

時間追加要素

- ・他のルートにいく : +1
- ・勝負に負けた : +2
- ・時間切れ : +4
- （勝負に負けていてもスタックしない）
- ・大休憩を取る : +4
- （何度でも取れるが一回ごとに加算）
- ・死者を復活させる : +2 (1人ごとに)
- ・その他、遭遇ごとに少々

手に入れたもの（持ち主）

[illegible]