

Battle Spirits 第6弾データ Nexus

No	Japanese Name	Lv1 Ability	Lv1 能力	Lv2 Ability	Lv2 能力
BS06-073	灼熱の谷	[Lv1-Lv2]『自分のドローステップ』ドローの枚数を+1枚する。ドロー後、手札1枚を破棄する。	[Lv1-Lv2]『自己的抽牌階段』抽牌張數要+1張。抽牌後、要丟棄1張手牌。	[Lv2]『自分のアタックステップ』自分のスピリットすべてをBP+1000する。	[Lv2]『自己的攻擊階段』自己全部的靈魂卡要BP+1000。
BS06-074	紅玉の火山弾	[Lv1-Lv2]系統:「地竜」を持つ自分のスピリットが、BPを比べ相手のスピリットに破壊されたとき、または手札に戻ったとき、BP3000以下の相手のスピリット1体を破壊する。	[Lv1-Lv2]自己擁有系統:「地竜」の靈魂卡在比較BP值而只有對手的靈魂卡被破壞或是回到手牌時、就要破壞對手BP3000以下的一個靈魂卡。	[Lv2]自分の赤のスピリットすべてに“このスピリットのアタック時”系統:「地竜」を持つ自分のスピリット1体を疲労させることで、このスピリットをBP+(疲労させたスピリットのBP)する”という効果を与える。	[Lv2]給予自己全部的紅色靈魂卡“『此靈魂卡攻擊時』藉由使自己擁有系統:「地竜」的一個靈魂卡疲労、此靈魂卡就要BP+(使其疲労的靈魂卡BP值)”效果。
BS06-075	神鳴る霊峰	[Lv1-Lv2]【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に破壊されたとき、その破壊されたスピリット上のコアすべてを自分のスピリット1体の上に置く。	[Lv1-Lv2]自己擁有【激突】の靈魂卡在比較BP值而只有對手的靈魂卡被破壞時、該被破壞靈魂卡上的全部能量要移動到自自己的一個靈魂卡上。	[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1体が自分のターンの最初のアタックをしたとき、そのスピリットを回復させる。	[Lv2]『自己的攻擊階段』當自己擁有【激突】的一個靈魂卡在自己的回合一開始進行攻擊時、就要使該靈魂卡進行回復。
BS06-076	暴かれた墓石	[Lv1-Lv2]『お互いのアタックステップ』自分のスピリットが破壊されたとき、自分はデッキから1枚ドローする。	[Lv1-Lv2]『雙方的攻擊階段』當自己的靈魂卡被破壞時、自己就要從牌組抽一張卡。	[Lv2]ターンに1回、系統:「無魔」を持つ自分のスピリットが破壊されたとき、自分の手札1枚を破棄することで、回復状態で自分のフィールドに戻る。	[Lv2]當自己擁有系統:「無魔」の靈魂卡被破壞時、一回合內只可一次、藉由丟棄自己的一張手牌、能以回復狀態回到自己的場地中。
BS06-077	冥府の深淵	[Lv1-Lv2]系統:「冥主」/「無魔」を持つ自分のスピリットすべてに“【呪撃】『このスピリットのアタック時』このスピリットは、ブロックした相手のスピリット1体をバトル終了時に破壊する”という効果を与える。	[Lv1-Lv2]給予自己全部擁有系統:「冥主」/「無魔」的靈魂卡“【呪撃】『此靈魂卡攻擊時』此靈魂卡在對戰結束時要破壞對手一個已防禦的靈魂卡”效果。	[Lv2]『自分のアタックステップ』【呪撃】を持つ自分のスピリットがアタックしたとき、相手のスピリット上のコア1個を相手のリザーブに置く。	[Lv2]『自己的攻擊階段』當自己擁有【呪撃】的靈魂卡攻擊時、就要移動對手靈魂卡上的一個能量置於對手的預備區。
BS06-078	魔帝の寝所	[Lv1-Lv2]『相手のメインステップ』スピリット/ネクサス/マジックの効果以外でコアの数を増やしたスピリットすべては疲労する。	[Lv1-Lv2]『對手的主要階段』因靈魂卡/核心卡/魔法卡以外的效果而使能量增加的靈魂卡全部都要變為疲労狀態。	[Lv2]『相手のアタックステップ』アタックしたスピリットは、そのスピリット上のコア1個を持ち主のトラッシュに置く。	[Lv2]『對手的攻擊階段』將已進行攻擊的靈魂卡上的一個能量移動到該持有者的棄牌區。
BS06-079	神葉樹の森	[Lv1-Lv2]自分の手札にある【神速】を持つスピリットカードすべてに軽減シンボル縁を与える。	[Lv1-Lv2]給予自己手牌裡擁有【神速】的全部靈魂卡、減輕標誌縁。	[Lv2]『お互いのアタックステップ』【神速】を持つLv1の自分のスピリットすべては、バトルでBPを比べるとときLv2BPを使用する。	[Lv2]『雙方的攻擊階段』自己擁有【神速】のLv1靈魂卡全部、在對戰中比較BP值時、要使用Lv2的BP值。
BS06-080	颶風高原	[Lv1-Lv2]『自分のメインステップ』【暴風】を持つ自分のスピリットが召喚されたとき、ボイドから、その召喚されたスピリットの【暴風】で指定された体数と同じ数のコアを、召喚されたスピリット上に置く。	[Lv1-Lv2]『自己的主要階段』當自己擁有【暴風】的靈魂卡被召喚時、從空間移動和該被召喚靈魂卡的【暴風】的指定個數相同數字的能量、並置於該被召喚的靈魂卡上。	[Lv2]【暴風】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、【暴風】の効果で疲労した相手のスピリットすべてをデッキの下に戻す。	[Lv2]自己擁有【暴風】的靈魂卡在比較BP值而只有對手靈魂卡被破壞時、將對手因【暴風】的效果而變成疲労狀態的全部靈魂卡都回到牌組底下。
BS06-081	賢者の樹の実	[Lv1-Lv2]相手のスピリットによって自分のライフが減らされたとき、ボイドからコア1個を自分のリザーブに置く。	[Lv1-Lv2]因對手靈魂卡達成自己生命值被減少時、從空間移動一個能量於自己的預備區。	[Lv2]『自分のエンドステップ』自分のスピリットすべてを回復させる。	[Lv2]『自己的結束階段』要使自己全部靈魂卡回復。
BS06-082	無限なる軌道母艦	[Lv1-Lv2]系統:「機人」/「動器」を持つ自分のスピリットすべてに、系統:「武装」を与える。	[Lv1-Lv2]給予自己擁有系統:「機人」/「動器」的全部靈魂卡、系統:「武装」的效果。	[Lv2]『自分のアタックステップ』系統:「武装」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に破壊されたとき手札に戻る。	[Lv2]『自己的攻擊階段』自己全部擁有系統:「武装」的靈魂卡、在比較BP值而只有對手靈魂卡被破壞時、則要回到手牌。
BS06-083	希望の大灯台	[Lv1-Lv2]相手のスピリット/ネクサス/マジックの効果で、自分のスピリット上のコアを取り除かれたとき、ボイドから、取り除かれたコア1個につきコア1個を、自分のリザーブに置く。	[Lv1-Lv2]因對手靈魂卡/核心卡/魔法卡效果、而使自己靈魂卡上的能量被移除時、能量每被移除1個就從空間移動1個能量置於自己的預備區。	[Lv2]『相手のアタックステップ』ブロックしている自分のスピリットすべてを、疲労状態の自分のスピリット1体につき、BP+1000する。	[Lv2]『對手的攻擊階段』當自己疲労狀態的靈魂卡每出現一個、自己正在防禦的靈魂卡全部就都要BP+1000。
BS06-084	侵食されゆく尖塔	[Lv1-Lv2]『相手のスタートステップ』自分のトラッシュにあるコアすべてを、自分のリザーブに置く。	[Lv1-Lv2]『對手的開始階段』將自己棄牌區裡的全部能量移動於自己的預備區。	[Lv2]『自分のスタートステップ』相手のスピリット1体を手札に戻す。	[Lv2]『自己的開始階段』要使對手的一個靈魂卡回到手牌。
BS06-085	混迷する魔法実験場	[Lv1-Lv2]自分が「BPを+する」マジックの効果を使用したとき、このターンの間、さらに対象となった自分のスピリットすべてをBP+2000する。	[Lv1-Lv2]當自己使用了魔法卡「+BP」效果時、此回合內、自己原本就為施法對象的靈魂卡全部要再BP+2000。	[Lv2]相手のスピリット/ネクサス/マジックの効果によって、自分のデッキから破棄されるマジックカードすべてをオープンして手元に置く。オープンしたマジックカードは、ゲーム終了時まで、手札にあるときと同様に使用できる。	[Lv2]將全部因對手的靈魂卡/核心卡/魔法卡效果、而從自己牌組被丟棄的魔法卡打開並置於手邊。打開的魔法卡到遊戲結束為止前、都能跟在手牌裡時間樣地使用。
BS06-086	開かれし魔導書	[Lv1-Lv2]『自分のターン』お互いを対象としたマジックの効果は、効果の対象を相手のみ、または自分のみに変更できる。	[Lv1-Lv2]『自己的回合』能夠將原本為以雙方為對象的魔法卡效果、轉為指定對象為只有對手或只有自己。	[Lv2]『自分のアタックステップ』相手がマジックの効果を使用するとき、コストはすべてリザーブから支払われなくてはならない。	[Lv2]『自己的攻擊階段』當對手要使用魔法卡效果時、需求全部都一定要從預備區支付。
BS06-087	夢中漂う桃幻郷	[Lv1-Lv2]『自分のメインステップ』系統:「想獣」を持つスピリットが召喚されたとき、自分はデッキから1枚ドローする。	[Lv1-Lv2]『自己的主要階段』當擁有系統:「想獣」的靈魂卡被召喚時、自己就要從牌組抽一張卡。	[Lv2]『自分のアタックステップ』相手のフィールドにシンボルが1色しかない間、自分の黄のスピリットすべては、BPを比べ相手のスピリットに破壊されたとき、疲労状態で自分のフィールドに戻る。	[Lv2]『自己的攻擊階段』當對手場地裡標誌只有一種顏色的期間、自己全部的黃色靈魂卡在比較BP值而只有對手的靈魂卡被破壞時、則要以疲労狀態回到自己的場地。
BS06-088	計画された場外乱闘	[Lv1-Lv2]『相手のアタックステップ』系統:「闘神」を持つ自分のスピリットすべては、相手のコスト1以下のスピリットすべてを疲労状態でブロックできる。	[Lv1-Lv2]『對手的攻擊階段』自己全部擁有系統:「闘神」的靈魂卡、能夠在疲労狀態下防禦對手需求1以下的靈魂卡。	[Lv2]『自分のアタックステップ』系統:「闘神」を持つ自分のスピリットがブロックされたとき、そのブロックしたスピリットと同じコストを持つ、他の相手のスピリット1体を破壊する。	[Lv2]『自己的攻擊階段』當自己擁有系統:「闘神」的靈魂卡被防禦時、則要破壞對手一個、和該防禦的靈魂卡擁有相同需求的靈魂卡。
BS06-089	鎖縛の武舞台	[Lv1-Lv2]お互い、トラッシュからカードを手札に加えられない。	[Lv1-Lv2]雙方都不能將棄牌區的卡片增加到手牌裡。	[Lv2]『相手のメインステップ』相手はマジックカードのフラッシュ効果を使用できない。	[Lv2]『對手的主要階段』對手不能使用魔法卡的靈動效果。
BS06-090	名誉ある御前試合	[Lv1-Lv2]『自分のアタックステップ』【粉碎】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、相手のデッキを上から、その破壊したスピリットのコストと同じ枚数破棄する。	[Lv1-Lv2]『自己的攻擊階段』自己擁有【粉碎】的靈魂卡在比較BP值而只有對手靈魂卡被破壞時、就要從對手的牌組上面開始丟棄、和該被破壞靈魂卡的需求數字相同張數的卡片。	[Lv2]『自分のエンドステップ』【粉碎】を持つ自分のスピリットすべてを回復させる。	[Lv2]『自己的結束階段』要使自己全部擁有【粉碎】的靈魂卡回復。