

Battle Spirits 第6弾データ Magic

No	Japanese Name	Magic Ability1	魔法卡 能力1	Magic Ability2	魔法卡 能力2
BS06-091	バスタージャベリン	[メイン]ネクサス1つを破壊する。相手のネクサスを破壊したとき、自分はデッキから1枚ドローする。	[主要]破壊一個核心卡。當破壞了對手的核心卡時、自己要從牌組抽一張卡。	[フラッシュ]このターンの間、スピリット1体をBP+2000する。	[靈動]此回合内、一個靈魂卡的BP要+2000。
BS06-092	エクスカベーション	[メイン]自分のトラッシュにある系統:「地竜」を持つスピリットカード3枚を選んで手札に戻す。	[主要]選擇3張在自己的棄牌區裡擁有系統:「地竜」的靈魂卡並使其回到手牌。	[フラッシュ]このターンの間、スピリット1体をBP+3000する。	[靈動]此回合内、一個靈魂卡的BP要+3000。
BS06-093	ライトニングオーラ			[フラッシュ]このターンの間、アタックしている自分のスピリットすべてをBP+1000する。さらにアタックしている【激突】を持つ自分のスピリットすべてをBP+2000する。	[靈動]此回合内、自己正在攻撃の靈魂卡全部都要BP+1000。另外自己正在攻擊且擁有【激突】的靈魂卡全部都要再BP+2000。
BS06-094	トライデントフレア			[フラッシュ]BP3000以下の相手のスピリット3体を破壊する。	[靈動]破壊對手BP3000以下の3個靈魂卡。
BS06-095	ベリアルドロ	[メイン]このターンの間、アタックした自分の紫のスピリットが、BPを比べ相手のスピリットに破壊されるたび、自分はデッキから2枚ドローする。	[主要]此回合内、自己已進行攻撃の紫色靈魂卡、每當在比較BP值而只有對手的靈魂卡被破壞時、自己就從牌組抽兩張卡。	[フラッシュ]このターンの間、スピリット1体をBP+2000する。	[靈動]此回合内、一個靈魂卡的BP要+2000。
BS06-096	レベルドレイン			[フラッシュ]相手のスピリット1体の上のコアを、1つ下のLvコストと同じになるように相手のトラッシュに置く。	[靈動]將對手一個靈魂卡上的能量置於對手的棄牌區、使其Lv需求與前1個等級相同
BS06-097	ブラッディコフィン			[フラッシュ]疲労状態のコスト4以下のスピリット1体を破壊する。	[靈動]破壊一個疲労状態中需求4以下の靈魂卡。
BS06-098	カウンターカース			[フラッシュ]このターンの間、自分のスピリットすべての【呪撃】の効果を“【呪撃】『このスピリットのブロック時』このスピリットは、バトルした相手のスピリット1体をバトル終了時に破壊する”に変更する。	[靈動]此回合内、將自己靈魂卡全部的【呪撃】效果變更為“【呪撃】『此靈魂卡防禦時』此靈魂卡在對戰結束時要破壞對手一個已進行對戰的靈魂卡”。
BS06-99	サベージパワー			[フラッシュ]このターンの間、スピリット1体を、そのスピリットが持つシンボル1つにつき、BP+2000する。	[靈動]此回合内、當指定的一個靈魂卡每擁有一個標誌、該靈魂卡就要BP+2000。
BS06-100	ソーンブリズン			[フラッシュ]相手は、相手のスピリット2体を疲労させる。	[靈動]對手要使他自己的2個靈魂卡疲勞。
BS06-101	ミストラルコア	[メイン]このターンの間、自分のスピリットの【暴風】の効果で相手がスピリットを疲労させるたび、ボイドから、その疲労させたスピリット1体につきコア1個を、自分のスピリット上に置く。	[主要]此回合内、每當因自己靈魂卡的【暴風】效果使對手靈魂卡疲勞時、該疲勞的靈魂卡每出現一個就從空間移動1個能量於自己的靈魂卡上。	[フラッシュ]このターンの間、スピリット1体をBP+2000する。	[靈動]此回合内、一個靈魂卡的BP要+2000。
BS06-102	スピードスター	[メイン]このターンの間、自分のスピリットのアタックによって相手のライフを減らしたとき、ボイドからコア2個を自分のリザーブに置く。	[主要]此回合内、自己靈魂卡的攻撃減少了對手生命値時、就要從空間移動2個能量於自己的預備區。	[フラッシュ]このターンの間、スピリット1体をBP+3000する。	[靈動]此回合内、一個靈魂卡的BP要+3000。
BS06-103	キャバल्ली			[フラッシュ]疲労状態の自分のスピリットすべてを回復させる。このターンの間、この効果で回復した、系統:「戦騎」を持つスピリット以外のスピリットはアタックできない。	[靈動]使自己在疲労状態の全部靈魂卡回復。此回合内、除了因此效果而回復、擁有系統:「戦騎」的靈魂卡以外的靈魂卡都不能攻擊。
BS06-104	アバランチオーラ			[フラッシュ]このターンの間、ブロックしている自分のスピリットすべてをBP+2000する。さらにブロックしている【装甲】を持つ自分のスピリットすべてをBP+2000する。	[靈動]此回合内、自己正在防禦的靈魂卡全部都要BP+2000。另外自己正在防禦且擁有【装甲】的靈魂卡全部都要再BP+2000。
BS06-105	ホーリーエリクサー			[フラッシュ]リザーブから、自分のライフにコア1個を置く。	[靈動]從預備區移動1個能量置於自己的生命值。
BS06-106	ホワイトホール	[メイン]ネクサスすべてを持ち主の手札に戻す。	[主要]全部的核心卡都要回到其持有者的手牌。	[フラッシュ]このターンの間、スピリット1体をBP+3000する。	[靈動]此回合内、一個靈魂卡的BP要+3000。
BS06-107	セカンドサイト	[メイン]自分のデッキを上から3枚オープンして、好きな順番でデッキの上に戻す。	[主要]要從自己的牌組上面開始打開3張卡片、並以自己想要的順序放回牌組上方。	[フラッシュ]このターンの間、スピリット1体をBP+2000する。	[靈動]此回合内、一個靈魂卡的BP要+2000。
BS06-108	ディスコンティニュー			[フラッシュ]このターンの間、自分のデッキは破棄されない。このマジックカードが相手のスピリット/ネクサス/マジックの効果で自分のデッキから破棄されたとき、この効果はコストを支払わずに即時に発揮される。	[靈動]此回合内、自己的牌組將不會被丟棄。此魔法卡效果在因對手的靈魂卡/核心卡/魔法卡效果而使自己牌組被丟棄時能夠不耗費需求地即時發生作用。
BS06-109	アルカイックスマイル			[フラッシュ]バトル解決時、BPを比べずにバトルを終了させる。	[靈動]在對戰結算時、不比較BP值而直接結束對戰。
BS06-110	イマジンフィールド			[フラッシュ]バトル解決時、BPのかわりにコアの数を比べ、コアの数の少ないスピリットが破壊される。コアの数が同じとき、お互いのスピリットが破壊される。	[靈動]在對戰結算時、取代BP值而改比較能量數、能量數少的靈魂卡會被破壞。當能量數相同時、雙方靈魂卡都被破壞。
BS06-111	リクレーション	[メイン]自分のネクサス1つを破壊することで、自分の手札にあるコスト4以下の青のスピリットカード1枚をコストを支払わずに召喚する。	[主要]藉由破壞自己一個核心卡、就可不耗費需求地召喚自己手牌裡需求4以下的一張藍色靈魂卡。	[フラッシュ]このターンの間、スピリット1体をBP+2000する。	[靈動]此回合内、一個靈魂卡的BP要+2000。
BS06-112	マッスルチャージ			[フラッシュ]このターンの間、系統:「闘神」を持つ自分のスピリットすべてのLvを、そのスピリットが持つ最高Lvとして扱う。	[靈動]此回合内、自己全部擁有系統:「闘神」靈魂卡的Lv、都要以該靈魂卡所持有的最高Lv來使用。
BS06-113	マキシマムブレイク	[メイン]このターンの間、自分のスピリットすべてのデッキ破棄枚数の(上限*枚)の数を+10枚する。	[主要]此回合内、自己全部的靈魂卡裡的牌組丟棄張數效果的數量(上限*張)要再+10張。	[フラッシュ]このターンの間、スピリット1体をBP+4000する。	[靈動]此回合内、一個靈魂卡的BP要+4000。
BS06-114	デモリッシュ	[メイン]このターンの間、【粉碎】の効果で相手のデッキを破棄したとき、破棄するカードを+3枚する。	[主要]此回合内、因【粉碎】效果而丟棄對手牌組卡片時、丟棄的卡片張數要+3張。	[フラッシュ]このターンの間、スピリット1体をBP+5000する。	[靈動]此回合内、一個靈魂卡的BP要+5000。