モードの移行の条件

1. とくになし
2. HP判定

HPが半分になったらモード移行とか

1. ターン数（固定数）判定

1ターン目に必ず「力溜め」してくるやつ

1. ターン数（倍数）判定

世界樹のボスにあるやつ

5の倍数ターン目にスーパーノヴァみたいな

1. 敵の数で判定

自分ひとりになると強くなるやつ

1. 敵の死亡数

仇の刃

1. 状態異常の有無

毒になると全体に毒をばらまくやつ

1. バフの有無

バフを受けると暴れるやつ