

## 『銀剣のステラナイツ』正誤表（エラッタ） & F A Q（質疑応答）

最終更新：2019年3月14日

『銀剣のステラナイツ』の中に、記述の誤りが存在したことが発覚いたしました。以下に該当箇所と、その正しい記述をまとめました。ご確認の上、遊んでいただけますようよろしくお願いいたします。

記載されていること以外でお気づきの点があれば、[お問合せフォーム](#)よりご連絡ください。個別へのお返事はできかねますが、今後の正誤表やF A Q作成の参考といたします。

### ■正誤表・調整

#### ●P59 オダマキの花言葉は

- ・「効果」欄2行目

【アタック判定：[移動したマス数] + 5】を行う。

→【アタック判定：5 + [移動したマス数] **ダイス**】を行う。

#### ●P67 悲哀の毒花

- ・効果に以下のテキストを追加します。

→（このスキルは舞台のアタック判定に対しては使用できない）

#### ●P69 生命の図書館

- ・効果欄1行目（2018/10/09 追加）

ダメージを受けたキャラクターは

→ダメージを受けたキャラクター **1体**は

- ・効果の最後に以下のテキストを追加（2018/10/09 追加）

→このスキルは同じキャラクターに対しては、1ラウンドにつき1回のみ使用することができる。

#### ●P75 それで良いと思っているのですか？

- ・効果欄2行目（2018/10/09 追加）

キャラクターの防御力

→キャラクター **1体**の防御力

#### ●P75 黄花の意志

- ・効果の最後に以下のテキストを追加します。

→このスキルは同じキャラクターに対しては、1ラウンドにつき1回のみ使用することができる。

#### ●P77 深淵なる熟慮

- ・効果の最後に以下のテキストを追加します。

→このスキルは1ラウンドにつき1回のみ使用することができる。

●P78 怒涛たる白刃

・「効果」欄 1 行目 (2018/10/09 追加)

【アタック判定：2】

→【アタック判定：2 **ダイス**】

●P79 輝きの盾

・「効果」欄 1 行目 (2018/10/09 追加)

キャラクターの耐久力

→キャラクター **1 体**の耐久力

●P81 闇夜に並ぶ九つの塔

・「効果」欄 1 行目 (2018/10/09 追加)

【チャージ判定：[現在のラウンド数]】

→【チャージ判定：[現在のラウンド数] **ダイス**】

・効果の最後に以下のテキストを追加 (2018/10/09 追加)

→このスキルは同じキャラクターに対しては、1 ラウンドにつき 1 回のみ使用することができる。

●P81 厳格にして優雅なる命令

・「効果」欄 1 行目

命中判定

→**アタック**判定

●P86 願い表

・3～4 / 5 「誰よりも、高く、遠くへ！」 (2018/10/09 追加)

【願いの階梯：4】

→【願いの階梯：4 (**積層都市内**)】

●P124 お題表 (2019/3/14 追加)

(D 6 6)

→ (**☆**)

●P133 4 行目

・アタック判定のダイス数を増やす (ダイスブースト：4枚) の項目

この効果を使用した場合、あと 1 回まで

→この効果を使用した場合、あと **2** 回まで

●P154 異形化 (2019/3/14 追加)

・異形化の解説に以下のテキストを追加

→異形化はあなたが「行動完了状態」「戦闘不能状態」の時であってもいつでも使用出来ません。

●P179 各階層の概要

・見出し (2018/10/09 追加)

▼第五層

→▼第五層から第六層

▼第六層以下

→▼第七層以下

●P180 積層都市アーセルトレイイラスト (2018/10/09 追加)

・第六層以下

→第六層

●P210 舞台2「一刀繚爛」

・ラウンド1・セット「嗚呼、遠く聞こえるのは画廊の遠吠えか」効果欄3行目 (2018/10/09 追加)

【アタック判定：3+現在のラウンド数】

→【アタック判定：[3+現在のラウンド数] **ダイス**】

●P214 舞台4「ぬいぐるみコレクション」

・No.3「くまさん裁判」3行目 (2018/10/09 追加)

【アタック判定：5】を行う。もしそのガーデンに誰もいないなら、代わりにすべてのステラナイトに【アタック判定：4】を行う

→【アタック判定：5 **ダイス**】を行う。もしそのガーデンに誰もいないなら、代わりにすべてのステラナイトに【アタック判定：4 **ダイス**】を行う

・No.4「くまさん大裁判」3行目 (2018/10/09 追加)

【アタック判定：6】を行う。もしそのガーデンに誰もいないなら、代わりにすべてのステラナイトに【アタック判定：4】を行う

→【アタック判定：6 **ダイス**】を行う。もしそのガーデンに誰もいないなら、代わりにすべてのステラナイトに【アタック判定：4 **ダイス**】を行う

・No.5「くまさん最大裁判」3行目 (2018/10/09 追加)

【アタック判定：7】を行う。もしそのガーデンに誰もいないなら、代わりにすべてのステラナイトに【アタック判定：4】を行う

→【アタック判定：7 **ダイス**】を行う。もしそのガーデンに誰もいないなら、代わりにすべてのステラナイトに【アタック判定：4 **ダイス**】を行う

●P223 舞台8「妖精の森」

・No.3 妖精龍の問いかけ「汝ら、願いを阻む者か」効果欄4行目 (2018/10/09 追加)

【アタック判定：6】ダイスを

→【アタック判定：6 **ダイス**】を

●P225 舞台9「ヴィクトリアンエイジ・ホラーズ」

・No.4「闇夜の王」効果欄1行目(2018/10/09 追加)

このターンに行動順のステラナイト1体に

→この効果が実行される時点で、現在ターンを進行しているステラナイト1体に

●P237 共通スキル

共通スキルすべて(「+緊急回復+」、「+波状攻撃+」、「+折れぬ願い+」、「+抜刀光波+」、「+最終舞曲+」)の「種別」に「**エネミー専用**」を追加

## ■FAQ

### ●キャラクターセクション

#### ▼キャラクター作成全般

【Q.】キャラ作成の際、物語や願いや性格は表から選ぶまたはダイスを振るとなっていますが、書いてないものを考え選ぶことはNGなのですか？(2018/10/09 追加)

【A.】NGではありません。「あなたの物語」「希望／絶望」「願い」「性格」は自作して構いません。また「願い」を自作する場合にはP170を参考にして、「願いの階梯」を決定してください。

#### ▼プリンガーの作成

【Q.】キャラ作成の際、物語や願いや性格は表から選ぶまたはダイスを振るとなっていますが、書いてないものを考え選んでもよいでしょうか？(2018/09/26 追加)

【A.】はい、「あなたの物語」「希望／絶望」「願い」「性格」は自作して構いません。また「願い」を自作する場合には P170 を参考にして、「願いの階梯」を決定してください。

【Q.】同じスキルを複数取得することは出来ますか？(2019/3/14 追加)

【A.】できません。

#### ▼シースの作成

【Q.】シースが「あなたの物語表」で「熟練ステラナイト」や「誓約生徒会」を取得した場合、【勲章】や【歪みの共鳴】の扱いはどうなりますか？

【A.】パートナーであるプリンガーのデータに反映されます。値を自由に決めて良いものについては、ふたりで相談して決定してください。また【勲章】や【歪みの共鳴】が設定されている「あなたの物語」をプリンガー、シースの両方が取得した場合には、プリンガー側の「あなたの物語」の値のみを参照するようにしてください。

#### ▼六大学園の設定について

【Q.】シトラ女学院の「附属淑女学校」は中等部・高等部を併せたものと考えていいのでしょうか？(2018/10/09 追加)

【A.】はい、そのとおりです。

## ●スキルの効果

### ▼スキルによる【チャージ判定】について

【Q.】「黄花の意志 (P75)」「深淵なる熟慮 (P77)」などの【チャージ判定：Xダイス】を行うスキルは、「X個のダイスを振り、振ったダイスを出目に対応したスキルの上に置く」効果という認識で合っているでしょうか？ (2018/10/09 追加)

【A.】はい、そのとおりです。

【Q.】「種別：サポート」のスキルは自分には使えないのですか？ (2019/3/14 追加)

【A.】スキル毎の効果の文章を参照してください。

種別はあくまで、そのスキルがどんな効果を持っているか、という理解を助けるためにつけられているデータです。種別がサポートだから自分には使用出来ない、ということはありません。

【Q.】「キャラクター1体」とある場合、自分を選んでも良いですか？ (2019/3/14 追加)

【A.】はい、自分のキャラクターを選んでも構いません。ただし、効果に「あなたを除く」と書かれている場合は例外です。

【Q.】「あなたの任意のキャラクター全員」とある場合、その中に自分を含んでも良いですか？ (2019/3/14 追加)

【A.】はい、自分のキャラクターを含んで構いません。ただし、効果に「あなたを除く」と書かれている場合は例外です。

【Q.】「カウンター」を使用するスキルがいくつかありますが、一度乗ったカウンターを取り除くことは出来ないのですか？ (2019/3/14 追加)

【A.】はい、ステラバトル終了まで基本的には取り除くことが出来ません。しかし舞台のルーチンや、今後追加されるスキルによっては、カウンターを取り除く効果が実装される可能性もあります。

【Q.】「マーカー」はガーデンに設置されるもの、「カウンター」はキャラクターに与えられるものという認識であっていますか？ (2019/3/14 追加)

【A.】はい、そのとおりです。

【Q.】ダイスの出目をリロールした時、「+薔薇の棘に抱かれよ+」等のようにダイスの出目を参照するスキルの効果はリロール前、リロール後、または両方のどの結果を参照するのですか？ (2019/3/14 追加)

【A.】リロール後の結果のみを参照してください。

【Q.】移動することや、ガーデンに侵入することで効果を発揮する（ダメージを与える等）スキルやルーチンの効果は、自分ではなく、エネミーや味方の効果で移動させられた場合にも適用されますか？ (2019/3/14 追加)

【A.】はい、適用されます。

【Q.】移動するマス数によって効果変動するスキルを使用する際、例えば[ガーデン2からガーデン3に移動し、再びガーデン2に移動する]という処理を行なった場合、『2マス移動した』と処理するか、『移動を行なったと見なさない』と処理するか、どちらになりますか？(2019/3/14 追加)

【A.】2マス移動したと処理してください。

【Q.】「黒き絢めきは刃の如く」のように、移動したマス数を参照するスキルの効果は、そのターン中に移動したマス数か、このスキルによって移動したマス数か、どちらを参照しますか？(2019/3/14 追加)

【A.】このスキルによって移動したマス数です。

【Q.】「オダマキの花言葉は」や「道化の剣」のようなスキルの効果で自身がダメージを受ける場合、「ダメージを受ける」と「耐久力を減少する」の2種類の表記がありますが、どんな違いがありますか？(2019/3/14 追加)

【A.】「ダメージを受ける」効果の場合、「庇護の盾」等のダメージを軽減したり、0にするスキルによってダメージを減らすことが出来ます。

一方「耐久力を減少する」効果の場合、上記のようなダメージを減らす効果を受けることは出来ません。

なお、これは厳密に効果を適用した場合の処理ですので、セッション中に間違えてしまった場合にも、巻き戻したりする必要はありません。

#### ▼スキルの効果で人数を参照する時について

【Q.】効果の「同じガーデンにいるキャラクターの数」（「戦場の華（P63）」、「小さな痛み（P65）」等）には自分自身も人数に含みますか？(2018/10/09 追加)

【A.】はい。「あなたを除く」等と補足が無い限り、自分自身も含まれます。

#### ▼「騎士のたしなみ」について

【Q.】「好きな順番で一回ずつ行うことが“できる”」と書かれています。これは「あなたは1マス移動する」という効果を使用してもしなくてもよく、移動を行わずに「騎士のたしなみ」の効果を終了させてもよいということですか？(2018/10/09 追加)

【A.】効果を使用してもよいし、しなくてもよい、という効果です。「騎士のたしなみ」には2種の効果がありますが、その両方を好きな順番で使用してもよいですし、一方のみを使用しない、ということも可能です。

## ▼バラ

【Q.】「咲き乱れよ、騎士の為に」の「効果2」は、このスキルにセットダイスが乗っている限りずっと効果を発揮しているということですか？（2019/3/14 追加）

【A.】そのとおりです。効果2は常時効果を発揮しています。

効果1によってセットダイスを取り除くと、その個数によって効果2に影響が出ることに注意してください。

## ▼コスモス

【Q.】「駆け巡れ宇宙を（P61）」の「あなたの任意のキャラクター」全員とはどういう意味ですか？（2018/10/09 追加）

【A.】このスキルの使用者が選んだキャラクター全員、という意味です。移動したいキャラクターのみに効果を適用し、移動したくないキャラクターは対象から除外することができます。

## ▼アネモネ

【Q.】「小さな痛み（P65）」の効果で、移動せずにアタック判定のみを行うことは出来ますか？（2018/10/09 追加）

【A.】できません。

【Q.】「希望の担い手（P65）」の「そのキャラクター」とは、攻撃側のキャラクターでしょうか？それとも攻撃対象のキャラクターでしょうか？（2018/10/09 追加）

【A.】攻撃対象のキャラクターです。例えばこれからアタック判定による攻撃をされるキャラクターが、ガーデン6にいた場合、このキャラクターの防御力は、アタック判定の間のみ6に変更されます。

## ▼アマランサス

【Q.】アマランサスのスキル「始まりの部屋（P69）」の効果は、チャージ判定にも適用されますか？（2018/10/09 追加）

【A.】適用されます。ただし、既にセットされているセットダイスには影響しません

【Q.】アマランサスの「始まりの部屋（P69）」を複数のキャラクターが使用し、同じ数字を指定した場合どのように処理されますか？（あるキャラクターが1→6を指定した後、他のキャラクターが6→1を指定した場合等）（2018/10/09 追加）

【A.】「始まりの部屋」の効果は全て同時に適用され、その上で矛盾する場合、最後に使用された効果が優先されます。

提示されている例では、全てのダイス目の「1」が「6」になった後、「6」の出目が「1」になるよう効果が上書きされた形です。

優先されるのは後から使用されたスキルなので、これ以降のダイスの出目で「6」が出た場合、全て「1」に変更されます。



【Q.】ダイスの出目を参照するスキル（「†薔薇の棘に抱かれよ†（P235）」等）や、舞台のルーチンの効果と、「始まりの部屋」によるダイス目変更の兼ね合いを教えてください。（2018/10/09 追加）

【A.】ダイスの出目を参照するスキルでは、「始まりの部屋」によって変更された後の出目を参照してください。

#### ▼赤

【Q.】「雷電疾走（P72）」の移動を、1～2マス以内で止めることは出来ますか？（2018/10/09 追加）

【A.】できません。必ず3マス移動してください。ただし、舞台の効果等で移動が不可能な場合にはこの限りではありません。

【Q.】「熱情と踊れ（P73）」の「移動を行ったキャラクター1体」ですが、この効果を「赤熱鉄柱ぶん回しの刑（P72）」や「紫花の円盤（P81）」などの「他のキャラクターを移動させる」スキルの効果に対して適用した場合、ダメージを与える対象になるのは、移動対象となったキャラクターでしょうか、それともスキルを使用したキャラクターでしょうか？（2018/10/09 追加）

【A.】実際に移動を行った（移動をさせられた側の）キャラクターが効果を受けます。

【Q.】「赤熱鉄柱ぶん回しの刑」の「キャラクターを1マス移動させる」効果の移動先は誰が決めますか？（2018/10/09 追加）

【A.】スキルの使用者が決定します。

【Q.】「灯散らす赤き花輪」のカウンターは効果を発揮する度に消費されるのですか？（2018/10/09 追加）

【A.】いいえ。カウンターは効果文中に消費する等と記述が無い限り、ステラバトル終了時まで永続的に所持したままになります。

【Q.】「灯散らす赤き花輪」の「火炎カウンター」を複数所持している場合、与えるダメージはその分増えるのですか？（2018/10/09 追加）

【A.】はい。「火炎カウンター」の数に等しい回数、1点のダメージを与えることになります。

例えば火炎カウンターを3個持っているのなら、1点のダメージを3回与えます。

この効果に対してダメージを軽減するようなスキルを使用する場合には、（例えば上の例ならば）一度にまとめて3点のダメージを与えるのではなく、1点のダメージを3回に分けて与えていることに注意してください。

【Q.】「灯散らす赤き花輪」の「火炎カウンター」を持つキャラクターが複数回の「アタック判定」を行うスキルで攻撃を受けた時、アタック判定毎にダメージを与えられますか？  
(2018/10/09 追加)

【A.】はい。複数回のアタック判定に対して、それぞれ「火炎カウンター」の効果を使用出来ます。

#### ▼黄

【Q.】「庇護の盾」の効果は、1スキルの効果についてでしょうか。それとも1スキル効果内のアタック判定1回についてでしょうか。(2018/10/09 追加)

【A.】アタック判定1回分のダメージを0にします。

#### ▼紫

【Q.】「過去と未来の色彩 (P81)」の「あなたの任意のキャラクター」全員とはどういう意味ですか？(2018/10/09 追加)

【A.】このスキルの使用者が選んだキャラクター全員、という意味です。

#### ▼白

【Q.】「撲滅の賦」のスキルは舞台によるアクションルーチンのアタック判定のダイスも減らせますか？(2019/3/14 追加)

【A.】いいえ、減らせません。この効果で減少するのはキャラクターのアタック判定のダイスのみです。

## ●ルールセッション

### ▼ブーケのルール

【Q.】監督、俳優以外でセッションを見学している人もブーケを渡すことが出来ますか？

【A.】セッション参加者全員が許可した場合、セッションの見学者もブーケを渡すことが出来ます。受け取ったブーケは通常のブーケと同じ様に、ステラバトルで使用することが可能です。

### ▼歪みの共鳴について

【Q.】歪みの共鳴はセッションが終了しても消えませんか？(2018/10/09 追加)

【A.】はい。同じキャラクターを使用する場合、一度上昇した歪みの共鳴は、次回以降のセッションにおいても継続されます。

【Q.】異形化は「行動完了状態」「戦闘不能状態」でも使用出来ますか？(2019/3/14 追加)

【A.】はい、使用出来ます。

【Q.】何らかの理由によってペアを解消した後、別のキャラクターとステラナイトとして覚醒した場合、以前の勲章と歪みの共鳴はどうなりますか？(2019/3/14 追加)

【A.】勲章は0に、歪みの共鳴はふたりの値を足して2で割った値にしてください。ただし、結果が割り切れなかった場合(小数点以下の端数が出た場合)セッション中のデータとしては「小数点以下切り上げ」にした値を使用してください。

### ▼受けたダメージを、敵にも与えるスキルについて

【Q.】「黒影はほら、あなたの隣に」や「悲哀の毒花」は1度のアタック判定に対して、連続して複数回使用することは出来ますか？(2018/10/09 追加)

【A.】はい、出来ます。

### ▼スキルのタイミングについて

【Q.】同じタイミングのスキル(アタック判定直前等)を複数のキャラクターが同時に宣言した場合、どのように処理をしますか？(2018/10/09 追加)

【A.】基本的に俳優側が最優先で処理されます。

俳優同士で同じタイミングのスキルがかぶってしまった場合には、相談して処理の順番を決めてください。

#### ▼「戦闘不能状態」関連

【Q.】スキルの効果やイモータルライフなどによって「戦闘不能状態」を解除した場合、行動順はどうなりますか？

例えば「戦闘不能状態」になった後、自分のターンになる直前まで待ってからイモータルライフを使って復活する、ということは可能ですか？（2019/3/14 追加）

【A.】行動順はセットで決定した順番から基本的には変わりません。例にあるような戦法もちろん可能です。

#### ▼ステラバトルの勝敗について

【Q.】ステラバトルで最後のひとりとなったステラナイトが、自身もダメージを受けるようなスキルでエネミーを倒し、自分も「戦闘不能状態」になるような場合には、勝敗はどうなりますか？（2019/3/14 追加）

【A.】まずスキルの効果文を参照してください。

例えば「黒刃のかきむしり」の場合、まずエネミーに2回アタック判定をしてから、最後に自身がダメージを受けます。この2回のアタック判定のどちらかでエネミーを倒していたなら、スキルの効果の処理はそこで終了し、ステラバトルはステラナイト側の勝利となります。

また、その場合でも「演出として相打ちとなったが、実際には勝利した」等のような演出を行っても構いません。

## ●ワールドセクション

### ▼演出について

【Q.】戦闘の演出で、近接武器しか使えない、とされているのは何故ですか？（2018/10/09 追加）

【A.】ステラドレスはシースの変身したものだからです。

ただ、飛び道具を使用したいという声を多く頂いておりますので、ステラナイトとしての能力（＝星喰の欠片や女神の力）を用いた、弾丸や弓矢という演出も可能であると回答させていただきます。

### ▼ペアの解消について

【Q.】願いが変わる等の理由によってステラナイトのペアを解消したふたりが、別のキャラクターと組んで再びステラナイトになることはありますか？（2019/3/14 追加）

【A.】はい、ありえます。

### ▼ステラナイトになる資格について

【Q.】エンブレイスとなった後に、ステラナイトとして覚醒することは出来ますか？

【A.】不可能ではありませんが、条件があります。（2019/3/14 追加）

女神やロアテラ、ロアテラの配下の何者かに「星喰の因子」を埋め込まれる、あるいは誓約生徒会に見出され、特例で仮面を渡されれば、誰かと願いを共有することでステラナイトに覚醒することが出来ます。

### ▼隣人について

【Q.】幽霊等のように、実体を持たない隣人も存在しますか？（2019/3/14 追加）

【A.】はい、存在します。ポルターガイストとペアを組むステラナイト……といった存在もいることでしょう。

## ●監督セッション

### ▼アクションルーチンについて

【Q.】アクションルーチンの「任意のスキルにダイスをセットし、即座にそのスキルを使用する」という効果は、スキルの「使えるタイミング」を無視して使用できるという認識でよろしいでしょうか？(2019/3/14 追加)

【A.】はい、そのとおりです。例えば「あなたのターン」となっているスキルを、エネミーのターンではなく、アクションルーチンの処理の一部として実行することが出来ます。

### ▼エネミーについて

【Q.】エネミーがエネミースキルと取得しているスキルを入れ替える時、「騎士のたしなみ」をエネミースキルと入れ替えてもいいですか？(2019/3/14 追加)

【A.】はい、構いません。ただし「騎士のたしなみ」をエネミースキルに入れ替える場合、難易度が大幅に跳ね上がること、移動手段が1個減ることは覚えておいた方が良いでしょう。

【Q.】エネミーが「常にアタック判定のダイスが1個増加する」効果を受けている時、エネミースキルのアタック判定もダイスが増加しますか？(2019/3/14 追加)

【A.】はい、増加します。ただし監督はTRPG初心者が相手のセッション等において、この効果を意図的に無視しても構いません。

### ▼舞台3「ディープシー (P212)」

【Q.】ラウンド2・セット「大波」の効果について、ガーデン4にいるステラナイトの移動先は誰が決定しますか？(2018/10/09 追加)

【A.】ステラナイト本人が決定してください

### ▼舞台5「ぼくの巨大ロボット (P216)」

【Q.】No. 5「殲滅戦モード」の「このスキルで「アタック判定」を行う場合」とは、このアクションルーチンでセットダイスを置いたスキルのことですか？

【A.】そのとおりです。

また、この効果によるアタック判定のダイス数増加はアクションルーチンの効果によるものであるため、永続的にアタック判定のダイス数が増えるわけではないことに注意してください。このアクションルーチンの効果の処理が終わると、ダイス数の増加効果は消えてしまいます。

## ▼舞台6「午前0時の舞踏会 (P218)」

【Q.】アクションルーチンが3個のみですが、これは仕様ですか？

【A.】仕様です。舞台を自作する際にも必ず5個アクションルーチンを用意する必要はなく、5個以上でも、以下でも問題ありません。

【Q.】アクションルーチンを読み上げる際、効果1と効果2を一緒に読み上げて良いですか？ それともセッTLルーチンで指定された方だけを読んだ方が良いですか？ (2019/3/14 追加)

【A.】セッTLルーチンで指定された方のみを読み上げてください。

## ●エネミースキルの効果について

### ▼バラ

【Q.】「+薔薇の棘に抱かれよ+」の「薔薇の棘カウンター」を複数所持している時、そのキャラクターが1の目を出した時、カウンターの個数分のダメージを受けるのですか？ (2019/3/14 追加)

【A.】はい、そのとおりです。カウンター1個につき1点のダメージが発生します。

### ▼コスモス

【Q.】「+調和を乱す者には罰を+」の効果は、アタック判定をせずにダメージを与えられるということですか？ (2019/3/14 追加)

【A.】はい、そのとおりです。例えばラウンド1の場合、ダイス1個の値に1を加えた値のダメージを与えます。

### ▼共通スキル

【Q.】「+波状攻撃+」は「その後あなたのいるガーデンに隣接するガーデンにいるステラナイト全員に～」とありますが、この効果は「隣接するガーデン」のみを対象とし、「あなたのいるガーデン」にいるステラナイトは範囲外である、という解釈で良いですか？ (2019/3/14 追加)

【A.】はい、そのとおりです。