質問	回答
自軍が「蒼炎の女神スヴァーハ（M20A-016）」の「灼熱の護り」を使用した際、敵軍が使用した「ラック（M20E-066）」の効果により、付与された「耐性：ALL」が「-1」になりました。耐性はマイナスされ弱点になるのでしょうか？	対象ユニットは「耐性：ALL（－1減）」を持つことになりますが、それによって適用されるダメージが増減することはありません。 「耐性」を含む、ダメージを軽減する効果が「マイナス値のダメージを軽減する」という結果になった場合は、「マイナスの攻撃力が、攻撃や特殊能力の参照値となった場合、０点のダメージを発生すること」と同様に、「０点のダメージを軽減する」こととして扱ってください。 ただし、対象ユニットが、もし別途に「耐性：ｘ（ｙ減）」を持っていた場合、その別途の「耐性：ｘ（ｙ減）」の「ｙ」の値が「耐性：ALL（－1減）」で減少します。
自軍が「マジック・シールド（M20E-063）」を使用した際、敵軍が2枚使用した「ラック（M20E-066）」の効果により「軽減する値」が「-2」になりました。ダメージの軽減について「０」を下回った場合、どう処理すればよいのでしょうか？	「耐性：ｘ（ｙ減）」を含む、ダメージを軽減する効果が「マイナス値のダメージを軽減する」という結果になった場合は、「マイナスの攻撃力が、攻撃や特殊能力の参照値となった場合、０点のダメージを発生すること」と同様に、「０点のダメージを軽減する」こととして扱ってください。 このとき、同一のユニットが複数のダメージを軽減する効果を適用された場合も、攻撃力の増減と同様に、すべての値を合計して適用します（「マイナス値のダメージを軽減する」効果を受けているユニットには、その内容がペナルティ的に働いて、「他のダメージ軽減のプラスの値」を減らされることになります）。 「弱点：ｘ（ｙ増）」を含む、ダメージを増加する効果についても、同様に扱います。ダメージを増加する効果が「マイナス値のダメージを増加する」という結果になった場合は、「０点のダメージを増加する」こととして扱ってください。同一のユニットが複数のダメージを増加する効果を適用された場合も、すべての値を合計して適用します。