

# Yu-Gi-Oh GX - Call of the Darkness

Mit vielen von mir erfundenen Karten xD

Von -Takeo-

## Kapitel 20: Die wahre Bestimmung

Dritter Tag in Las Vegas. Ryu war schon auf dem Weg zur Duellliste gewesen, als Kentaru noch schlief. Er wurde von Albträumen geplagt.

Zuerst war da Ryu, der von einer gigantischen Schlange zerfetzt wurde. Dann sah er eine riesige Armee vor sich, die seine Monster eines nach dem anderen vernichteten. Zu guter letzt wurde er von einer bläulichen Flamme zerfressen.

Immer wieder kam dieser Traum. Am Ende wachte er immer schweiß gebadet auf. Es war 10.00 Uhr. Kentaru zog sich halbwegs trockene Kleidung an und ging Frühstücken. Unterwegs kam er an der Duellliste vorbei. Er schaute auf sie und erkannte seinen Gegner sofort. Besser gesagt, seine Gegnerin, denn er spielte gegen Ayame. „Das Mädchen aus dem Sportunterricht.“ Sofort kam ihm ihr Bild von ihrem schönen langen Haar in den Kopf. „Sie ist so schön.“ Er spürte, wie er rot wurde. „Trotzdem, dass wird mich nicht hindern, sie zu vernichten.“ Kentarus Magen knurrte. „Aber zuerst muss ich etwas essen.“ Er ging und es erstmal ausreichend.

Im Lager der Union des finsternen Lichts. Zane ging nachdenklich durch das Lager. Er wollte wissen, wie es Ryu geschafft hatte, nach dem Angriff gegen Shigeru wieder aufzuwachen. Dabei hatte er sie doch materialisiert. Was war nur geschehen? Das Mädchen trat an seine Seite. „Meister, die Duelle stehen fest. Ich spiele gegen Ryus Freund.“ Zane blickte sie an. „Dieser...Kentaru?! Wir hatten doch festgestellt, das er Mana in seinem Körper besitzt. Prüfe ihn.“ Er richtete seine Hand auf sie. „Und wehe, du versagst. Dann...“ Er sprach nicht weiter, sondern presste seine Hand nur zu einer Faust zusammen. „Gut, ich habe verstanden.“ Das Mädchen verbeugte sich und trat weg.

Nachdem Kentaru gegessen hatte, suchte er seinen Austragungsort auf. Das Dach des Hotels. „Soll n´ luftiger Platz sein. Hoffe, mich weht es nicht weg.“ So ging Kentaru die Treppen höher und höher und höher...bis er sich beobachtet füllte. „Da ist doch jemand.“ Trotzdem ging er weiter. Lange Zeit blieb ihm dieses unbehagliche Gefühl. Als er auf dem Dach ankam, fand er nicht, wie er dachte, Ayame vor, sondern einen der Kapuzenträger. „Was willst du denn hier? Ich habe hier eine wichtiges Duell zu bestreiten.“ Kentaru klang verärgert. „Tja, ich aber auch“, erwiderte der Kapuzenträger, der, wie sich anhand seiner Stimme herausstellte, ein Mädchen war. „Das...das ist gelogen...Ich spiele hier gegen...“ In diesem Moment wurde es ihm klar. Die Kapuzenträgerin musste Ayame sein. Aber das ergab in seinen Augen keinen Sinn.

Warum sollte sie dieser Organisation angehören. „Ayame, sag mir, warum bist du Mitglied in dieser...Union?“ Ayame zog ihre Kapuze nach hinten und löste ihr langes Haar. „Weil ich ein Talent besitze. Und dieses Talent ist es, das mein Meister will.“ Kentaru überlegte kurz. „Dein Meister...Zane, nicht wahr?“ Ayame nickte mit ihrem Kopf. „Jopp. Und mein Meister hat auch herausgefunden, das du dieses Talent ebenfalls besitzt. Mein Auftrag lautet also, dich mitzunehmen. Bist du dazu bereit?“ Er überlegte eine Weile, dann sprach er. „Okay. Falls du gewinnst, werde ich mich dir anschließen. Aber falls ich gewinne...wirst du aus der Union austreten.“ Ayame zog ihre Augenbrauen nach oben. „Okay, dann soll es so sein.“ Sie mischte ihr Deck und machte ihre Duelldisk bereit. „Ich hoffe nur, das du das Leben in der freien Wildnis gewöhnt bist.“ Sie grinste.

Duell: Kentaru vs. Ayame

Lebenspunkte: Kentaru 4000 / Ayame 4000

Handkarten: Kentaru 5 / Ayame 5

„Okay, Ladys first. Ich beschwöre „Doppelter Coston“ [ATK 1700]. Dann aktiviere ich noch „Verbrecher Duo“. Damit kann ich eine Karte aus deiner Hand wählen und sie auf den Friedhof legen. Und danach wählst du ebenfalls eine Karte aus deiner Hand und legst sie auf den Friedhof.

Lebenspunkte: Kentaru 4000 / Ayame 3000

Handkarten: Kentaru 3 / Ayame 4

„Dann spiele ich eine Karte verdeckt. So, nun zeig mal, was du kannst.“ Kentaru zog seine Karte. Er musste das Duell nun mit deutlich weniger Karten herumreißen. „Schön, ich beschwöre „Bestie der Finsternis – Jäger“ [ATK 1700]. Und dann rüste ich ihn mit der Karte „Schwarzer Anhänger“ aus. Das erhöht seine Power um 500. Jäger 2200 ATK. Na dann, greif an mein Jäger.“ Der Jäger sprang auf den Coston los, doch dieser zeigte dem Jäger nur seine Zunge. „Hier ist meine Falle „Entkräftigungsschild“. Damit erhalte ich Lebenspunkte in Höhe der Power deines Monsters.

Lebenspunkte: Kentaru 4000 / Ayame 5200

Handkarten: Kentaru 2 / Ayame 3

„Shit. Ich beende meinen Zug.“ Ayame zog ihre Karte. „Okay, ich opfere meinen Coston und beschwöre „Dunkler Magier des Chaos“ [ATK 2800]. Da mein Magier ein Finsternis- Monster ist, kann ich den Coston als doppeltes Opfer zählen lassen. Dann kann ich Magiers Fähigkeit nutzen, um eine Zauberkarte von meinem Friedhof auf meine Hand zu nehmen. Tja, die Karte ist „Verbrecher Duo“. Damit werden deine letzten beiden Karten auf den Friedhof gelegt.

Lebenspunkte: Kentaru 4000 / Ayame 4200

Handkarten: Kentaru 0 / Ayame 3

„Pech für dich. Denn eine der beiden Karten war „Goldd, Wu- Fürst der Finsternen Welt“. Und da er durch den Effekt einer Karte von dir aus meiner Hand abgeworfen wurde, kann ich ihn beschwören und deinen Magier zerstören.“ Zwei Blitze schossen auf das Feld nieder. Der eine traf den Magier, der andere traf Kentarus Feld und dort

wo der Blitz eingeschlagen war, erschien ein riesiger goldener Unterweltler. „Darf ich vorstellen, das ist Goldd [ATK 2300].“ Ayame atmete tief durch. „Ich bin immer noch am Zug. Ich aktiviere die Zauberkarte „Blitzeinschlag“. Nun werfe ich eine Karte aus meiner Hand ab, um deine Monster zu zerstören.“ Mehrere Blitze prasselten auf Kentarus Monster nieder und wurden zerstört. „Aber wenn „Schwarzer Anhänger“ zerstört wird, verlierst du 500 Lebenspunkte.“

Lebenspunkte: Kentaru 4000 / Ayame 3700

Handkarten: Kentaru 0 / Ayame 1

„Toll, dann spiele ich eben nun noch eine Karte verdeckt und beende meinen Zug.“ Ayames Gesicht war vor Zorn ganz rot. Kentaru hatte Glück gehabt. Noch konnte er ihrem Zorn entgehen. „Ich bin am Zug. Und ich aktiviere die Karte „Emporkömmling Goblin“. Du erhältst 1000 Lebenspunkte, dafür darf ich eine Karte ziehen.“

Lebenspunkte: Kentaru 4000 / Ayame 4700

Handkarten: Kentaru 1 / Ayame 0

„Dann wollen wir mal. Ah. Ich beende meinen Zug.“ Ayame lächelte. „Gute Entscheidung. Ich bin dran. Und ich aktiviere „Elegante Wohltäterin“. Nun ziehe ich drei Karten und werfe zwei wieder ab. Aber ich aktiviere auch meine verdeckte Karte, hier ist der „Krug der Gier“ durch den ich nochmal eine Karte ziehen darf. Na dann, ziehen wir mal. Hm. Ich werfe diese zwei Karten ab. So, und nun kommen wir zum lustigen Teil. Ich entferne meinen Coston und meinen Chaosmagier aus dem Spiel und rufe ihn hier. „Seele der ewigen Dunkelheit“ [ATK 1300]. Nicht besonders beeindruckend, ich weiß. Aber seine Fähigkeit hat es in sich. Indem ich bei seiner Beschwörung eine Karte aus der Hand auf den Friedhof lege, kann ich eine Fallenkarte aus meinem Deck wählen und auf mein Feld legen. Und dann greife ich dich direkt an.“ Die Seele sammelte eine Energiekugel, die sie auf Kentaru feuerte.

Lebenspunkte: Kentaru 2700 / Ayame 4700

Handkarten: Kentaru 1 / Ayame 0

„So, ich beende meinen Zug.“ Kentaru zog seine Karte. „Ich bin dran. Und ich aktiviere die Zauberkarte „Finsterer Flüchtling“. Damit erhalten wir beide einen Token [ATK 0]. Und diesen werde ich nun für dieses Monster opfern. Hier ist mein neues Monster: „Bestie der Finsternis- Gefängnis skelett“ [ATK ?]. Und nun zu seiner Stärke. Für jede Karte auf dem Spielfeld erhält er 300 Punkte. Und zurzeit sind drei Karten auf unseren Feldern. Macht 900 Punkte. Skelett 900 ATK. Angriff auf den Flüchtling.“ Das Skelett flog auf den Token zu und rammte seine knöchigen Hände in ihn.

Lebenspunkte: Kentaru 2700 / Ayame 3800

Handkarten: Kentaru 0 / Ayame 0

„Da dein Token nun auch weg ist, verliert mein Monster Punkte. Skelett 600 ATK. So, ich beende meinen Zug.“ Ayame grinste. „Ich bin dran. Tja, wird wohl Zeit für diese Karte. Verdeckte Karte „Karte der Unantastbarkeit“. Damit ziehen wir beide solange bis wir fünf Karten auf unserer Hand haben. Als nächstes rufe ich mein Monster „Seelenschnitter“ [DEF 200]. Und dann spiele ich zwei Karten verdeckt und beende

meinen Zug.“ Kentaru zog seine Karte. „Also, erstmal gewinnt mein Monster Punkte. Skelett 1200 ATK. Dann rüste ich es mit der Zauberkarte „Lebensenthauchersense“ aus. Zwar erhält er keine Punkte von dieser Karte, aber wenn du ein Monster beschwören möchtest, dann musst du 500 Lebenspunkte zahlen. Falls du dies nicht machst verlierst du deine gesamte Hand. Und nun aktiviere ich noch die Feldzauberkarte „Königreich der Finsternis- Das Herz“. Damit erhöht sich die Power meiner Monster um 400. Außerdem ist es mir gestattet, eine Karte aus deiner Hand abzuwerfen. So, mein Skelett erhält ja noch ein paar Punkte. Skelett 2200 ATK. Dann greife ich deine Seele an. Attacke mit Sensenschlag. Und wenn mein Monster dein Monster zerstört, dann musst du eine Karte aus deiner Hand abwerfen.“ Das Skelett zückte seine Sense und zerteilte Ayames Monster mit einem gezielten Schlag.

Lebenspunkte: Kentaru 2700 / Ayame 2900

Handkarten: Kentaru 4 / Ayame 0

„Dann beende ich meinen Zug mit einer verdeckten Karte.“ Ayame blickte ihn mit leeren Augen an. „Schön, ich bin dran. Als erstes aktiviere ich einen weiteren „Krug der Gier“. Dann meine nächste verdeckte Karte „Schwerer Sturm“. Damit sind deine Karten Geschichte. Und dein Monster verliert gerade an Punkten. Skelett 600 ATK. Und nun aktiviere ich noch die Zauberkarte „Seelentausch“. Damit kann ich nun meinen Schnitter und dein Skelett für diese Bestie opfern: „Großherzog der Dunkelheit- Darran Zorg“ [ATK 2800]. Nur darf ich in diesem Zug nicht angreifen. Aber seine besondere Fähigkeit macht dafür was her. Er gleicht unsere Handkarten aus. Und zwar von mir ausgehend. Damit verlierst du alle deine Handkarten. So, ich beende.“ Kentaru zog seine Karte. „Hm. Sie bringt mir nichts. Ich beende.“ Ayame blickte ihn traurig an. „Was, wirklich? Dann beende ich es nun. Darran, Angriff!“ Der Großherzog sammelte zwischen seinen Händen in einem gigantischen Sog Dunkelheit an und feuerte diesen als konzentrierten Strahl auf Kentaru.

Lebenspunkte: Kentaru 0 / Ayame 2900

Sieger: Ayame

Kentaru wurde schwummrig vor seinen Augen. „Was ist...hier los...“ Er fasste sich auf seine Brust und bemerkte, das er blutete. Ayame kam auf ihn zu. „Unser Talent: Wir können unsere Bestien materialisieren. Und du besitzt dieses Talent auch. Gruselige Fähigkeit, nicht wahr. Der Gegner spürt den Schmerz wirklich. Und schon bald wirst du in den Genuss dieser Fähigkeit kommen.“ Kentaru wurde nun schwarz vor Augen. Er spürte, wie sie ihn vom Dach warf. Und dann wurde er von etwas umgriffen. Er konnte nicht wissen, das die Dunkelheit ihn nun trug. Die Dunkelheit, in der er bald leben würde.

Episode Ende

Zu den Karten:

Bestie der Finsternis - Gefängnis Skelett  
Lv. 6 / Attr. Finsternis / Typ Zombie  
ATK ? / DEF ?

Die ATK und DEF dieser Karte entsprechen der Karten auf dem Spielfeld x 300.

Falls diese Karte ein Monster deines Gegners zerstört wähle einen der folgenden Effekte, den du aktivieren möchtest:

- Das gegnerische Monster wird aus dem Spiel entfernt.
- Das gegnerische Monster wird oben auf das Deck ihres Besitzers zurückgelegt.
- Dein Gegner wirft eine Karte aus seiner Hand ab.

Lebensenthauchersense  
Ausrüstungszauberkarte

Diese Karte kann nur an "Bestie der Finsternis - Gefängnis skelett" angelegt werden. Wenn dein Gegner ein Monster beschwört oder setzt, muss er 500 Lebenspunkte zahlen. Tut er dies nicht, muss er seine gesamte Hand auf den Friedhof legen.

Seele der ewigen Dunkelheit  
Lv. 6 / Attr. Finsternis / Typ Hexer  
ATK 1300 / DEF 1900

Dieses Monster kann nur beschworen werden, indem du zwei Monster mit dem Attribut Finsternis vom Friedhof aus dem Spiel entfernst. Wenn du bei der Beschwörung dieses Monsters eine Karte aus der Hand abwirfst, kannst du eine Fallenkarte von deinem Deck verdeckt auf das Feld legen.

Großherzog der Dunkelheit – Darran Zorg  
Lv. 8 / Attr. Finsternis / Typ Unterweltler  
ATK 2800 / DEF 1900

Wenn diese Karte beschworen wird, muss dein Gegner solange Karten aus seiner Hand ablegen, bis er genauso viele Karten auf der Hand hat, wie der Besitzer dieser Karte.

Wenn diese Karte auf den Friedhof gelegt wird, kannst du bis zu drei Zauberkarten, die auf deinem Friedhof liegen, aus dem Spiel entfernen und ihren Effekt aktivieren.