

BattleSpirits#4 Nexus

No	Japanese Name	Lv1 Ability	Lv1能力	Lv2 Ability	Lv2能力
BS04-076	翼持者の空域	[Lv1-Lv2]『自分のアタックステップ』系統: 「翼竜」/「空牙」を持つ自分のスピリットすべてをBP+2000する。	[Lv1-Lv2]『自己的攻擊階段』自己全部的擁有系統: 「翼竜」/「空牙」靈魂卡要BP+2000。	[Lv2]『自分のアタックステップ』系統:「翼竜」/「空牙」を持つ自分のスピリットのアタックに対して、相手は可能ならば必ずブロックする。	[Lv2]『自己的攻擊階段』對於自己的擁有系統:「翼竜」/「空牙」靈魂卡的攻擊,對手若是能力許可則一定要防禦。
BS04-077	七龍帝の玉座	[Lv1-Lv2]自分の手札にある系統:「古竜」/ 「龍帝」を持つスピリットカードすべてに軽減シンボル赤を与える。	[Lv1-Lv2]給予自己手牌裡擁有系統:「古竜」/「龍帝」の全部靈魂卡減輕標誌 紅。	[Lv2]『自分のメインステップ』自分のフィールドに系統:「古竜」/「龍帝」を持つスピリットが召喚されたとき、召喚されたスピリットのBP以下のBPを持つ相手のスピリット1体を破壊する。	[Lv2]『自己的主要階段』當自己場地裡被召喚出擁有系統:「古竜」/「龍帝」的靈魂卡時,破壞對方一個低於該被召喚靈魂卡BP值的靈魂卡。
BS04-078	魔影街	[Lv1-Lv2]『自分のアタックステップ』【呪撃】によって破壊された相手のスピリット上に置いてあるコア1個をボイドに置く。	[Lv1-Lv2]『自己的攻擊階段』將對手因【呪撃】而被破壞的靈魂卡上的一個能量置於空間。	[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。	[Lv2]『對手的主要階段』因靈魂卡/核心卡/魔法卡以外的效果而增加能量數量的靈魂卡全部都要變成疲勞。
BS04-079	王蛇の住処	[Lv1-Lv2]『自分のドローステップ』自分のフィールドに系統「妖蛇」/「無魔」を持つスピリットが合計3体以上いるとき、ドローの枚数を+1枚する。	[Lv1-Lv2]『自己的抽牌階段』當自己場地裡擁有系統「妖蛇」/「無魔」靈魂卡合計存在3個以上時,抽牌的張數要+1張。	[Lv2]『自分のスタートステップ』相手のスピリット1体の上から、自分のフィールドにいる系統:「妖蛇」を持つスピリット1体につき、コア1個を相手のリザーブに置く。(この効果で相手のスピリット上のコアを0個にはできない)	[Lv2]『自己的開始階段』當自己場地裡每出現一個擁有系統:「妖蛇」的靈魂卡,就從對手一個靈魂卡上移動1個能量置於對手的預備區。(此效果不能使對手靈魂卡上的能量變成0個)
BS04-080	旋風渦巻く溪谷	[Lv1-Lv2]『お互いのメインステップ』お互いは、それぞれのフィールドにスピリットを5体以上召喚できない。	[Lv1-Lv2]『雙方的主要階段』雙方在各自的場地都不能召喚超過5個以上的靈魂卡。	[Lv2]『自分のアタックステップ』自分の手札にあるスピリットカードすべての【神速】の効果を“【神速】このスピリットは手札からフラッシュのタイミングで召喚できる”に変更する。	[Lv2]『自己的攻擊階段』自己手牌裡全部靈魂卡的【神速】效果都要變更為“【神速】此靈魂卡能夠在靈動時間從手牌召喚”。
BS04-081	強者統べる大地	[Lv1-Lv2]『自分のアタックステップ』BP6000以上の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、疲労状態で自分のフィールドに戻る。	[Lv1-Lv2]『自己的攻擊階段』自己全部的BP6000以上の靈魂卡,當比較BP值而只有對手的靈魂卡被破壞時,要以疲勞狀態回到自己的場地。	[Lv2]『自分のアタックステップ』ステップ開始時、BP10000以上の自分のスピリット1体を指定する。指定されたスピリットは、ターンに1回、相手のスピリットにブロックされない。	[Lv2]『自己的攻擊階段』階段開始時,要指定自己一個BP10000以上の靈魂卡。被指定的靈魂卡一回合內有一次,對手的靈魂卡將不能防禦。
BS04-082	侵されざる聖域	[Lv1-Lv2]自分のコスト8以上のスピリットすべてに“【装甲:紫/緑/白/黄/青】このスピリットは、指定された色の相手のスピリット/ネクサス/マジックの効果を受けない”という効果を与える。	[Lv1-Lv2]給予自己的需求8以上全部靈魂卡“【装甲:紫/緑/白/黄/青】此靈魂卡將不會受到被指定顏色的對手靈魂卡/核心卡/魔法卡的效果影響”效果。	[Lv2]自分のデッキは、相手のスピリット/ネクサス/マジックの効果では、1ターンに6枚以上破壊されない。	[Lv2]在因對手靈魂卡/核心卡/魔法卡效果而要丟棄自己的牌組時,一回合將不能超過6張。
BS04-083	鋼葉の樹林	[Lv1-Lv2]『自分のスタートステップ』自分のトラッシュにある系統:「甲獣」を持つスピリットカード1枚を選んで手札に戻す。	[Lv1-Lv2]『自己的開始階段』選擇自己的棄牌區裡一張擁有系統:「甲獣」的靈魂卡,使其回到手牌。	[Lv2]『自分のメインステップ』自分のフィールドに系統:「甲獣」/「巨獣」を持つスピリットが召喚されたとき、召喚されたスピリットのBP以下のBPを持つ相手のスピリット1体を手札に戻す。	[Lv2]『自己的主要階段』當自己的場地裡被召喚出擁有系統:「甲獣」/「巨獣」的靈魂卡時,使對手一個低於該被召喚靈魂卡BP值的靈魂卡回到手牌。
BS04-084	奇跡の丘	[Lv1-Lv2]『自分のアタックステップ』系統: 「天霊」を持つ自分のスピリットすべてをBP+1000する。	[Lv1-Lv2]『自己的攻擊階段』自己全部的擁有系統: 「天霊」的靈魂卡要BP+1000。	[Lv2]『自分のアタックステップ』系統:「天霊」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』自己全部的擁有系統:「天霊」的靈魂卡,當比較BP值而只有對手的靈魂卡被破壞時,則要回到手牌。
BS04-085	魔力満ちる泉	[Lv1-Lv2]『相手のメインステップ』自分のフィールドに系統:「四道」を持つスピリットが3体以上いる間、相手はスピリットを召喚するとき、1コスト余分に支払わなければならない。	[Lv1-Lv2]『對手的主要階段』當自己的場地裡擁有系統:「四道」的靈魂卡存在3個以上的期間,當對手要召喚靈魂卡時一定要多支付1需求。	[Lv2]『相手のアタックステップ』自分のフィールドに系統:「四道」を持つスピリットが3体以上いる間、相手はアタックをするとき、相手のフィールド/リザーブにあるコア1個を相手のトラッシュに置かなければならない。	[Lv2]『對手的攻擊階段』當自己的場地裡擁有系統:「四道」的靈魂卡存在3個以上的期間,當對手要攻擊時,一定要從對手的場地/預備區上移動一個能量置於對手的棄牌區。
BS04-086	古代闘技場	[Lv1-Lv2]『自分のアタックステップ』相手のスピリット/ネクサス/マジックのBPを+する効果は発揮されない。	[Lv1-Lv2]『自己的攻擊階段』對手靈魂卡/核心卡/魔法卡的「要BP+多少」效果將無效。	[Lv2]『相手のメインステップ』相手のスピリットすべての「このスピリットの召喚時」効果は発揮されない。	[Lv2]『對手的主要階段』對手的靈魂卡中全部的「此靈魂卡召喚時」效果將無效。
BS04-087	心臓破りの巨大坂	[Lv1-Lv2]『相手のスタートステップ』相手のデッキを上から1枚破壊する。	[Lv1-Lv2]『對手的開始階段』要從對手的牌組上面開始丟棄一張卡片。	[Lv2]カードに効果の記述を持たない自分のスピリットすべては、召喚されたターンの間、最高Lvとして扱う。	[Lv2]自己全部在卡片裡沒有記載效果的靈魂卡,當被召喚的回合期間要當作最高Lv使用。
BS04-088	栄光の表彰台	[Lv1-Lv2]『自分のメインステップ』自分は、ネクサスの配置に支払うコストを、コスト1につき、自分のデッキを上から1枚破壊することで支払うことができる。	[Lv1-Lv2]『自己的主要階段』自己在配置核心卡時所要支付的需求,將能藉由每1個需求以丟棄自己牌組上面開始的1張卡片的方式來支付。	[Lv2]自分のフィールドにネクサスが配置されるたび、ボイドから、コア1個を自分のリザーブに置く。	[Lv2]每當自己的場地裡配置了核心卡時,就從空間移動1個能量置於自己的預備區。