

Yu-Gi-Oh GX - Call of the Darkness

Mit vielen von mir erfundenen Karten xD

Von -Takeo-

Kapitel 29: Das Schicksal der Narren

Ryu rannte den Berg weiter hoch. Vor ein paar Minuten war er an einer Stelle, von der aus er Zane gesehen hatte. Er rief ihm zu, er solle stehen bleiben, doch Zane ist stur weiter gegangen. Nun hatte Ryu einen Ansporn gehabt, noch schneller zu rennen. Er überlegte kurz. Wenn bis jetzt alle Gegner besiegt wurden, dann waren noch zwei Duellanten übrig. Er musste also sich noch mindestens einmal duellieren, bevor er Zane einholen kann.

Hitoru und Tryce standen immer noch in derselben starren Position. Hitoru blinzelte einige Male, dann brach er die Stille. „Wollen wir nicht anfangen uns zu duellieren?“ Tryce grinste ihn an. „Sorry, das hab ich total vergessen. Okay, lass uns starten.“

Duell: Hitoru vs. Tryce

Lebenspunkte: Hitoru 4000 / Tryce 4000

Handkarten: Hitoru 5 / Tryce 5

Tryce zog seine Karte. „Ich fang an. Und zwar mit einer Feldzauberkarte namens „Heilige Waffenkammer – Memphis“. Damit können Ausrüstungskarten auch ohne Ziel ausgespielt werden. Außerdem kann ich jederzeit während meines Zuges das Ziel von Ausrüstungskarten ändern. Und nun aktiviere ich die Zauberkarte „Zepter der Stille – Kay'est“. Und da diese Karte nun offen auf meinem Feld liegt beschwöre ich „Wächterin Kay'est“ [DEF 1800]. Und dann rüste ich sie mit dem Zepter der Ruhe aus. Kay'est 2300 DEF. Dann spiele ich eine Karte verdeckt und beende meinen Zug.“ Hitoru war etwas verwirrt. Die Strategie war alt, aber dank des Feldzaubers schien sie sehr stark zu sein. „Ich bin am Zug. Ich beschwöre „Mantiskrieger – Skergas“ [ATK 2200]. Dann spiele ich zwei Karten verdeckt und beende meinen Zug.“ Tryce lächelte. „Ich bin dran. Ich aktiviere meine verdeckte Karte: „Raigeki- Brecher“. Dann werfe ich eine Karte aus meiner Hand ab und zerstöre deinen Skergas. Als nächstes aktiviere ich die Zauberkarte „Schmetterlingsdolch – Elma“. Und da sie nun auf dem Feld ist kann ich auch noch sie beschwören: „Wächterin Elma“ [ATK 1300]. Dank ihres Effektes kann ich sie mit einer Ausrüstungskarte von meinem Friedhof ausrüsten. Und ich wähle die eben abgeworfene Zauberkarte „Schwerkraftaxt – Grarl“ aus. Und zusätzlich noch mit dem auf dem Feld liegenden Schmetterlingsdolch. Elma 2100 ATK. Dann wechsele ich mit meiner Kay'est in den Angriffsmodus [ATK 1000]. Und dann greifen dich meine beiden direkt an.“ Hitoru blickte die beiden Monster an. Seine Augen weiteten sich

vor Furcht. Da kam ihm seine verdeckte Karte in den Sinn. „Hier ist meine Antwort auf deine Angriffe: „Angriff annullieren“. Damit stoppe ich die Angriffe deiner Monster.“ Tryce lächelte wieder. „Tja, dann muss ich wohl beenden.“ Hitoru atmete tief durch.

Lebenspunkte: Hitoru 4000 / Tryce 4000

Handkarten: Hitoru 3 / Tryce 0

Ryu rannte wieder. Er war vollkommen erschöpft. Wie lange konnte er noch so weitermachen? Er wusste nicht, wie lange sie unterwegs sind, seit sie Deutschland verlassen hatten. Er hatte jegliches Zeitgefühl verloren. Er lehnte sich an die Felswand. Er musste eine kurze Pause machen.

Hitoru zog seine Karte. „Tja, dann bin ich wohl dran. So, ich aktiviere die Zauberkarte „Kosten verringern“. Dann werfe ich eine Karte aus meiner Hand ab. Und dadurch kann ich nun ohne ein anderes Monster anzubieten ihn rufen: „Mantiskrieger– Anuros“ [ATK 2700]. Und dank seiner Fähigkeit kann er nicht das Ziel von Monstereffekten werden. Und dann aktiviere ich noch die Zauberkarte „Mantiskampfkunst – Infernoschlag“. Und dank dieser Karte kann ich die Angriffskraft meines Monsters verdoppeln. Jedoch verliere ich am Ende meines Zuges die originale Stärke meines Monsters. Anuros 5400 ATK. So, greif seine Elma an. Attacke.“ Anuros stampfte auf Elma zu und verpasste ihr einen Schlag, der sogar den Boden erschütterte.

Lebenspunkte: Hitoru 4000 / Tryce 700

Handkarten: Hitoru 0 / Tryce 0

„Tja, dein Dolch kommt zurück auf deine Hand. Ich beende meinen Zug und nehme den Schaden hin.“

Lebenspunkte: Hitoru 1300 / Tryce 700

Handkarten: Hitoru 0 / Tryce 1

Tryce war verstummt. „Ich bin dran. Ich wechsele mit Kay´est in den Verteidigungsmodus [DEF 2300]. Dann spiele ich eine Karte verdeckt und beende meinen Zug.“ Hitoru musste lachen. „Das wars? Dann beende ich nun das Spiel.“ Er zog seine Karte. Tryce lächelte wieder. „Ich glaube nicht. Hier ist „Geisterbarriere“. Und solange ich ein Monster besitze kann ich keinen Kampfschaden nehmen.“ Hitoru grinste. „Wie du gesagt hattest. Es wird ein schnelles Spiel. Hier ist „Mantiskampfkunst – Ruhe in Frieden“. Damit opfere ich einen meiner Krieger. Und dann verlierst du Punkte in Höhe seines Levels mal 200. Also in unserem Fall 1200 Punkte.“ Tryce blickte mit großen Augen Hitorus Monster an, das sich im gleichen Moment auflöste und einen riesigen Energiestrahle freigab.

Lebenspunkte: Hitoru 1300 / Tryce 0

Sieger: Hitoru

Hitoru richtete seinen Kragen her. Er lächelte Tryce an. „Merk dir eins: Ich bin derjenige von uns, der seine Gegner am schnellsten besiegt. Du hattest also nie eine Chance.“ Tryce keuchte schwer. „Tja, da hab ich wohl nicht aufgep...“. Im selben Moment umgab Tryce ein dunkler Nebel. Als sich dieser verzog lag nur noch eine

Karte auf dem Boden. Hitoru beachtete sie jedoch nicht mehr. Er ging einfach den Berg weiter.

Ryu war indessen fast an der Hälfte des Berges angekommen. Er wankte nur noch. Sein Atem raste. Bald muss ich wieder eine Pause einlegen, dachte er. Ich hoffe, das Zane noch nicht oben angekommen ist. Ryu erreichte eine ebene Stelle. Sofort wurde ihm bewusst, dass er sich nun duellieren musste. Aber gegen wenn? Er blickte sich um, doch es war kein Gegner zu sehen. Ryu wollte schon weitergehen, da tauchte vor ihm ein Verhüllter auf. „Was willst du von meinem Meister?“ Die Stimme des Wesens klang traurig. Ryu antwortete wütend: „Dein Meister will diese Welt vernichten. Er ist böse.“ Ryu trat einen Schritt nach vorne. Das Wesen blickte auf. „Ist er böse, oder bist du es, der böse ist?“ Ryu wich unweigerlich einen Schritt zurück. „Wie meinst du das?“ Das Wesen blickte nun ihn an. „Dein Geist ist von der Finsternis zerfressen. Du bist unrein. Ich muss...dich läutern!“ Das Wesen zog die Kapuze zurück. Es war Nephthys Butlerin. Ryu war nicht verwirrt. „Du willst mich läutern. Dann mach dich auf eine echte Niederlage gefasst.“

Duell: Ryu vs. Butlerin

Lebenspunkte: Ryu 4000 / Butlerin 4000

Handkarten: Ryu 5 / Butlerin 5

Die Butlerin warf eine Münze in die Luft. „Kopf ich fang an; Zahl du fängst an.“ Die Münze landete auf der Handfläche der Butlerin. Sie zeigte die Münze Ryu. „Es ist Kopf. Also fang ich an. Ich beschwöre mein Monster „Nephthys Glücksfee“ [ATK 400]. Und wenn ich eine Karte aus meiner Hand in mein Deck mische, dann erhalte ich zwei „Glücksfeen“- Token [ATK 200]. Dann aktiviere ich dich Zauberkarte „Kreaturenwechsel“. Nun nehme ich ein Monster von meiner Spielfeldseite auf meine Hand und beschwöre dann ein Monster mit niedrigerem Level. Und ich nehme meine Glücksfee zurück und beschwöre dann „Nephthys Butlerin“ [ATK 600]. Dann nutze ich ihren Effekt: Ich biete sie und meine beiden Token als Tribut an und beschwöre ihn aus meinem Deck: „Heiliger Phönix von Nephthys“ [ATK 2400] und dann spiele ich eine verdeckte Karte und beende meinen Zug.“ Ryu blickte auf das Feld. Der Phönix von Nephthys war eine bekannte und extrem spielstarke Karte. Er musste vorsichtig sein. „Ich bin am Zug. Ich beginne meinen Zug mit „Elegante Wohltäterin“. Ich ziehe drei Karten und lege zwei auf den Friedhof. Dann aktiviere ich die Zauberkarte „Cyber-Auswechslung“. Nun lege ich eins meiner Cybermonster von meiner Hand auf den Friedhof und nehme dann ein weiteres von meinem Deck auf die Hand. Und dann beschwöre ich „Proto- Cyberdrache“ [ATK 1100]. Und dann aktiviere ich „Überlastfusion“ und vereine meinen Protodrachen vom Feld mit den drei Maschinen in meinem Friedhof. Und erhalte damit „Chimeratech- Überdrache“ [ATK ?]. Und da für seine Fusion vier Monster genutzt wurden, erhält er eine Stärke von 3200 Punkten. Überdrache 3200 ATK. Was sagst du dazu?“ Die Butlerin grinste. „Was ich dazu sage? Falle aktivieren: Windsturm der Phönixflügel“. Ich lege eine Karte aus meiner Hand auf den Friedhof. Anschließend gebe ich eine Karte auf deinem Deck zurück. Also schicke ich deinen Überdrachen zurück in dein Fusionsdeck.“ Der Phönix öffnete seine Flügel und entfachte mit ihnen einen Sturm, der den Drachen wegfegte. Ryu blickte verzweifelt auf das Feld. „Ich kann immer noch meinen „Cyber- Drachen“ spezial beschwören [ATK 2100]. Dann spiele ich noch eine Karte verdeckt und beende meinen Zug.“

Lebenspunkte: Ryu 4000 / Butlerin 4000
Handkarten: Ryu 0 / Butlerin 1

Die Butlerin lachte hinterhältig. „Na, überrascht? Ich aktiviere die Zauberkarte „Eine Feder vom Phönix“. Und indem ich eine Karte aus meiner Hand auf den Friedhof lege, kann ich eine Karte von meinem Friedhof auf mein Deck legen. So, nachdem das erledigt ist greife ich mit meinem Phönix deinen Drachen an. Attacke!“ Der Phönix flog auf den Drachen zu. Ryu hatte aber noch etwas geplant. „Ich aktiviere die Fallenkarte „Angriffsabweereinheit“ und verwandle meinen normalen „Cyber- Drachen“ in einen viel besseren „Cyber- Barrieredrachen“ [ATK 800]. Und solange er sich im Angriffsmodus befindet kann er einen deiner Angriffe durch seinen Effekt blocken.“ Der Drache errichtete ein Laserschild, an dem der Phönix abprahlte. Die Butlerin verzog ihre Miene. „So war das nicht geplant. Ich beende meinen Zug.“ Ryu grinste. Er hatte ihren Plan vereitelt. Mutig zog er seine Karte. „Mein Zug. Ich aktiviere Not gezwungen die hier: „Karte der Unantastbarkeit“. Jetzt ziehen wir beide bis wir sechs Karten in unserer Hand halten. Anschließend aktiviere ich die Zauberkarte „Polymerisation“ und vereine meine „Cyber- Drache“ und einen weiteren „Cyber- Drachen“. Und somit beschwöre ich „Cyber- Zwillingsdrache“ [ATK 2800]. So, nun greife ich deinen Phönix an. ATTACKE!“ Der Zwillingsdrache schoss einen Laserstrahl auf den Phönix, der mit einem gellenden Schrei explodierte.

Lebenspunkte: Ryu 4000 / Butlerin 3600
Handkarten: Ryu 3 / Butlerin 6

„Noch was: Mein Drache kann zweimal angreifen. Also, direkter Angriff.“ Erneut hob der Drache seinen Kopf und führte einen zweiten Angriff durch, der die Butlerin direkt traf.

Lebenspunkte: Ryu 4000 / Butlerin 800
Handkarten: Ryu 3 / Butlerin 6

„Tja, und nun greift mein Barrieredrache dich direkt an. Attacke!“ Der Drache hob seinen Kopf und stieß einen Schrei aus. Die Butlerin lachte jedoch nur. „Weißt du noch dass ich eine Karte für den Effekt meiner Glücksfee verwendet habe. Dafür musste ich eine Karte aus meiner Hand abwerfen. Und das war „Nephthys letzte Hoffnung“. Ein Monster, dessen Effekt nur in meinem Friedhof aktiv ist. Den durch ihren Effekt nehme ich nur einmal die Runde Schaden, wenn es sich um einen direkten Angriff handelt. Pech gehabt.“ Ryu schnaufte ruhig. „Da ich dir trotzdem nun eine Menge Schaden zugefügt habe beende ich meinen Zug mit einer verdeckten Karte. Du bist.“ Die Butlerin hatte sich wieder aufgerichtet. Sie sah stark mitgenommen aus. Man sah, dass sie zornig war. „Mein Zug. So, ich aktiviere als erstes die Zauberkarte „Zurück zum Anfang“. Nun lege ich eine Karte aus meiner Hand ab und schicke eins deiner Monster zurück auf das Deck. Und da dein Zwillingsdrache ein Fusionsmonster ist schicke ich ihn zurück auf dein Fusionsdeck. Dann entferne ich sowohl „Nephthys Glücksfee“ als auch „Nephthys letzte Hoffnung“ vom Friedhof, um so zwei „Garuda, der Windgeist“ zu beschwören [ATK 1600]. Dann opfere ich die beiden um ihn zu beschwören: „Heiliger Phönix von Nephthys“ [ATK 2400]. Bist du verwundert? Ich besitze eben mehr als nur einen Phönix. So, nun aktiviere ich die Feldzauberkarte

„Geweihete Stadt der Götter- Nephthys“. Damit erhält mein Phönix nun einen Bonus von 500 Punkten. Phönix 2900 ATK. So, nun greife ich deinen Barrieredracken an. Attacke. Noch etwas: Solange mein Feldzauber auf dem Feld liegt verlieren bei einem Angriff deine Monster ihre Effekte.“ Der Phönix schoss in den Himmel und ein Flammenhagel ging auf den Drachen nieder. Doch Ryu war darauf vorbereitet. „Stopp. Hier ist meine verdeckte Karte: „Neutronenausstoß“. Damit kann ich einen „Cyber-Barrieredracken“ oder einen „Cyber- Laserdrachen“ von meinem Feld opfern und ihn beschwören: „Cyber- Gigasdrache“ [ATK 3000].“ Der Barrieredracke verschwand und ein riesiger Energiewirbel tat sich auf. In ihm stand ein Drache mit zwei Flügeln, die mit mehreren Laserkanonen besetzt waren. „Ein großartiger Anblick, nicht wahr?“ Die Butlerin wirkte verstört. „Ach, ich spiele eine verdeckte Karte und beende meinen Zug.“ Ryu grinste. Er zog langsam seine Karte. „Weißt du, ich kenne deine verdeckte Karte: „Waghalsig voranstürmen“. Damit willst du deinen Phönix stärken wenn ich ihn angreife. Aber ich muss nicht angreifen um zu gewinnen. Ich aktiviere einfach den Effekt meines Gigasdrachen: Nun entferne ich deinen Phönix aus dem Spiel. Und dann nimmst du Schaden in Höhe seines Levels mal 100. Vorwärts Drache, beende das Spiel.“ Der Gigasdrache stieg in die Höhe und schoss eine Lasersalve aus den Kanonen auf seinem Flügel, die durch den Phönix schossen und die Butlerin trafen. Diese wurde gegen einen riesigen Felsbrocken geschleudert.

Lebenspunkte: Ryu 4000 / Butlerin 0

Gewinner: Ryu

Ryu ging zur Butlerin und reichte ihr eine Hand. Sie blickte die Hand an, als biete er ihr Gift an. „Komm, ich helf dir hoch.“ Die Butlerin drehte sich weg und begann zu lachen. „Du Narr. Euer schwerster Kampf steht euch noch bevor. Ihr...könnt nicht...gewin...“ Mit den letzten Worten verwandelte sich die Butlerin in eine Karte. Ryu blickte sie an und rührte sich nicht.

Was Ryu jedoch nicht wusste war, dass Chris während des Duells einfach weitergegangen war. Er würde also dem nächsten Gegner gegenüberstehen.

Episode Ende

Zu den heutigen Karten:

Heilige Waffenkammer – Memphis

Feldzauberkarte

Ausrüstungskarten können ohne Ziel ausgespielt werden; sie werden in dem Fall zusätzlich wie eine dauerhafte Zauberkarte behandelt. Du kannst in deiner Main Phase 1 das Ziel einer Ausrüstungszauberkarte auf deiner Spielfeldseite ändern.

Mantiskampfkunst – Infernoschlag

Ausrüstungszauberkarte

Verdopple die ATK des ausgerüsteten Monsters, falls es „Mantiskrieger“ in seinem Namen enthält. Am Ende deines Zuges verlierst du Punkte in Höhe der Grund- ATK des ausgerüsteten Monsters.

Mantiskampfkunst – Ruhe in Frieden

Zauberkarte

Biete ein Monster mit „Mantiskrieger“ im Namen als Tribut an. Dein Gegner verliert Punkte in Höhe des Level des Monsters x 200.

Nephthys Glücksfee

Lv. 3 / Attr. Wind / Typ Hexer

ATK 400 / DEF 900

Lege eine Karte aus deiner Hand ab um zwei „Glücksfee“-Token zu beschwören [Lv. 4 / Attr. Licht / Typ Fee / ATK 0 / DEF 0].

Kreaturentausch

Zauberkarte

Nimm ein Monster von deiner Spielfeldseite auf die Hand zurück um ein Monster mit einem niedrigeren Level als das gewählte Monster von deiner Hand als Spezialbeschwörung zu beschwören.

Nephthys letzte Hoffnung

Lv. 1 / Attr. Wind / Typ Hexer

ATK 100 / DEF 400

Solange diese Karte auf deinem Friedhof liegt kannst du nur einmal die Runde Schaden erleiden, der aus einem direkten Angriff hervor ging.

Geweihte Stadt der Götter- Nephthys

Feldzauberkarte

Solange diese Karte offen auf den Feld liegt erhöhen sich die Punkte aller Monster mit „Nephthys“ im Namen um 500. Außerdem, falls du mit einem Monster mit „Nephthys“ im Namen einen Angriff auf ein Monster deklarierst wird der Effekt dieses Monsters negiert.

Neutronenausstoß

Fallenkarte

Biete einen „Cyber- Barrieredrachen“ oder einen „Cyber- Laserdrachen“ von deiner Spielfeldseite als Tribut an um einen „Cyber- Gigasdrachen“ von deiner Hand oder deinem Deck als Spezialbeschwörung zu beschwören.

Cyber- Gigasdrache

Lv. 8 / Attr. Licht / Typ Maschine

ATK 3000 / DEF 2600

Dieses Monster kann nur durch den Effekt von „Neutronenausstoß“ beschworen werden.

Einmal pro Spielzug kannst du ein Monster vom Spielfeld deines Gegners aus dem Spiel entfernen. Dein Gegner verliert dann Punkte in Höhe des Levels des Monsters x 100.