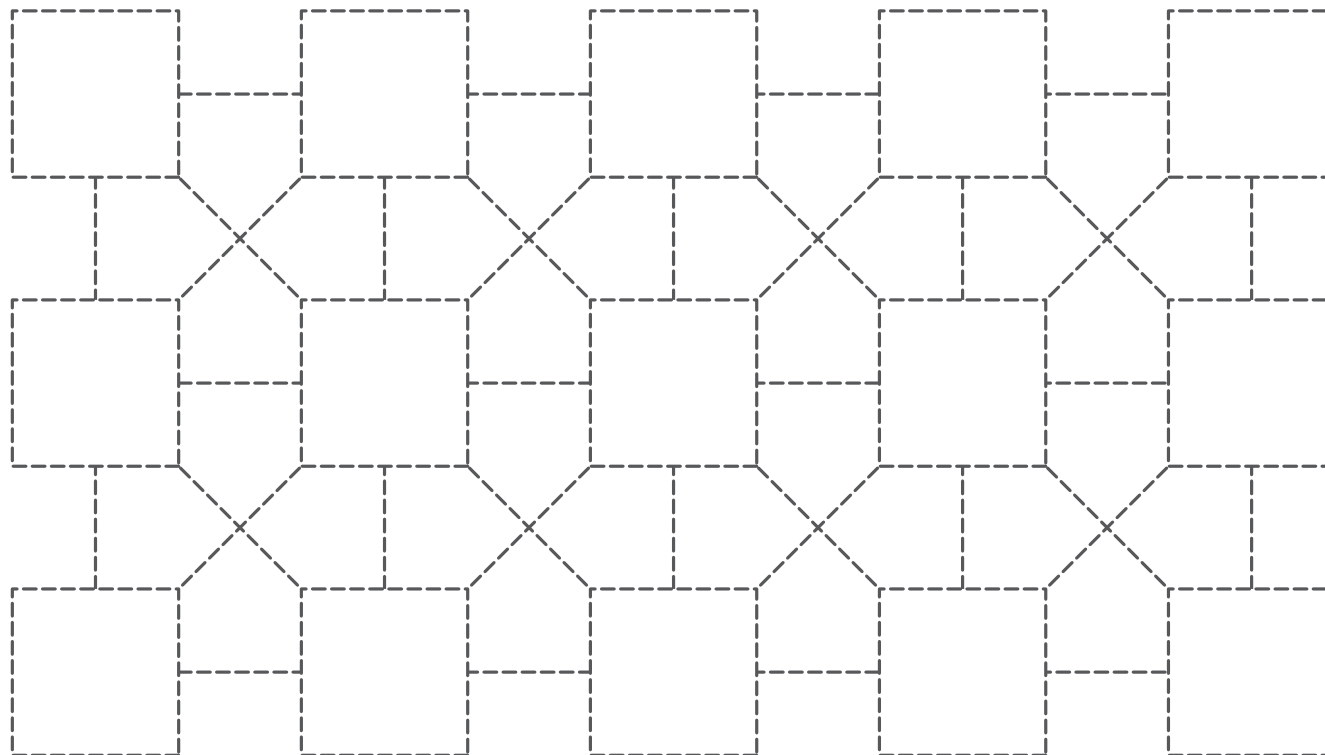




トライアルマップシート



ラインの種類

———
通常ライン

———
ダメージライン
D

- - - -
シークレットライン

———
ロングライン
L

ハザードポイントの増加

ハザードポイントが増加する条件と数値は次のとおり。

- ラウンドの終了 (+1)
- タスクのイベント (+イベントごとに設定された数値)

ハザードポイント (リミット:)

