

精霊回路 Ctrl+Z / ゼロ

Singularity Elements Circuital Artifact > Drive

説明書 2 / 高難易度用

この説明書2では、高難易度のモード等についての特殊ルールを記載しています。

スタンダードモードでゲームにある程度慣れてから遊ぶことをおすすめします。また、モードごとにいくつかの拡張セットが必要になります。

クレジット

精霊回路ドライブCtrl+Z / ゼロ 第2版
Ver1.1

ゲーム・カードデザイン： 翠丸

イラスト： LLLthika、水季、空乃
きらばがに、水野魚月
ジュエルセイバーFREE (<https://jewel-s.jp/>)

(c)2023 C.o.P:Legend / コップレジェンド

X(旧Twitter) : @coplegend

Web : <http://cpl.sakura.ne.jp/at/>

本作品は同人作品です。

質問等ございましたら、上記X(旧ツイッター)のアカウントにリプライまたはダイレクトメッセージを送ってください。

	ソロ・シャドウモード p3		レイドバトル p11
	ガチャモード p5		ボスラッシュ
	ギアス p6		ギアスラッシュ
			ラストバトル

難易度

遊ぶモードに対応した難易度を選択します。

ソロSは全ての難易度（コンテンツ）に対応しています。

それ以外は各モードごとに2～4つの難易度に対応しています。

難易度によってルール自体に違いは無く、使用する「敵側のカード」が異なります。

また、いずれのモード・難易度でも、ゲームを通して**ターンの流れやカードのプレイなどの基本ルールは同じ**です。

この説明書2では各モード固有ルールを中心に説明します。

高難易度のモードによっては基本セットのみでは遊べず、以下の拡張セットが必要になります。

- ・マルチ+スタンダード難易度D/E(exギアス)：拡張6「円環」
- ・ボスラッシュモード：レイドボックス
- ・ギアスラッシュモード：レイドボックス、拡張6「円環」

! 上記の必要なセットは必要最低限のものです。拡張セットの種類が少ないと使用できるユニットが限られるため戦略の幅が狭く、攻略が難しくなります。

高難易度表

難易度	使用ユニットカード	使用するボスカード	
Apprentice	全拡張セット を使用可能	プレイする モードに 準ずる	
Basic			
B+			
Cool			
Danger			ボス+exギアス
Extreme			Hボス+exギアス
Fatal			

※N～=ノーマルボス Hボス(H～)=ハードボス
Rボス=ラッシュボス

レイド

ボスラッシュ	ギアスラッシュ	ラストバトル (ソロS)
Nヤマ+Rボス	Nメフィスト+敵1	N精霊回路
Nヤマ+Nボス または Hマヤ+Rボス		
Nヤマ+Hボス または Hマヤ+Nボス	Hメフィスト+敵2	
Hヤマ+Hボス		H精霊回路

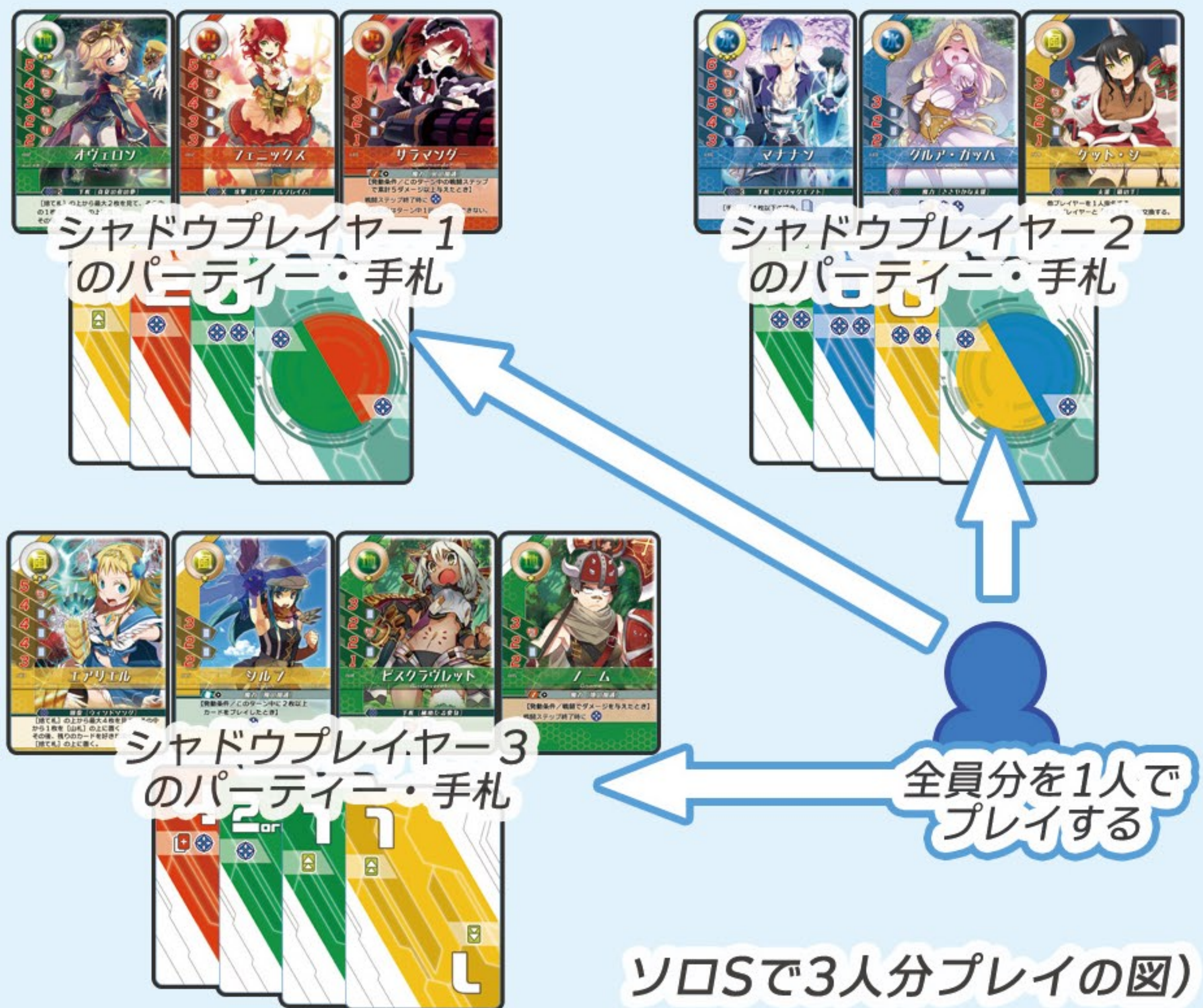
敵1 = 敵第1セット(基本セット)/敵2 = 敵第2セット(拡張3「神代」)

ソロ・シャドウモード

ソロ・シャドウモード(以下ソロS)は、**単純に1人で複数人分のプレイヤー役を実行する一人用モード**です。

基本ルールにある一人用のソロ・パートナーモードと異なり、レイドモードなども含めて全てのモード・難易度を1人でプレイできます。

ただ、複数人分のパーティー・手札を一人で運用する負担は大きく、熟練者向けです。



準備

プレイ人数選択

最初にプレイ人数を決めます。

2~4人の範囲で自由に選択できますが、それらのプレイは全て自分自身で行います。

❗ プレイ人数が多くても単純にプレイヤー有利になる訳ではなく、一方でプレイの負担は増えるので注意してください。

準備

モード選択

バトルモード・召喚モードを選択します。

使用できる拡張セットの数、使用する敵カード、編成コストなどは選択するモード/人数のルールに従います。それぞれのモードの準備の説明を参照してください。

準備

スタートアップ

ソロSモードは複数人数分の手札を1人で効率的に運用できるので難易度が少し下がります。そのバランス調整のため、ゲーム準備のスタートアップの際に **山札-10** (山札から10枚を捨て札にする) の処理を追加してください。

2人分プレイ時は **山札-15** とします。

選択したモードのスタートアップで山札を減らす指示がある場合はそれを適用せず、上記の枚数のみを適用します。

人数(モード)	山札	初期リソース
ソロS	-10	プレイするモード・人数に準ずる
ソロS/2人分	-15	

ソロSモードの準備は以上です。ゲーム中は基本ルール・各モードのルールに従ってください。

ガチャモード

ガチャモードは召喚モードの一つで、パーティー構築にランダム要素が加わります。

スタンダードモードの難易度A~B+のみ遊ぶことができます。

- ガチャモードはゲーム開始時点で大きく運に左右され、有効なパーティー構築が出来ずにゲーム本来の楽しみが損なわれるリスクも含んでいます。
必ず習熟したプレイヤー同士でプレイしてください。

準備 ユニット選択

通常のユニット選択の代わりに、以下の手順を行います。
所有する全てのユニットカードを、色・コストに関係なく裏向きでシャッフルします。
そこから各プレイヤーは6枚をランダムで引き、自分が引いた6枚の中からユニットを選択してパーティーを構築します。

編成コストは **通常の編成コスト+1** です。

ガチャモードの例)



ガチャモードの準備は以上です。それ以外の準備やゲーム中は基本ルール・各モードのルールに従ってください。

ギアス関連

ギアス関連のコンテンツを遊ぶには拡張6「円環」が必要です。

ギアス はボス自身の能力とは別に付与される、7種類の特殊能力カードです。

ボスが強化される一方、プレイヤーが特定の条件を満たせばギアスを解除（無効化）できるという特徴があります。

ギアス関連のコンテンツは主に3種類あり、一部のボス自身の能力、または特定のモードによってギアスを使うことになります。

スタンダードの難易度B+以降

もともとギアス能力を持つボス（酒吞童子、ロキ、セト、ティアマト）を、ボスカードに混ぜて遊べます。

スタンダード難易度D/E (exギアス)

ギアスを持たない全てのボスにギアスが付与されます。

レイド・ギアスラッシュ

レイドボス「メフィスト」が多数のギアスを使います

ギアスカードの説明

- ギアス名
- レベル
カードの上下でレベルが分かれており、上側がレベルI、下側がレベルII。レベルで効果や解除条件が一部異なる。
- 効果
- 解除条件
- 発動コスト (exギアスのみで使用)
ギアスの共通発動コスト。



準備/ゲーム中 ギアスカードの配置

もともとギアス能力を持つボスは、**下図⑥**の出現時スキル欄に**ギアス名**と**レベル**が指定されたアイコンがあります。



ギアスを持つボスの出現時（ボスバトルラウンドの準備時。レイド・ギアスラッシュのみ、ゲームの準備時）、指定のギアスカードを、指定の**【レベル】**部分のみが見えるよう、**ギアスカードの上下の半分**

をボスカード（または他のギアスカード）に重ねて配置してください。（右図参照）

レベルIIの指定ならボスカードの下側に配置します。（レベルIIはギアスラッシュ用）

複数のギアスを配置する場合、先に書かれたギアスから先に配置し、後からギアスが追加される場合はより後ろに配置します。

ギアスが解除（次ページで説明）されたら、残ったギアスは間を詰めて配置してください。



ギアスカード配置の例

ゲーム中 ギアスの発動

配置されたギアスは、**左ページ図⑦**の敵スキル欄にある**ギアス発動アイコン**により、ギアスが発動します。

敵のスキル発動時、スキル効果と一緒にギアス効果も処理してください。このとき、ギアスの効果はボス自身が発生源とします。

通常、ギアスは敵のスキルの一部として発動します。ギアス「怠惰」のみ、発動アイコンに関係のない自動発動です。

複数のギアスが同時に発動する場合、ギアス「高慢」以外は、より上に配置されたギアスカードから順に効果を適用し、最後にギアス「高慢」を適用します。

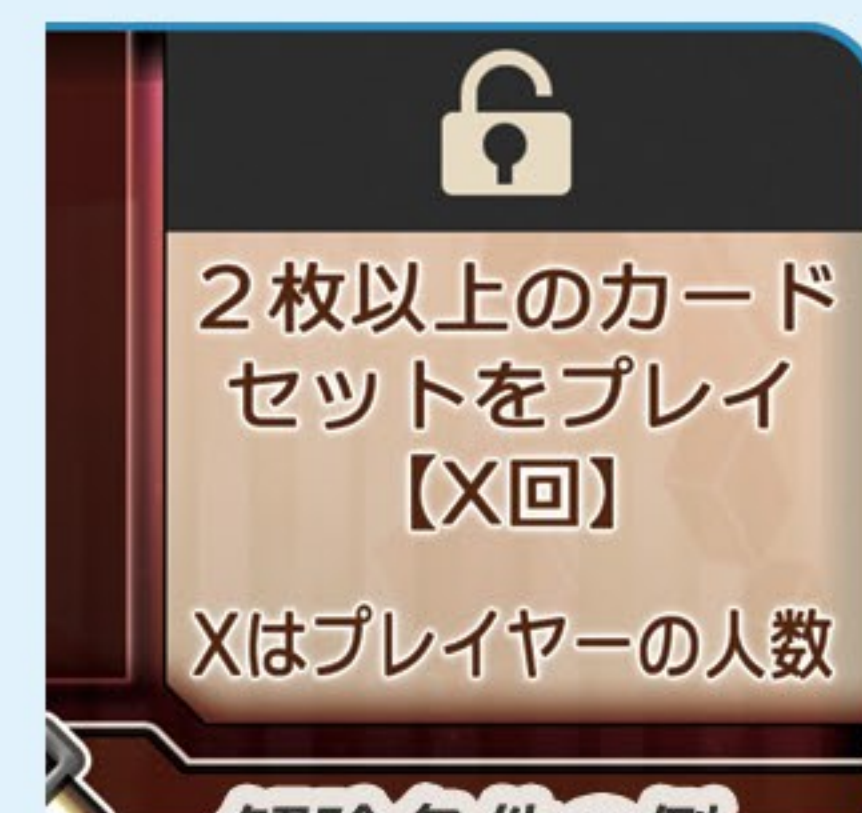
ゲーム中 ギアスの解除

各ギアスカードに書かれた解除条件を満たせば、ギアスカードを**解除（捨て札）**できます。ギアスを解除された敵は、そのギアス能力を失います。

解除タイミングは、**ターンプレイヤーが条件を満たしたターン中の、アクションステップのみ**です。

魔力チップをアクションステップ以外のタイミングで獲得して解除条件を満たしたとしても、その時点では解除できません。また、一時的に条件を満たしても、自身のターンのアクションステップ時に解除条件を満たしていなければ解除できません。

解除条件に**回数の指定**がある場合、**解除条件を満たすごとにレベルチップを置いてその回数を記録**します。指定の回数以上になれば、誰のターンでもアクションステップ時に解除できます。



解除条件の例

exギアス スタンダード難易度D/E

スタンダードモード難易度D・Eでは、ギアスを持たないボスにギアスを付与します。

これを通常のギアスを区別して**exギアス**とします。

ゲーム中 exギアス配置

ボスラウンド準備時のボスカード公開時に、**ボス・ギアス対応表**

(拡張6「円環」のギアス簡易サマリーカードの裏面に記載)を参照し、指定のギアスカードをボスに配置


します。このとき、通常のギアスカードの配置と異なり、ギアスカードの中央の欄も見えるよう配置してください。(上図参照)

ゲーム中 exギアス発動

敵行動ステップで、ボスが通常攻撃後に魔力チップを獲得するとき、ボス自身とは別に、ギアスカードも魔力チップを獲得します。

そしてギアスカードに**魔力チップが2個**貯まったら、その魔力チップを捨てて即座にexギアスの効果が発動します。

❗ ボス自身のスキルと同じタイミングで発動するとき、ボスのスキルを先に処理し、その後にexギアスを処理します。

ギアスカード上の魔力チップは、敵カード上に乗っている扱いではありませんが、魔力破棄  の効果で捨てさせることは可能です。



ギアスカード配置



魔力2個でギアス発動

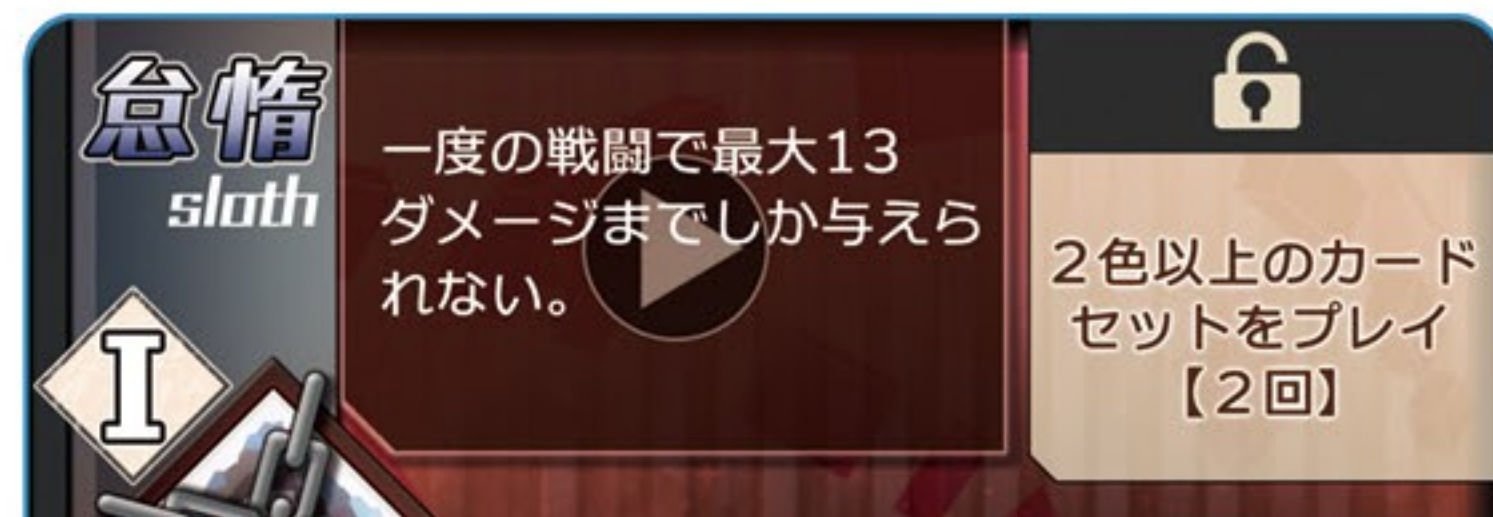
ギアスラッシュ

レイドのサブモードに、ギアスカードを使ったギアスラッシュがあります。詳細は次ページ以降のレイドの項で説明します。

ギアスカード個別の補足

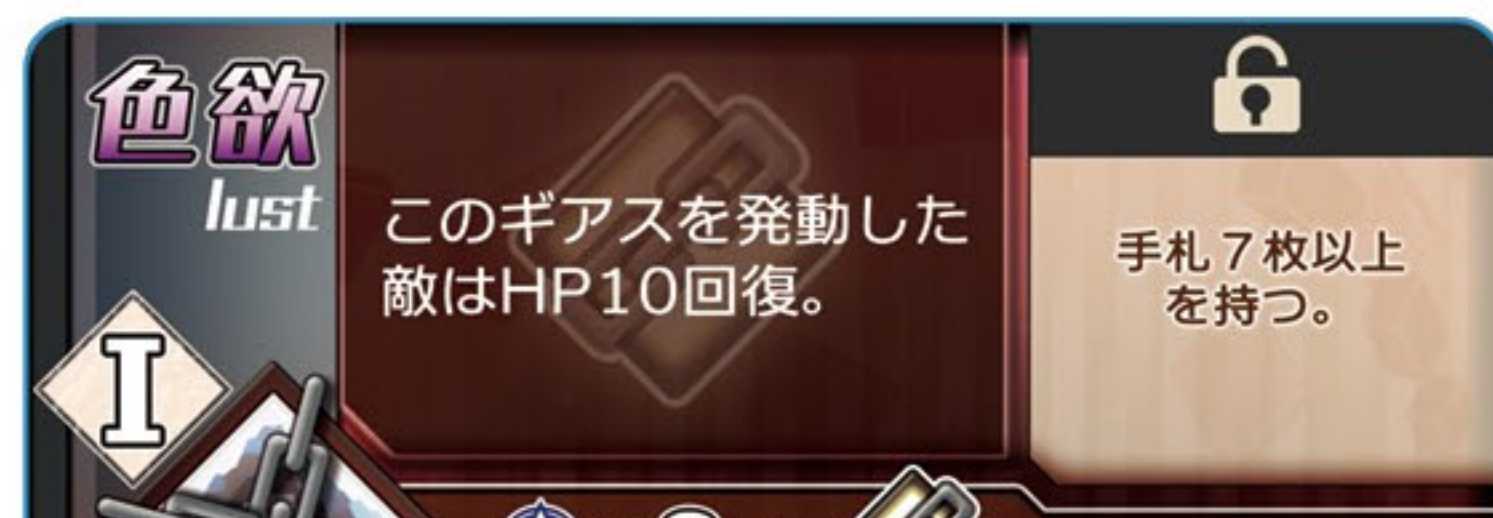
・怠惰

影響を受ける戦闘のダメージは、戦闘参加したユニットの攻撃によるダメージです。戦闘ステップ中でもスキルのダメージはこのギアスの影響は受けません。



・色欲

敵の初期HPを超えて回復する場合も、そのまま処理します。



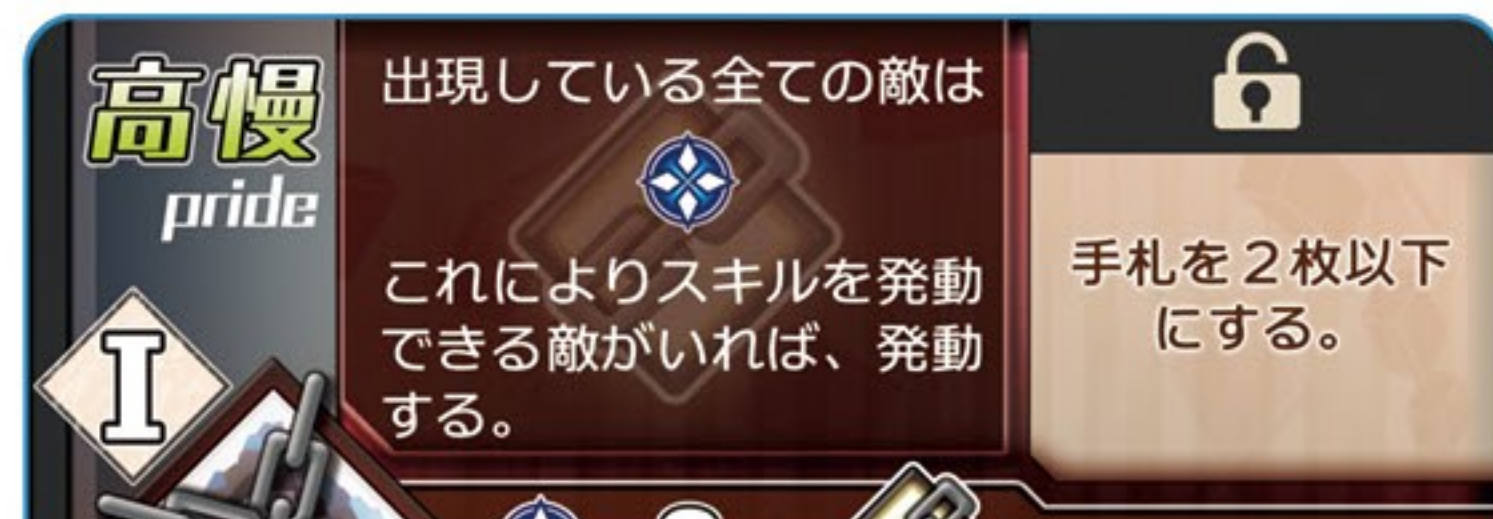
・暴食

戦闘のダメージの扱いは「怠惰」と同じです。複数の敵がいる場合、このギアスを持った敵以外の敵に与えたダメージも、HP上限を超えた余剰ダメージも解除条件の範囲に含めます。



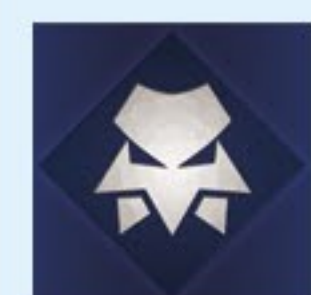
・高慢

exギアス時、ボス本体とギアスカード(「高慢」含む)に魔力チップが別々に置かれます。つまり毎ターンギアス「高慢」が発動し、ボスには魔力が2個ずつ置かれます。



レイドモード

レイドボスを撃破することが目的のモードです。
パーティーの編成コストが高く、他のモードに比べてパーティー構築の幅が格段に広いのが特徴です。
以下の3つのサブモードから選択します。



ボスラッシュ：ボスが一定ターンで出現し、複数のボスと同時に戦うことになります。
レイドボス「ヤマ」の撃破が目的です。
必要セット：レイドボックス
使用カード：レイドボス「マヤ」、ボスカード



ギアスラッシュ：ギアスカードと通常敵が一定ターンで出現し、対応力が求められます。
レイドボス「メフィスト」の撃破が目的です。
必要セット：レイドボックス、拡張6「円環」
使用カード：レイドボス「メフィスト」、ギアスカード、通常敵カード



ラストバトル：ソロ・シャドウモード専用のレイドモードです。
一定ターンでHPが全回復するレイドボス「精霊回路」の撃破が目的です。
使用カード：レイドボス「精霊回路」

! 上記の必要セットは各モードをプレイするために必要な最低限のものです。より高い難易度をプレイする場合は他の拡張セットが必要になります。(難易度表p2を参照)
またユニットカード・ボスカードも拡張セットが多い方がゲームの展開が多様になり、よりゲームを楽しめます。

共通 / 準備 回路カード配布・パーティー構築

初期手札枚数とパーティーの編成コストはレイドモード共通で、右の表の通りです。

人数(モード)	初期手札	コスト
ソロS	▼プレイするモード・人数に準ずる	
2人	6枚	9
3人	5枚	8
4人	4枚	8

難易度E/Fはコスト+1

上記表の変更点以外は通常の手順に従い、回路カードを配布して、ユニットを選択してください。ユニット選択時は、1回の選択手番で最大2枚までユニットを選択できます。
一つのパーティーでユニットは最大6体まで、複合属性ユニット、無属性ユニットはパーティーに最大各1体までです。

! ユニット選択時にテーブルにユニットカードが並びきらない場合、属性ごとに山にして手に取って選ぶなどしてください。

モード別 / 準備 敵カード、場のセットアップ

準備 / 配置図：ラストバトル

①レイドボス「精霊回路」
カードは両面使用で、表面ノーマル/裏面ハード。どちらの面を使うかは難易度表(p2)を参照。



②HPカードその1
精霊回路の初期HPの10の桁分にマーカーを置く。

③HPカードその2
精霊回路の初期HPの100の桁の管理用に魔力チップを置く。
ハードの場合、魔力チップを2個置いて、1個につきHP100とする。

準備／配置図：ボスラッシュ

⑦
ボス捨て札
撃破したボスカ
ードを置く。



①レイドボス「ヤマ」

カードは両面使用で、表面ノーマル／裏面ハード。どちらの面を使うかは難易度表 (p2) を参照。

②ボス山札

所有のボスカードで山札を作る。ボスカードは

[ノーマル]
[ハード]
[ラッシュ]

のどの種類を使うかは難易度表 (p2) を参照。

③ボス 1 体公開

ボス山札から 2 枚を公開。そのうち 1 枚をボスとして配置し、もう 1 枚はボス山札に戻してシャッフルする。

❗ ボスラッシュモードでは、ギアスを持つボスは使わないでください。

⑥ ボス出現 エリア

最初の 1 体を含め、ボスが出現したら配置する。

④HPカード・ヤマ用

ヤマのHP管理用。ヤマの初期HPにマーカーを置く。

⑤HPカード・ボス

最大 3 体分のHPカードを配置。ボス側の面を使用。一番上は公開済みのボスの初期HPにマーカーを置く。



準備／配置図・ギアスラッシュ

⑨
ギアス
捨て札
解除したギアス
カードを置く。



⑩
敵捨て札
撃破した敵カ
ードを置く。



①レイドボス「メフィスト」

カードは両面使用で、表面ノーマル／裏面ハード。どちらの面を使うかは難易度表を参照。

②ギアス山札

ギアスカードで山札を作る。

③ギアス 2 枚公開

ギアス山札から 2 枚を公開、メフィストの下側 (ギアスレベル 2 が見えるよう) に配置。

④敵山札

通常敵の 12 枚で山札を作る。通常敵 1 / 通常敵 2 どちらを使うかは難易度表 (p2) を参照。

⑤通常敵・異界門

通常敵「異界門」を設置。さらに敵山札から 1 枚を公開してその下に並べて設置。

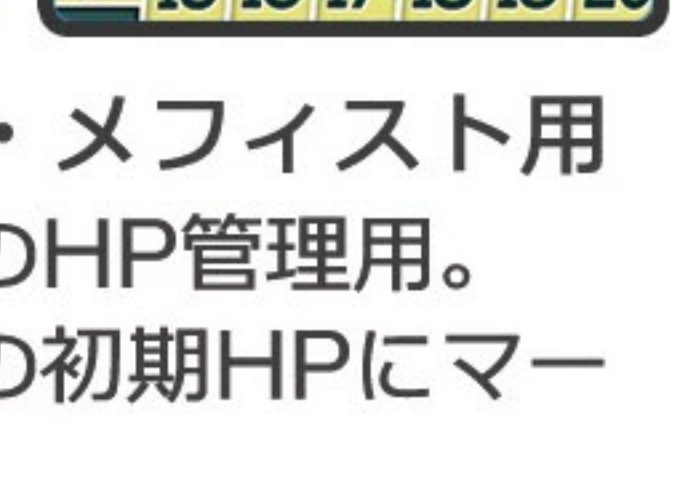
⑧ 通常敵出現 エリア

異界門を含め、通常敵が出現したら配置する。

⑥HPカード・メフィスト用
メフィストのHP管理用。メフィストの初期HPにマーカーを置く。

⑦HPカード・通常敵用

最大 4 体分のHPカードを配置。通常敵面を使用。上から 2 枚は出現している敵の初期HPにマーカーを置く。



準備 スタートアップ

共通

プレイ人数に応じて、レイドモード共通の初期リソースを配布します。配布内容は下の表を参照してください。

2人プレイ/ソロS時は [山札] 10枚を [捨て札] にします。

ソロSの2人分プレイ時は [山札] 15枚を [捨て札] にします。

人数(モード)	山札	難易度 E/F山札	初期リソース
 ソロS ソロS/2人分	-10	-15	プレイするモード・人数に準ずる
	-15		
 2人  3人  4人	-10	-10	魔力チップ1個 + レベルチップ3個
			魔力チップ3個 + レベルチップ3個
			魔力チップ4個 + レベルチップ4個

難易度E/Fの場合、[山札] から [捨て札] にする枚数は、上の表の「難易度E/F山札」の枚数に変更してください。

このとき配布した **レベルチップ** は、魔力チップと一緒に手元に置きます。ゲーム中、自身のアクションステップにこのレベルチップを1枚消費することで自身のパーティー内のユニット1体をレベルアップできます。

その後、プレイヤーごとに以下の2つのボーナスのうち1つを実行します。

A.パーティー内のユニット1体のレベルを最大にする

B.パーティー内のユニットを全てレベル2にする

これによってレベルアップボーナスやレベルアップしたときの効果は得られません。

以上の準備が終わったら、レイドモードのゲームを開始します。

ゲーム中 レイド固有ルール

ボス/ギアスラッシュ

戦闘ダメージの扱い

戦闘のダメージやスキルのダメージは敵1体を対象とし、同時に複数の敵に割り振ることはできません。

ただし戦闘ダメージに限り、敵の残りHPを超えたダメージを与えて敵を撃破した場合、その撃破処理を行う前に、余剰分のダメージを他の敵1体に与えることができます。

戦闘ダメージの余剰分の扱いの例)



余剰ダメージでさらに敵1体を撃破した場合も、まだ余剰ダメージがあれば同様に別の敵1体にダメージを与えられます。

ボス/ギアスラッシュ

レイド領域

レイドボスのヤマ・ファウストは特殊スキル「レイド領域」により、他に敵が出現している場合、戦闘での攻撃やスキルの能力の対象にできません。

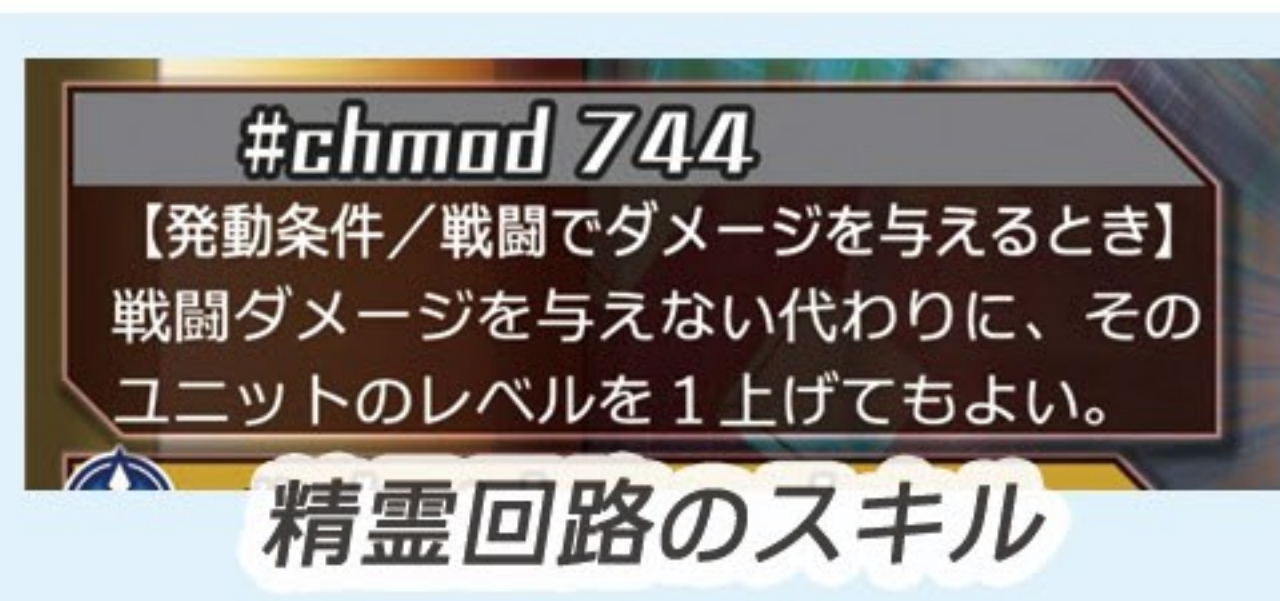
必ず他の敵を全て撃破した状態でなければ、ダメージを与えることが出来ず、魔力破棄などの対象にもできません。(敵を全て撃破した際の余剰ダメージは与えることができます)

レイド領域

他の敵いるとき、ヤマへの攻撃・スキルの使用はできない。
他の敵が4体以上いる場合、プレイヤーは敗北する。

レイド領域

レイドボスの精霊回路に対し、戦闘参加したユニットはダメージ適用時に精霊回路へダメージを与えないことを選択できます。



ユニットごとに選択でき、また攻撃力0以下のユニットでも戦闘に参加していればこの効果の影響を受けます。

戦闘のダメージを与えないことを選択したユニットは、代わりにレベルを1上げます。レベルアップボーナスも獲得できます。

敵の撃破ボーナス

ボス/ギアスラッシュ

敵の撃破時は、基本ルールと同様に全ての処理を中断して敵撃破ステップを行います。ただし【敵出現】はなく、撃破した敵カードは敵カード専用の捨て札にします。

撃破ボーナスはモード別に以下の通りです。

ボススラッシュ

プレイヤー全員が時計回りに

ドロウ（[捨て札]からカードを1枚引く）

魔力×3



を獲得します。

撃破したプレイヤーだけのボーナスはありません。

ギアスラッシュ

スタンダードモードと同様に、敵を撃破したプレイヤーは撃破した通常敵のランクの2倍の魔力を獲得します。

他のプレイヤーは、撃破した通常敵のランクと同数の魔力を獲得します。

レベルが上限に達したユニットは、自身のターンにレベルアップアイコンのある回路カード「1」をプレイしたときのみ、そのカードボーナスステップ時にそのユニットの

【レベル最大時のレベルアップボーナス効果】

を獲得することができます。

これはカードボーナスの一種として処理します。



ボス/ギアスラッシュ

敵行動ステップ 複数の敵

複数の敵が出現している場合、敵行動ステップでそれらの敵が攻撃等を行う順番のルールは以下の通りです。

- 1. 通常攻撃** レイドボスを除き、出現（場に出たの）がより早い敵から順に通常攻撃を行う。最後にレイドボスが通常攻撃を行う。
- 2. 魔力** レイドボスを除き、出現がより早い敵から順に魔力チップを1個ずつ置く。最後にレイドボスに魔力チップを1個置く。
- 3. スキル発動** 敵のスキルが発動する場合、レイドボスを除き、出現がより早い敵から順にそのスキルを処理する。最後にレイドボスのスキルが発動する場合にそれを処理する。

⚠️ 上記の処理順は、敵の行動に対応するスキルを持つユニット「孫悟空」「メドゥーサ」を使っていれば、敵の行動順に割り込むことがあるため厳密に処理をする必要があります。逆にそういったユニットを使っていない場合、通常攻撃などは敵の攻撃力を合算してまとめて処理をしても構いません。

敵行動ステップ中、レイドボスも他の敵と同じで基本のルールに従って行動します。ここでは特殊なスキルについて説明します。

・ヤマ/ラッシュ [煉獄門]

このスキルの発動により、ボスが出現します。
カード表面（ノーマル）は4ターンごとにボスが出現し、裏面のハードボス時は3ターンごとにボスが出現します。



・メフィスト/ラッシュ [異界門]

このスキルの発動により、3ターンごとに以下の効果が発生します。

- ・通常敵が出現
- ・ギアスが発動
- ・ギアス山札からギアス1枚付与



カード表面（ノーマル）は通常敵が1体出現、裏面のハードボス時は通常敵が2体出現します。

通常敵が出現時スキルを持っていれば、それを適用します。

❗ 各モードのゲーム途中でボス山札・敵山札・ギアス山札が無くなったら、該当カードの捨て札をシャッフルし、それを新たな山札とします。ギアスラッシュの敵山札のみ、山札を作りなおす際に「異界門」だけ取り除きます。

ラストバトル

・精霊回路 / #shutdown -h

このスキル発動時、ダメージを受けた後に「捨て札」のカードを全て取り除きます。最後に精霊回路のHPが全回復します。



モード別

勝利条件・敗北条件

レイドモードでは通常戦闘ラウンド・ボスバトルラウンドといったラウンド要素がなく、ゲームの開始時から出現しているレイドボスを撃破すれば勝利です。

ただし敗北条件にはモードごとに追加条件があります。これはレイドボスのスキル「レイド領域」に記載があります。

勝利：レイドボスのHPを0以下にする。(レイドボス撃破)

敗北：いずれもレイドボス撃破前に

- ❖ ボスラッシュ / 2回目の「山札」の残り枚数を超えるダメージを受けた場合。
またはレイドボス以外のボスが4体以上場に出ている場合。
- ❖ ギアスラッシュ / 「山札」の残り枚数を超えるダメージを受けた場合。
または通常敵が5体以上場に出ている場合。
- ❖ ラストバトル / 「山札」の残り枚数を超えるダメージを受けた場合。

❗ ギアスラッシュ・ラストバトルは「山札」が1回無くなると敗北ですが、ボスラッシュのみ「山札」が2回無くなるまで敗北にはなりません。(詳細は次ページ参照)

山札が1回目無くなった時

ボスラッシュ

ボスラッシュモードで1回目に「山札」の残り枚数以上のダメージを受けた場合、ゲームを中断し、まず基本ルール「ラウンドの終了」の「一部の処理・スキル効果の終了」（説明書1のp31参照）のルールを適用します。

その後、以下の手順を行います。

- 1. 山札処理** 「山札」を0枚になるまで「捨て札」にする。
- 2. 余剰ダメージ処理** さらに残ったダメージがあれば、「捨て札」の上からその余剰のダメージと同数のカードをゲームから取り除き箱にしまう。（これらのカードは以降のゲーム中は使いません）
「捨て札」を全て取り除いてもまだダメージが残っている場合、それ以上の処理は行わない。

山札が残り2枚のときに5ダメージを受けた例)



- 3. 手札処理** 各プレイヤーは「手札」から最大3枚まで選んで「手札」に残し、他のカードを全て「場札」の上に出す。
- 4. 山札再構築** 「場札」のカード全て混ぜて裏向きでシャッフルし、新たな「山札」とする。
- 5. 手札配布** 「山札」から各プレイヤーの手札が5枚になるよう配る。

中断していたところから、ゲームを再開します。

複数のボスがいて、それらの通常攻撃で山札が1回目無くなる際は、p18「敵行動ステップ 複数の敵」を参照してボスの通常攻撃を1体ずつ処理してください。

その途中で山札が無くなったら左ページの処理を行い、ゲーム再開後にまだ通常攻撃を行っていないボスがいたら、そこから通常攻撃の処理を再開します。

ボスのスキルによるダメージで山札が1回目無くなる場合も同じ処理を行います。

ボス/ギアスラッシュ

カード個別補足

- ・クトウルフ
妨害[SUN値減少]は、ユニットがどの敵を攻撃するかに関わらず戦闘に参加したユニット全てが影響を受けます。
- ・ネビロス
1回目の撃破時に余剰ダメージがあれば、特殊[デス&リバース]発動(=復活)の前に余剰ダメージを他の敵に割り振ります。このとき撃破ボーナスはありません。
- ・ガ=オー
攻撃[ダウンバースト]でガ=オー自身のHPが0になった場合、通常の撃破とし、撃破ボーナスも受けられます。
- ・フレスベルグ/リビングアーマー/ハーピー
これらの「戦闘に参加できない」効果のスキルは、ユニットがどの敵を攻撃するかに関わらず影響を受けます。