



# ゲーム内アビリティ調整

調整対象カードおよび変更内容

※「戦闘力バトル時」のアビリティ発動タイミングは「戦闘力バトル終了時」のアビリティが全て発動した直後となります。  
 ※2020年10月26日(月)最新の情報です。情報は予告なく変更となる場合がございます。予めご了承ください。

### ▼2020年11月26日より対応予定 発動タイミング・効果修正を行うアビリティ

アビリティ名	対象カード	フリーパーテキスト	ゲーム内実装(修正前)	修正内容
最強のかめはめ波	BM3-072 孫悟空:GT	3ラウンド目以降、自分チームのヒーローエナジーが10個あると、必殺技のダメージが1.10倍になる。 ただし、れんげいアタック時は発動しない。 [毎回]	フリーパーテキストの効果に加え、超強力な気力ダメージを与える。 [毎回]	カードの記載に合わせ、超強力な気力ダメージを与える効果を発動しないように修正します。
	HG5-SEC 孫悟空:GT			
	HJ2-44 孫悟空:GT			
	HG5-SEC CP 孫悟空:GT			
残された悪戦士	BM4-SEC3 孫悟空:未来	作戦決定時、仲間アタッカーに「トランクス:未来」か「トランクス:青年期」がいると、そのラウンドのみ自分の与えるダメージが2.5倍になり、その仲間が狙われなくなる。 また、ラウンド終了時、自分以外に気力がピンチ、またはきざぜつしている仲間がいると、その仲間の気力を大幅に回復し、自分チームのヒーローエナジーを+1。 [毎回]	作戦決定時、仲間アタッカーに「トランクス:未来」または「トランクス:青年期」がいると、そのラウンドのみ自分が敵に与えるダメージが2.5倍になり、その仲間が狙われなくなる。 また、ラウンド終了時、自分チームのヒーローエナジーを+1し、自分以外の気力ピンチの仲間と気絶している仲間の気力を50回復。 [毎回]	カードの記載に合わせ、自分チームのヒーローエナジーが+1される条件をラウンド終了時から、ラウンド終了時、自分以外に気力がピンチ、またはきざぜつしている仲間がいる場合に修正します。

### ▼2020年8月24日より対応 発動条件修正を行うアビリティ

アビリティ名	対象カード	フリーパーテキスト	ゲーム内実装(修正前)	修正内容
復活のフュージョン	BM3-SEC3 ゴジータ	自分の攻撃時、敵の防御連携グループ全員のチャージンバウトスピードを超過し、その攻撃で受けるダメージ1.5倍。 また、自分が攻撃を受ける時、自分よりパワーが低い敵に攻撃されると、3000を超える通常技と必殺技のダメージを0にする。 ただし、敵の連携攻撃を受けた場合は発動しない。 [毎回]	自分の攻撃時、敵の防御連携グループ全員のチャージンバウトスピードを超過し、その攻撃で受けるダメージ1.5倍。 また、自分が攻撃を受ける時、自分よりパワーが低い敵の攻撃チャージンバウトで敗北すると、3000を超える通常技と必殺技のダメージを0にする。 ただし、敵の連携攻撃を受けた場合は発動しない。 [毎回]	カードの記載に合わせ、効果の発動条件を自分よりパワーが低い敵の攻撃チャージンバウトで敗北した時から自分よりパワーが低い敵に攻撃された時に修正します。

### ▼2020年8月17日より対応 発動タイミング修正を行うアビリティ

アビリティ名	対象カード	フリーパーテキスト	ゲーム内実装(修正前)	修正内容
破壊の権化	BM1-SEC2 ビルス	バトル開始時、気力ダメージを永続で受けなくなり、自分のダメージ増効果も無効にする。 また、アタッカーにした戦闘力バトル終了時、「必殺技が発動できない敵アタッカー人数×3000」、自分のパワーとガードが永続でアップし、1人でアタッカーにするとそのラウンドのみ3回攻撃する。 [毎回]	戦闘力バトルが終了時に効果が発動していました。	カードの記載に合わせ、効果の発動タイミングを戦闘力バトル終了時からアタッカーにした戦闘力バトル終了時に修正します。

### ▼2020年3月19日より対応 発動タイミング修正を行ったアビリティ

アビリティ名	対象カード	フリーパーテキスト	ゲーム内実装(修正前)	修正内容
紅蓮に燃ゆる勇姿	UM12-066 ベジータ:BR	アタッカーにした戦闘力バトル終了時、自分チームのHエナジーが破壊されると、仲間アタッカー全員のパワーが永続で+5000し、自分チームのHエナジーを+3。 さらに、仲間アタッカーに「孫悟空:BR」がいると、効果がアップする。 [毎回]	戦闘力バトルが終了した後に効果が発動していました。	カードの記載に合わせ、効果の発動タイミングを戦闘力バトル終了した後に戦闘力バトル終了時に修正します。
怒りに燃える超サイヤ人	UM12-SEC3 孫悟空:少年期	アタッカーにした戦闘力バトル終了時、パワーが100未満の仲間全員のパワーを初期値に戻す。 また、ラウンド終了時、「気絶している仲間の人数×2000」、自分の攻撃チャージンバウト勝利時に与えるダメージが永続でアップする。 [毎回]	パワーが100未満の仲間全員のパワーを初期値に戻す効果が戦闘力バトルが終了した後に発動していました。	カードの記載に合わせ、効果の発動タイミングを戦闘力バトル終了した後に戦闘力バトル終了時に修正します。
奮めたる闘争心	HJ4-17 孫悟空:青年期	アタッカーになった時、自分の戦闘力が永続で1.2倍になる。 さらに、自分チームに「界王神」「キビト」「キビト神」のいずれかがいると、自分チームのヒーローエナジーが+2。 ※カード表記:「自動」	バトル開始時に効果が発動していました。	カードの記載に合わせ、効果の発動タイミングをバトル開始時からアタッカーにした作戦決定時に修正します。
おてんば様	SH5-42 ハン	ラウンド開始時、自分チームのHPが50%以下になっていると、敵に超強力な気力ダメージを与える。 [永続]	ラウンド終了時に自分チームのHPが50%以下になっていると、効果が発動していました。	カードの記載に合わせ、ラウンド開始時に自分チームのHPが50%以下になっていると、効果が発動する様に修正します。
	SH8-46 ハン			
	PUMS6-30 ハン			
	HG3-53 ハン			
	HG5-47 ハン			
	HJ2-51 ハン			
	HGD7-52 ハン			
	GPBC3-07 ハン			
	JPB-10 ハン:幼年期			
HUM3-03 ハン				
孤高の超サイヤ人4	UM1-61 ベジータ:GT	戦闘力バトル時、自分のパワーとガードが100未満の場合、自分のパワーとガードを永続で+10000し、あたえるダメージが永続で2倍になる。 [毎回]	戦闘力バトル終了時に効果が発動していました。	カードの記載に合わせ、効果の発動タイミングを戦闘力バトル終了時から戦闘力バトル終了後に修正します。
運筆の好機	BMP5-08 孫悟空:ゼノ	戦闘力バトル終了時、敵アタッカーが仲間アタッカーより3人以上多いと、そのラウンドのみ仲間アタッカー全員が気力ダメージを受けなくなり、パワーとガード+5000。 [毎回]	戦闘力バトルが終了した後に効果が発動していました。	カードの記載に合わせ、効果の発動タイミングを戦闘力バトル終了した後に戦闘力バトル終了時に修正します。
攻勢の好機	PBBS5-06 孫悟空	戦闘力バトル終了時、必殺技が発動出来ない仲間全員のパワーをそのラウンドのみ+10000。 [毎回]	戦闘力バトルが終了した後に効果が発動していました。	カードの記載に合わせ、効果の発動タイミングを戦闘力バトル終了した後に戦闘力バトル終了時に修正します。
	PSES8-06 フュー			
横暴な悪人	HJ5-38 魔人ブウ:悪	1ラウンド目の戦闘力バトル時、敵チームのヒーローエナジーを1個奪う。	戦闘力バトル終了時に効果が発動していました。	カードの記載に合わせ、効果の発動タイミングを戦闘力バトル終了時から戦闘力バトル終了後に修正します。

世界チャンピオン	SH3-06 ミスター・サタン	アタッカーになった時、自分の戦闘力が1.5倍になる。 [永続]	バトル開始時に効果が発動していました。	カードの記載に合わせて、効果の発動タイミングをバトル開始時からアタッカーにした作戦決定時に修正します。
	UM1-06 ミスター・サタン			
	UM8-006 ミスター・サタン			
	UM10-006 ミスター・サタン			
	H6-39 ミスター・サタン			
	H8-34 ミスター・サタン			
	HG1-27 ミスター・サタン			
	HG3-24 ミスター・サタン			
	HG8-22 ミスター・サタン			
	HJ3-06 ミスター・サタン			
	HJ6-CP8 ミスター・サタン			
	HGD3-06 ミスター・サタン			
	HGD10-06 ミスター・サタン			
PB-43 ミスター・サタン				

▼2020年11月26日より対応予定 発動タイミング・効果修正を行うアビリティ

アビリティ名	対象カード	プレーヤーテキスト	ゲーム内実装(修正前)	修正内容
最強のかめはめ波	BM3-072 孫悟空:GT	3ラウンド目以降、自分チームのヒーローエナジーが10個あると、必殺技のダメージが1.0倍になる。 ただし、れんげいアタック時は発動しない。 [毎回]	プレーヤーテキストの効果に加え、超強力な気力ダメージを与える。 [毎回]	カードの記載に合わせて、超強力な気力ダメージを与える効果を発動しないように修正します。
	HG5-SEC 孫悟空:GT			
	HJ2-44 孫悟空:GT			
	HG5-SEC CP 孫悟空:GT			
弱された超戦士	BM4-SEC3 孫悟空:未来	作戦決定時、仲間アタッカーに「トランクス:未来」か「トランクス:青年期」がいると、そのラウンドのみ自分の与えるダメージが2.5倍になり、その仲間が狙われなくなる。また、ラウンド終了時、自分以外に気力がピンチ。またはきざつている仲間がいると、その仲間の気力を大幅に回復し、自分チームのヒーローエナジーを+1。 [毎回]	作戦決定時、仲間アタッカーに「トランクス:未来」または「トランクス:青年期」がいると、そのラウンドのみ自分が敵に与えるダメージが2.5倍になり、その仲間が狙われなくなる。また、ラウンド終了時、自分チームのヒーローエナジーを+1し、自分以外の気力ピンチの仲間と気絶している仲間の気力を50回復。 [毎回]	カードの記載に合わせて、自分チームのヒーローエナジーが+1される条件をラウンド終了時から、ラウンド終了時、自分以外に気力がピンチ、またはきざつている仲間がいる場合に修正します。

▼2020年8月24日より対応 発動条件修正を行うアビリティ

アビリティ名	対象カード	プレーヤーテキスト	ゲーム内実装(修正前)	修正内容
復活のフュージョン	BM3-SEC3 ゴジータ	自分の攻撃時、敵の防御連携グループ全員のチャージンバトスビードを加速し、その攻撃で受けるダメージ1.5倍。また、自分が攻撃を受ける時、自分よりパワーが低い敵に攻撃されると、3000を超える通常技と必殺技のダメージを0にする。ただし、敵の連携攻撃を受けた場合は発動しない。 [毎回]	自分の攻撃時、敵の防御連携グループ全員のチャージンバトスビードを加速し、その攻撃で受けるダメージ1.5倍。また、自分が攻撃を受ける時、自分よりパワーが低い敵の攻撃チャージンバトで敗北すると、3000を超える通常技と必殺技のダメージを0にする。ただし、敵の連携攻撃を受けた場合は発動しない。 [毎回]	カードの記載に合わせて、効果の発動条件を自分よりパワーが低い敵の攻撃チャージンバトで敗北した時から自分よりパワーが低い敵に攻撃された時に修正します。

▼2020年8月17日より対応 発動タイミング修正を行うアビリティ

アビリティ名	対象カード	プレーヤーテキスト	ゲーム内実装(修正前)	修正内容
破壊の強化	BM1-SEC2 ビルス	バトル開始時、気力ダメージを連続で受けなくなり、自分のダメージ増強効果を無効にする。また、アタッカーにした戦闘力バトル終了時、必殺技が発動できない敵アタッカー人数×3000、自分のパワーとガードが永続でアップし、1人でアタッカーにするとそのラウンドのみ3回攻撃する。 [毎回]	戦闘力バトルが終了時に効果が発動していました。	カードの記載に合わせて、効果の発動タイミングを戦闘力バトル終了時からアタッカーにした戦闘力バトル終了時に修正します。

▼2020年3月19日より対応 発動タイミング修正を行ったアビリティ

アビリティ名	対象カード	プレーヤーテキスト	ゲーム内実装(修正前)	修正内容
紅蓮に燃ゆる勇姿	UM12-066 ベジータ:BR	アタッカーにした戦闘力バトル終了時、自分チームのHエナジーが破壊されると、仲間アタッカー全員のパワーが永続で+5000し、自分チームのHエナジーを+3。さらに、仲間アタッカーに「孫悟空:BR」がいると、効果がアップする。 [毎回]	戦闘力バトルが終了した後に効果が発動していました。	カードの記載に合わせて、効果の発動タイミングを戦闘力バトル終了した後に戦闘力バトル終了時に修正します。
怒りに燃える超サイヤ人	UM12-SEC3 孫悟空:少年期	アタッカーにした戦闘力バトル終了時、パワーが100未満の仲間全員のパワーを初期値に戻す。また、ラウンド終了時、「気絶している仲間の人数×2000」、自分の攻撃チャージンバト勝利時に与えるダメージが永続でアップする。 [毎回]	パワーが100未満の仲間全員のパワーを初期値に戻す効果が発動した後に発動していました。	カードの記載に合わせて、効果の発動タイミングを戦闘力バトル終了した後に戦闘力バトル終了時に修正します。
初めたる闘心	HJ4-17 孫悟空:青年期	アタッカーになった時、自分の戦闘力が永続で1.2倍になる。さらに、自分チームに「界王神」キビ「キビ神」のいずれかがいると、自分チームのヒーローエナジーが+2。 ※カード表記:「自動」	バトル開始時に効果が発動していました。	カードの記載に合わせて、効果の発動タイミングをバトル開始時からアタッカーにした作戦決定時に修正します。
おてんば娘	SH5-42 パン	ラウンド開始時、自分チームのHPが50%以下になっていると、敵に超強力な気力ダメージを与える。 [永続]	ラウンド終了時に自分チームのHPが50%以下になっていると、効果が発動していました。	カードの記載に合わせて、ラウンド開始時に自分チームのHPが50%以下になっていると、効果が発動する様に修正します。
	SH8-46 パン			
	PUMS6-30 パン			
	HG3-53 パン			
	HG5-47 パン			
	HJ2-51 パン			
	HGD7-52 パン			
	GPBC3-07 パン			
孤高の超サイヤ人4	UM1-61 ベジータ:GT	戦闘力バトル時、自分のパワーがガードが100未満の場合、自分のパワーとガードが永続で+10000し、あたるダメージが永続で2倍になる。 [毎回]	戦闘力バトル終了時に効果が発動していました。	カードの記載に合わせて、効果の発動タイミングを戦闘力バトル終了時から戦闘力バトル終了した後に修正します。
迎撃の好機	BMPS-08 孫悟空:ゼノ	戦闘力バトル終了時、敵アタッカーが仲間アタッカーより3人以上多いと、そのラウンドのみ仲間アタッカー全員が気力ダメージを受けなくなり、パワーとガード+5000。 [毎回]	戦闘力バトルが終了した後に効果が発動していました。	カードの記載に合わせて、効果の発動タイミングを戦闘力バトル終了した後に戦闘力バトル終了時に修正します。
攻勢の好機	PBBS5-06 孫悟空	戦闘力バトル終了時、必殺技が発動出来ない仲間全員のパワーをそのラウンドのみ+10000。 [毎回]	戦闘力バトルが終了した後に効果が発動していました。	カードの記載に合わせて、効果の発動タイミングを戦闘力バトル終了した後に戦闘力バトル終了時に修正します。
	PSES8-06 フュー			
懐疑な悪人	HJ5-38 悪人ブウ:悪	1ラウンド目の戦闘力バトル時、敵チームのヒーローエナジーを1個奪う。	戦闘力バトル終了時に効果が発動していました。	カードの記載に合わせて、効果の発動タイミングを戦闘力バトル終了時から戦闘力バトル終了した後に修正します。

世界チャンピオン	SH3-06 ミスター・サタン	アタッカーになった時、自分の戦闘力が1.5倍になる。 [永続]	バトル開始時に効果が発動していました。	カードの記載に合わせ、効果の発動タイミングをバトル開始時からアタッカーにした作戦決定時に修正します。
	UM1-06 ミスター・サタン			
	UM8-006 ミスター・サタン			
	UM10-006 ミスター・サタン			
	H6-39 ミスター・サタン			
	H8-34 ミスター・サタン			
	HG1-27 ミスター・サタン			
	HG3-24 ミスター・サタン			
	HG8-22 ミスター・サタン			
	HJ3-06 ミスター・サタン			
	HJ6-CP8 ミスター・サタン			
	HGD3-06 ミスター・サタン			
	HGD10-06 ミスター・サタン			
	PB-43 ミスター・サタン			