



# ゲーム内アビリティ調整

ちょうせい  
ちょうせいたいしよう  
へんこうないよう

## 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。  
※2022年1月27日(木)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。

### ▼2022年2月10日(木)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
糸乱れぬ闘争の力	BM12-048 孫悟空:ゼノ	アタッカーにした戦闘力バトル終了時に毎回、仲間全員のチャージインパクトスピードが初期値に戻る。さらに、自分チームに「孫悟空」がいると、一番ガードが低い敵を攻撃する。また、自分が攻撃を受ける防衛連携グループに含まれていると、その仲間全員のダメージ軽減効果のマイナス効果を元に戻す。[ラウンド限り]	自分チームに「孫悟空」がいる場合の「一番ガードが低い敵を攻撃する」効果が単体アタッカーの場合のみ発動し、連携アタック時には発動しない不具合が発生してました。	自分チームに「孫悟空」がいると、一番ガードが低い敵を攻撃する効果が単体アタッカーの場合も連携アタックの場合も必ず発動されるよう修正します。

### ▼2021年11月11日(木)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
さらなる進化	HGD9-61 レン17号	2ラウンド目以降パートナーと合体可能。合体後、毎ラウンド自分の戦闘力2倍&気力回復。さらに、敵に与えるダメージ+1000。	「チャージインパクト終了時」に毎回効果付与を行ってました。	アビリティ効果付与タイミングの修正を行います。 「チャージインパクト終了時」に毎回効果付与を行ってましたが、他同様の効果のアビリティと効果表示タイミングを合わせるため、合体後の「作戦決定前」に永続効果として1回のみの表示となります。
フュージョン	HUM5-28 ベジータ:GT BM7-043 孫悟空:GT BM7-046 ベジータ:GT	2ラウンド目以降パートナーと合体可能。合体後、毎ラウンド自分の戦闘力2倍&気力回復。さらに、与えるダメージが永続で3000アップ&チャージインパクトスピードが速くなる。	「チャージインパクト終了時」に毎回効果付与を行ってました。	アビリティ効果付与タイミングの修正を行います。 「チャージインパクト終了時」に毎回効果付与を行ってましたが、他同様の効果のアビリティと効果表示タイミングを合わせるため、合体後の「作戦決定前」に永続効果として1回のみの表示となります。
フュージョン	HGD5-43 孫悟空:GT	2ラウンド目以降パートナーと合体可能。合体後、毎ラウンド自分の戦闘力が永続で2倍&気力回復。さらに、与えるダメージが永続で3000アップ&GISPEEDが遅くなる。	「チャージインパクト終了時」に毎回効果付与を行ってました。	アビリティ効果付与タイミングの修正を行います。 「チャージインパクト終了時」に毎回効果付与を行ってましたが、他同様の効果のアビリティと効果表示タイミングを合わせるため、合体後の「作戦決定前」に永続効果として1回のみの表示となります。
養生	HG3-SEC ベビー:少年体 HG4-35 ベビー:少年体 HJ1-54 ベビー:少年体 HGD1-60 ベビー:少年体 HGD8-60 ベビー:少年体 HGD8-61 ベビー:少年体 GS3-04 ベビー:少年体	2ラウンド目以降パートナーと合体可能。合体後、毎ラウンド自分の戦闘力2倍&気力回復。さらに、合体した時のパートナーの気力が多ければ多いほど、敵にあたるダメージがアップする。	効果付与のタイミングが堅固しないタイミングとなっていました。	他合体アビリティと同じ効果付与タイミングへと修正します。
勝利の女神 ブルマの意欲	SH1-60 ブルマ UM5-059 ブルマ PBBS-13 ブルマ PUM56-16 ブルマ PSS51-60 ブルマ PUM58-17 ブルマ	※効果部分抜粋 また、その仲間がチャージインパクトに勝利すると必殺技が発動する。	「スペシャル」タイプとペアにした仲間が、「フォーエス」「カウスターラッシュ」「ブロックバースト」によって、攻撃から外れても、その仲間が連携グループを組んでいた場合、連携グループの仲間が攻撃チャージインパクトに勝利すると、「スペシャル」タイプの必殺技が発動できる不具合が発生してました。	ペアにした仲間が、「シリーズ」「カウスターラッシュ」「ブロックバースト」によって、攻撃から外れた場合、その仲間が連携グループを組んでいた仲間が攻撃チャージインパクトに勝利したとしても「スペシャル」タイプの必殺技を発動しないように修正します。

### ▼2021年7月15日(木)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
渾身の超スラッシュ	SH4-0P6 タピオン UM1-06 トランクス:ゼノ UM5-0C9 トランクス:未来 UM7-048 トランクス:未来 UM8-051 トランクス:未来 UM10-038 トランクス:ゼノ UM11-061 トランクス:未来 BM2-072 トランクス:青年期 BM2-025 ジェノバ BM2-024 北の界王神 BM7-008 トランクス:ゼノ PBBS-20 トランクス:ゼノ PSS5-04 鷹フー BMP-03 トランクス:ゼノ PGS11-04 ベジータ	2ラウンド目以降アタッカーにすると、自分チームの攻撃時に超スラッシュモードに突入。切れれば切るほどダメージがアップする。パーフェクトスラッシュを達成すると、その敵の気力を超ダウンする。[1回限り]	「敵の気力を超ダウン」する効果について、発動時に効果対象が気絶していた場合、気絶復帰後に気力がダウンしてしまう不具合が発生してました。	アビリティ発動タイミングで効果対象が気絶している場合、効果対象が気絶復帰した際に気力がダウンするのではなく、アビリティ発動タイミングで効果対象が気絶している場合は、気力ダウン効果は発生しないよう修正します。
渾身の究極スラッシュ	BM8-0P6 南無観音菩薩:ゼノ	2ラウンド目以降アタッカーにすると、自分チームの攻撃時に究極スラッシュモードに突入。切れれば切るほどダメージがアップする。パーフェクトスラッシュを達成すると、その敵の気力を超ダウンする。[1回限り]	「敵の気力を超ダウン」する効果について、発動時に効果対象が気絶していた場合、気絶復帰後に気力がダウンしてしまう不具合が発生してました。	アビリティ発動タイミングで効果対象が気絶している場合、効果対象が気絶復帰した際に気力がダウンするのではなく、アビリティ発動タイミングで効果対象が気絶している場合は、気力ダウン効果は発生しないよう修正します。
渾身のキースードロック	UM9-0P1 孫悟空:ゼノ BM2-068 時の界王神 BM2-059 観音菩薩:ゼノ BM7-TP5 ベジータ:ゼノ UM8-84 孫悟空:ゼノ PBBS9-03 ゴジータ:ゼノ	敵チームが5人以上の時にアタッカーにすると発動。選んだ敵を攻撃し、その敵の気力を超ダウンする。さらに、封印成功で、次のラウンド中はその敵の全てのアビリティが発動しなくなる。[1回限り][キースードロックはチームで1枚のみ発動可能]	「敵の気力を超ダウン」する効果について、発動時に効果対象が気絶していた場合、気絶復帰後に気力がダウンしてしまう不具合が発生してました。	アビリティ発動タイミングで効果対象が気絶している場合、効果対象が気絶復帰した際に気力がダウンするのではなく、アビリティ発動タイミングで効果対象が気絶している場合は、気力ダウン効果は発生しないよう修正します。
楯甲織殿のリーダー	H5-39 サウザー HG8-38 サウザー HJ2-35 サウザー	自分が攻撃を受けると、敵のダメージアップ効果を無効にする。ただし、バーストによるダメージアップ効果は無効にできない。[毎回]	「敵のダメージ増増効果を無効にする」効果について、攻撃を受けると、防衛連携グループリーダーだった場合に正しいダメージ値になっていない不具合が発生してました。	ダメージ増増効果を発動している敵からの攻撃を受けると、防衛連携グループリーダーとなっている場合に本来の値よりも多くダメージを受けてしまっていたため、自分が防衛連携グループリーダーとなっている場合のダメージ値が正しい値となるよう修正します。
眼裏に挑むサイヤ人	SH2-25 孫悟空	自分チームのHエナジーが5個以上の場合、自分が攻撃を受けるとは、敵のダメージ倍増効果を無効にする。また、自分の攻撃時は、敵のガードとダメージ軽減効果を無効にして攻撃する。[毎回]	「敵のダメージ増増効果を無効にする」効果について、攻撃を受けると、防衛連携グループリーダーだった場合に正しいダメージ値になっていない不具合が発生してました。	ダメージ増増効果を発動している敵からの攻撃を受けると、防衛連携グループリーダーとなっている場合に本来の値よりも多くダメージを受けてしまっていたため、自分が防衛連携グループリーダーとなっている場合のダメージ値が正しい値となるよう修正します。
強靭な肉體	UM12-065 孫悟空:BR BM8-014 ブルマ PUM58-19 ブロリー:BR	自分が攻撃を受けると、攻撃してきた敵全員のダメージ増増効果をその攻撃のみ無効にする。[毎回]	「敵のダメージ増増効果を無効にする」効果について、攻撃を受けると、防衛連携グループリーダーだった場合に正しいダメージ値になっていない不具合が発生してました。	ダメージ増増効果を発動している敵からの攻撃を受けると、防衛連携グループリーダーとなっている場合に本来の値よりも多くダメージを受けてしまっていたため、自分が防衛連携グループリーダーとなっている場合のダメージ値が正しい値となるよう修正します。
双子のコンビネーション	SH2-28 人造人間17号 SH2-29 人造人間18号 SH4-25 レズン SH4-28 ラカセイ SH5-0P6 人造人間17号 SH5-0P6 人造人間18号 SH7-32 人造人間17号 SH7-33 人造人間18号 UM2-020 人造人間17号 UM2-021 人造人間18号 UM3-018 人造人間17号 UM3-020 人造人間18号 UM2-022 人造人間18号 BM1-067 レズン BM2-057 レズン BM2-058 ラカセイ BM4-ZOP2 人造人間17号 BM4-ZOP3 人造人間18号 BM8-0P18 人造人間17号 BM8-0P18 人造人間18号 BM8-0P14 人造人間18号 BM8-051 人造人間18号 BM8-052 人造人間17号 HG4-60 レズン HG4-60 ラカセイ HG5-28 レズン HG5-31 ラカセイ HGD8-25 人造人間17号 HGD8-28 人造人間18号 QPBO8-04 人造人間17号 QPBO8-05 人造人間18号	自分が攻撃を受けると、敵のダメージ増増効果を無効にする。ただし、バーストによるダメージ増増効果は無効にできない。さらに、自分チームに「OO」がいると、自分の攻撃時、敵のガードとダメージ軽減効果を無効にして攻撃する。[毎回]	「敵のダメージ増増効果を無効にする」効果について、攻撃を受けると、防衛連携グループリーダーだった場合に正しいダメージ値になっていない不具合が発生してました。	ダメージ増増効果を発動している敵からの攻撃を受けると、自分が防衛連携グループリーダーとなっている場合に本来の値よりも多くダメージを受けてしまっていたため、自分が防衛連携グループリーダーとなっている場合のダメージ値が正しい値となるよう修正します。 また「敵のガードとダメージ軽減効果を無効にして攻撃する」効果を「ラウンド限り」ではなく、「その攻撃限り」で発動するように修正します。



▼2020年11月26日(木)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 HG5-SEC 孫悟空:GT RZ2-44 孫悟空:GT HG5-SEC CP 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、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。
隠された闘戦士	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。またはきぜつしている仲間がいる場合に修正します。
界王神の癒し	UM11-042 時の界王神 PUMS8-14 大界王神 HGD3-35 キビト神 HGD3-38 西の界王神 HGD3-39 大界王神 HGD10-CP4 時の界王神 GDS5-11 界王神 HUM5-19 時の界王神	2ラウンド目終了時、「自分と同じバトルタイプの仲間(自分含む)の人数×1000」チーム体力が回復し、自分と同じバトルタイプの仲間の気力を回復する。 [永続]	2ラウンド目終了時、「最大5人までの自分と同じバトルタイプの仲間(自分含む)の人数×1000」チーム体力が回復し、自分と同じバトルタイプの仲間の気力を回復する。 [永続]	カードの記載に合わせ、チーム体力回復の最大量を「最大5人までの自分と同じバトルタイプの仲間(自分含む)の人数×1000」から「自分と同じバトルタイプの仲間(自分含む)の人数×1000」に修正します。
力の闘闘	SH4-CP5 タピオン SH7-56 魔神グレイビー UM1-10 孫悟空:少年期 UM3-CP2 ベジータ UM4-002 孫悟空:少年期 UM7-031 孫悟空:GT UM7-032 孫悟空:GT UM9-004 ベジータ UM10-011 孫悟空:少年期 UM11-021 ドロダボ UM12-021 トランクス:幼年期 BM1-022 ビッコロ BM3-021 ホイ BM3-021 超17号 PBS-30 孫悟空 PCS3-01 孫悟空:ゼノ PJS-08 ベジータ:ゼノ PJS-21 魔神ヤムカ PJS-28 ゴハンクス:ゼノ PBB5-11 フロリダーク PCS5-05 孫悟空 PCS7-03 ゴテンクス:ゼノ PUMS5-21 孫悟空:BR PUMS6-08 カンパー PUMS7-09 孫悟空:青年期 HGD3-22 トランクス:幼年期 HGD5-27 セル HGD7-SCP1 孫悟空 HGD8-45 孫悟空:GT HGD10-58 ゴハンクス:EX GDB-05 孫悟空:GT GDPB-01 孫悟空 GDPB-03 ゴハンクス:EX GDPBC0-04 孫悟空:少年期 GDRJ-10 ベジータ GDPJ-27 孫悟空	1ラウンド目終了時、自分のパワーが「自分と同じバトルタイプの仲間(自分含む)の人数×2000」アップする。 [永続]	1ラウンド目終了時、自分のパワーが「最大5人までの自分チームの同じバトルタイプの仲間(自分含む)の人数×2000」アップする。 [永続]	カードの記載に合わせ、チーム体力回復の最大量を「最大5人までの自分チームの同じバトルタイプの仲間(自分含む)の人数×2000」から「自分チームの同じバトルタイプの仲間(自分含む)の人数×2000」に修正します。
超戦士軍団への覚悟	H7-CP1 孫悟空 H7-CP2 孫悟空:少年期 H7-CP3 孫悟空:青年期 H7-CP4 孫悟空 H7-CP5 ベジータ H7-CP6 トランクス:幼年期 H7-CP7 クリリン H7-CP8 ビッコロ PJ-15 孫悟空 PJ-16 ベジータ	敵チームにブローラーかバイオブローラーがいると、敵にあたるダメージがアップする。 さらに、同じアビリティを持っている仲間が多ければ多いほど、効果がアップする。 [永続]	敵チームにブローラーかバイオブローラーがいると、敵にあたるダメージがアップする。 さらに、最大5人まで同じアビリティを持っている仲間が多ければ多いほど、効果がアップする。 [永続]	カードの記載に合わせ、効果アップ量を「最大5人までの同じアビリティを持っている仲間」から「同じアビリティを持っている仲間」に修正します。
恐怖の一族集結	HGD2-35 メカフリーザ HGD2-36 クウラ HGD2-37 メタルクウラ HGD2-38 コルド大佐 HGD2-39 チルド HGD2-40 クリーザ	敵に与えるダメージが300アップ。 さらに、同じアビリティを持っている仲間が多ければ多いほど、効果がアップする。 [永続]	敵に与えるダメージが300アップ。 さらに、最大5人まで同じアビリティを持っている仲間が多ければ多いほど、効果がアップする。 [永続]	カードの記載に合わせ、効果アップ量を「最大5人までの同じアビリティを持っている仲間」から「同じアビリティを持っている仲間」に修正します。
宿命のバトル	HG8-CP1 ガーリックJr. HG8-CP2 ターレス HG8-CP3 スラッグ HG8-CP4 クウラ HG8-CP5 合体人間13号 HG8-CP6 ポージャック HG8-CP7 フロリ HG8-CP8 ビルス	敵チームに「孫悟空」「ベジータ」「ビッコロ」「孫悟空:GT」「ベジータ:GT」がいると、自分の戦闘力が1.5倍になる。 さらに、同じアビリティを持っている仲間が多ければ多いほど、効果がアップする。 [永続]	敵チームに「孫悟空」「ベジータ」「ビッコロ」「孫悟空:GT」「ベジータ:GT」がいると、自分の戦闘力が1.5倍になる。 さらに、最大5人まで同じアビリティを持っている仲間が多ければ多いほど、効果がアップする。 [永続]	カードの記載に合わせ、効果アップ量を「最大5人までの同じアビリティを持っている仲間」から「同じアビリティを持っている仲間」に修正します。

▼2020年8月24日(月)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、敵の防衛連携グループ全員のチャージインバーストを超速し、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、敵の防衛連携グループ全員のチャージインバーストを超速し、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インバーストで敗北した時から、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に攻撃された時に修正します。

▼2020年8月17日(月)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、自分のダメージ増効果効果を無効にする。 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、自分のパワーとカードが連続でアップし、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(木)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
紅蓮に燃ゆる男衆	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ていると、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 <b>戦闘力バトルが終了した後から戦闘力バトル終了時</b> に修正します。
奮りに燃える超サイヤ人	UM12-SEC3 孫悟飯: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」、自分の実装ダメージインパク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 <b>戦闘力バトルが終了した後から戦闘力バトル終了時</b> に修正します。
燃めたる闘争心	HJ4-17 孫悟飯: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 <b>バトル開始時からアタッカーにした作戦決定時に</b> 修正します。
おてんば娘	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			
	PLUMS6-30 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				
至高の超サイヤ人4	UM1-61 ベジータ:GT	戦闘力バトル時、自分のパワーガードが100未満の場合、自分のパワーガードを永続で+10000し、敵と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 <b>戦闘力バトル終了時から戦闘力バトル終了した後</b> に修正します。
遊撃の好機	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 <b>戦闘力バトルが終了した後から戦闘力バトル終了時</b> 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 <b>戦闘力バトルが終了した後から戦闘力バトル終了時</b> に修正します。
	PSES8-06 フュー			
機嫌な悪人	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 <b>戦闘力バトル終了時から戦闘力バトル終了した後</b> 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 <b>バトル開始時からアタッカーにした作戦決定時に</b> 修正します。
	UM1-06 ミスター・サタン			
	UM8-008 ミスター・サタン			
	UM10-008 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3月19日(木)より対応 発動タイミング・効果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
最長者の潜在能力解放	SH1-15 孫悟飯・幼年期	アタッカーにすると、自分チームの戦闘力が1000アップする。 [1回限り]	バトル開始時に自分の固定戦闘力を+1000する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と効果内容をバトル開始時に自分の固定戦闘力を+1000する効果からアタッカーにした作戦決定時に自分チームの固定戦闘力を+1000する効果に修正します。
	H4-34 孫悟飯・幼年期			
	H4-38 クリリン			
	HJ8-21 クリリン			

▼2020年3月18日(木)より対応 効果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
地獄門	HG5-CP6 ゴジータ	自分チームにヒーローアバターがいる時、3ラウンド目以降アタッカーにすると、ジネンバペデーを時空転送し、必殺技「地獄門」でダメージをあたえる。さらに、攻撃した敵のガードとダメージ軽減効果を継続で無効にする。 [1回限り]	攻撃した敵のガードを継続で1にする効果と、ダメージ軽減効果を継続で無効にする効果が発動していました。	カードの記載に合わせ、攻撃した敵のガードとダメージ軽減効果を継続で無効にする効果に修正します。
鉄壁の巨漢戦士	UM11-024 アモンド	自分が攻撃を受けた時、自分のパワーより敵のパワーが低いと、ダメージを大幅に軽減する。 [毎回]	自分が攻撃を受けた時、自分のパワーより敵のパワーが低いと、敵の与えるダメージを越ダウンさせる効果が発動していました。	カードの記載に合わせ、自分が攻撃を受けた時、自分のパワーより敵のパワーが低いと、自分の受けるダメージを大幅に軽減する効果に修正します。
	HG4-50 アモンド			
	HG5-23 アモンド			
果敢な巨体	HJ6-28 ミソカッツン	アタッカーにすると、パワーが5000以下の敵から攻撃を受けた時、ダメージを大幅に軽減する。 [毎回]	パワーが5000以下の敵から攻撃を受けた時、敵の与えるダメージを越ダウンさせる効果が発動していました。	カードの記載に合わせ、パワーが5000以下の敵から攻撃を受けた時、自分の受けるダメージを大幅に軽減する効果に修正します。
弾力性のある身体	SH5-34 ボタモ	敵チームが3人以上の場合、パワーが15000以上の敵から攻撃を受けた時、ダメージを大幅に軽減する。 [毎回]	敵チームが3人以上の場合、パワーが15000以上の敵から攻撃を受けた時、敵の与えるダメージを越ダウンさせる効果が発動していました。	カードの記載に合わせ、敵チームが3人以上の場合、パワーが15000以上の敵から攻撃を受けた時、自分の受けるダメージを大幅に軽減する効果に修正します。
	SH8-31 ボタモ			
	HGD7-41 ボタモ			
永久エネルギー貯	SH2-26 合体人造人間13号	ラウンド終了時、自分チームのHPを500回復 & 自分の気力を回復する。 [毎回]	自分チームのHPを500回復する効果ではなく、自分チームのHPが500アップする効果が発動していました。	カードの記載に合わせ、自分チームのHPを500回復する効果と自分の気力が回復する効果が発動する様に修正します。
	SH2-48 超17号			
	SH6-28 人造人間17号			
	SH6-29 人造人間18号			
	SH7-SCP5 人造人間17号			
	SH7-SCP6 人造人間18号			
	UM2-057 人造人間18号			
	UM5-028 人造人間17号			
	UM7-023 人造人間17号			
	UM11-052 人造人間17号			
	PCS2-04 人造人間17号			
	PCS4-08 人造人間18号			
	PUMS3-02 人造人間17号			
	PUMS4-09 人造人間18号			
	UMP-06 人造人間17号			
	HG10-29 人造人間14号			
	HG10-30 人造人間15号			
	HG10-47 超17号			
	HGD1-34 人造人間17号			
	HGD1-35 人造人間18号			
	HGD5-50 人造人間17号			
	HGD5-55 超17号			
	HGD5-SEC 超17号			
	HGD9-51 超17号			
JPBOS-10 人造人間18号				
HUM4-28 超17号				
合体(スーパーウーブ)	HG5-46 ミスター・ブウ	2ラウンド目以降パートナーと合体可能。合体後、毎ラウンド自分の戦闘力2倍 & 気力回復。さらに、自分よりパワーが高い敵に攻撃されると、受けるダメージを60%軽減する。	合体後、自分よりパワーが高い敵に攻撃されると敵の与えるダメージを60%軽減させる効果が発動していました。	カードの記載に合わせ、合体後、自分よりパワーが高い敵に攻撃されると自分の受けるダメージを60%軽減させる効果が発動する様に修正します。
	HG6-20 ウーブ・青年期			
	HG9-40 ミスター・ブウ			
	HG9-42 ウーブ・青年期			
	HJ2-54 ウーブ・青年期			
	HJ6-55 ミスター・ブウ			
	HJ8-48 ウーブ・青年期			
パニシングボールS	HJ3-CP5 ベジット	自分チームにヒーローアバターがいる時、3ラウンド目以降アタッカーにすると、激ムブ・殺戮を時空転送し、必殺技「パニシングボール」でダメージを与え、強力な気力ダメージを与える。さらに、自分チームのHエナジーが6個以上の時は、ダメージが超アップする。 [1回限り]	攻撃した敵に「超強力な」気力ダメージを与えていました。	カードの記載に合わせ、攻撃した敵に「強力な」気力ダメージを与える様に修正します。
	UM7-023 人造人間17号	敵チームの超アビリティ: 時空転送と時空転送Sをふうじる。 [1ラウンド限り]	時空転送と時空転送Sの他、下記の超アビリティが対象となっていました。 ・超時空斬り ・激闘の絆 ・魂を超えた共闘	カードの記載に合わせ、時空転送と時空転送Sのみをふうじる効果に修正します。
時空転送封印ユニット	HGD8-06 ミスター・サタン			