうのは、このシナリオの意図するところではありません)。