

## Battle Spirits 第7弾データ Nexus

※自分(相手)の位置→○○を持つ、BPxxxxの、Lv○○の、○○状態の、自分の、コスト○○の、色のスピリット 持つはー【○○】、系統:「○○」、シンボル2つ以上、BPの順

No	Japanese Name	Lv1 Ability	Lv1 能力	Lv2 Ability	Lv2 能力
BS07-055	流星群の夜空	[Lv1-Lv2] 系統:「勇傑」を持つ自分のスピリットすべてに「【覚醒】自分のスピリット上から、フラッシュのタイミングで、コアを好きなだけこのスピリット上に置くことができる」という効果を与える。	[Lv1-Lv2] 給予自己全部擁有 系統:「勇傑」の靈魂卡“【覚醒】能夠在靈動時間裡從自己的靈魂卡上任意移動能量置於此靈魂卡上”的效果。	[Lv2]『自分のアタックステップ』 系統:「星竜」を持つ自分のスピリットすべてをBP+2000する。	[Lv2]『自己的攻擊階段』 自己擁有 系統:「星竜」の全部靈魂卡要BP+2000。
BS07-056	隕石落下地点	[Lv1-Lv2] 自分のネクサスが、相手のスピリット/ネクサス/マジックの効果で破壊されたとき、BP3000以下の相手のスピリットすべてを破壊する。	[Lv1-Lv2] 當自己的核心卡被對手的靈魂卡/核心卡/魔法卡效果所破壞時、就要破壞對手BP3000以下の全部靈魂卡。	[Lv2]『自分のアタックステップ』 【激突】を持つ自分のスピリットが、BPを比べ相手のスピリットだけを破壊したとき、BP3000以下の相手のスピリット1体を破壊する。	[Lv2]『自己的攻擊階段』 自己擁有【激突】の靈魂卡、在當比較BP值而只有對手的靈魂卡被破壞時、就要破壞對手1個BP3000以下の靈魂卡。
BS07-057	腐りゆく湖沼	[Lv1-Lv2] 自分のネクサスが、相手のスピリット/ネクサス/マジックの効果で破壊されたとき、相手のスピリットすべての上のコア1個ずつを相手のトラッシュに置く。	[Lv1-Lv2] 當自己的核心卡被對手的靈魂卡/核心卡/魔法卡效果所破壞時、就要將對手全部的靈魂卡上各自移動1個能量到對手的棄牌區。	[Lv2]『お互いのアタックステップ』 Lv1スピリットすべては、アタックとブロックができない。	[Lv2]『雙方的攻擊階段』 全部的Lv1靈魂卡將不能攻擊和防禦。
BS07-058	常闇の聖堂	[Lv1-Lv2]『自分のエンドステップ』 自分のフィールドのコアをコストとして使うことで、自分のトラッシュにある系統:「夜族」を持つコスト3以下のスピリットカード1枚を召喚できる。	[Lv1-Lv2]『自己的結束階段』 藉由把自己場地中的能量當作需求使用、而能夠召喚一張自己棄牌區中擁有 系統:「夜族」且需求3以下の靈魂卡。	[Lv2]『自分のドローステップ』 ドローしないことで、自分のトラッシュにある系統:「夜族」を持つスピリットカード1枚を選んで手札に戻すことができる。	[Lv2]『自己的抽牌階段』 藉由不抽牌、而能夠選擇1張自己棄牌區裡擁有 系統:「夜族」の靈魂卡並使之回到手牌中。
BS07-059	大風車の丘	[Lv1-Lv2] 自分のネクサスが、相手のスピリット/ネクサス/マジックの効果で破壊されたとき、色をひとつ選び、その色を持つ相手のスピリットすべてを疲労させる。	[Lv1-Lv2] 當自己的核心卡被對手的靈魂卡/核心卡/魔法卡效果所破壞時、選擇一個顏色、並使對手擁有該色的靈魂卡全部疲労。	[Lv2]『相手のアタックステップ』 自分のスピリットが持つ【暴風】の効果は“【暴風:1】『このスピリットのブロック時』相手は、相手のスピリットを指定された体数疲労させる”に変更する。	[Lv2]『對手的攻擊階段』 將自己靈魂卡所擁有的【暴風】效果變更為“【暴風:1】『此靈魂卡防禦時』對手他自己要使指定數量的靈魂卡疲労”。
BS07-060	爪牙の奇岩遺跡	[Lv1-Lv2] 系統:「剣獣」を持つ自分のスピリットすべてに“【暴風:1】『このスピリットのアタック時』このスピリットがブロックされたとき、相手は、相手のスピリットを指定された体数疲労させる”という効果を与える。	[Lv1-Lv2] 給予自己全部擁有 系統:「剣獣」の靈魂卡“【暴風:1】『此靈魂卡攻撃時』當此靈魂卡被防禦時、對手他自己要使指定數量的靈魂卡疲労。”的效果。	[Lv2]『お互いのアタックステップ』 系統:「剣獣」を持つ自分のスピリットすべては、BPを比べ相手のスピリットだけを破壊したとき回復する。	[Lv2]『雙方的攻擊階段』 自己擁有 系統:「剣獣」の全部靈魂卡、在當比較BP值而只有對手靈魂卡被破壞時將要進行回復。
BS07-061	ゼンマイ平原	[Lv1-Lv2]『相手のアタックステップ』 相手のコスト2以下のスピリットがアタックしたとき、系統:「機獣」を持つ自分のスピリットすべては回復する。	[Lv1-Lv2]『對手的攻擊階段』 當對手需求2以下の靈魂卡攻撃時、要回復自己擁有 系統:「機獣」の全部靈魂卡。	[Lv2] 系統:「機獣」/「巨獣」を持つ自分のスピリットすべてに“『このスピリットのブロック時』このスピリットをBP+2000する”という効果を与える。	[Lv2] 給予自己擁有 系統:「機獣」/「巨獣」の全部靈魂卡“『此靈魂卡防禦時』此靈魂卡要BP+2000”的效果。
BS07-062	プリシガメンの首飾り	[Lv1-Lv2] 自分のネクサスが、相手のスピリット/ネクサス/マジックの効果で破壊されたとき、相手は、相手のスピリット3体をデッキの上に好きな順番で戻す。	[Lv1-Lv2] 當自己的核心卡被對手的靈魂卡/核心卡/魔法卡效果所破壞時、對手要將他自己的3個靈魂卡以任意順序放回到手牌組上方。	[Lv2]『相手のアタックステップ』 ターンに1回、自分のスピリットが【転召】を持たない相手のスピリットをブロックしたとき、そのスピリットは疲労しない。	[Lv2]『對手的攻擊階段』 毎回合1次、當自己的靈魂卡防禦了對手沒有【転召】的靈魂卡時、該卡片將不會疲労。
BS07-063	秘密の花園	[Lv1-Lv2] 自分のネクサスが、相手のスピリット/ネクサス/マジックの効果で破壊されたとき、ボイドからコア1個を自分のライフに置く。	[Lv1-Lv2] 當自己的核心卡被對手的靈魂卡/核心卡/魔法卡效果所破壞時、就要從空間移動1個能量置於自己的生命値。	[Lv2]『相手のスタートステップ』 系統:「楽族」を持つ自分のスピリット1体を疲労させることで、このターンの間、コスト3以下のスピリットのアタックでは、自分のライフは減らされない。	[Lv2]『對手的開始階段』 藉由使自己1個擁有 系統:「楽族」の靈魂卡疲労、而在此回合内、不會因需求3以下靈魂卡的攻撃コスト3而削減自己的生命値。
BS07-064	聖なる命の泉	[Lv1-Lv2] 【聖命】を持つ自分のスピリットすべてをBP+1000する。	[Lv1-Lv2] 自己全部擁有【聖命】の靈魂卡要BP+1000。	[Lv2]『自分のアタックステップ』 【聖命】を持つ自分のスピリットすべては、相手のコスト3以下のスピリットからブロックされない。	[Lv2]『自己的攻擊階段』 自己擁有【聖命】の全部靈魂卡、將不會被對手需求3以下的靈魂卡所防禦。
BS07-065	造兵工房	[Lv1-Lv2]『相手のアタックステップ』 系統:「造兵」を持つ自分のスピリットすべては、同じコストの相手のスピリットをブロックしたとき疲労しない。	[Lv1-Lv2]『對手的攻擊階段』 自己全部擁有 系統:「造兵」の靈魂卡在防禦對手同樣需求的靈魂卡時將不會疲労。	[Lv2]『お互いのアタックステップ』 系統:「造兵」を持つ自分のコスト3以上のスピリットすべてをBP+2000する。	[Lv2]『雙方的攻擊階段』 自己擁有 系統:「造兵」且需求3以上の靈魂卡全部要BP+2000。
BS07-066	蹴撃の戦場跡	[Lv1-Lv2] 自分のネクサスが、相手のスピリット/ネクサス/マジックの効果で破壊されたとき、相手のコスト3以下のスピリットすべてを破壊する。	[Lv1-Lv2] 當自己的核心卡被對手的靈魂卡/核心卡/魔法卡效果所破壞時、就要破壞對手需求3以下の全部靈魂卡。	[Lv2]『相手のアタックステップ』 自分のスピリットが持つ【強襲】の効果は、『このスピリットのブロック時』にも発揮される。	[Lv2]『對手的攻擊階段』 自己的靈魂卡所擁有的【強襲】效果在『此靈魂卡防禦時』也能產生效用。