

Yu-Gi-Oh GX - Call of the Darkness

Mit vielen von mir erfundenen Karten xD

Von -Takeo-

Kapitel 24: Die drei Fragmente – Teil 2

Lebenspunkte: Ryu 4000 / Schatten 3000

Handkarten: Ryu 3 / Schatten 2

Der Schatten hielt seine Karten in Ryus Richtung. „Nun wähle weise!“ Ryu überlegte einige Zeit. „Okay, ich wähle deine...linke Karte aus.“ Der Schatten nahm die Karte in die Hand und drehte sie langsam um. „Hier ist die Karte. „Sillva, Kriegsfürst der Finsteren Welt“. Zuerst wird sein Effekt aktiviert. Nun musst du zwei deiner Karten unter dein Deck legen. Anschließend wird er durch seinen zweiten Effekt vom Friedhof auf das Spielfeld beschworen [ATK 2300]. Und dann darf ich dank meiner „Karte der sicheren Wiederkehr“ eine Karte aus meinem Deck ziehen.“ Ryu blickte auf seine Hand und auf das Feld. Da hatte er gerade einen ziemlichen Verlust erlitten. „Tja, dann wechsle ich mit meinem „Cyber- Wal“ in den Verteidigungsmodus [DEF 1250] und dann greife ich mit meinem „Cyber- Wolf“ deinen Frontkämpfer an. Attacke mit reißendem Mitternachtsgetriebe!“ Der Wolf sprang auf den Frontkämpfer zu und riss diesen in Stücke.

Lebenspunkte: Ryu 4000 / Schatten 2900

Handkarten: Ryu 1 / Schatten 2

„Dann spiele ich eine verdeckte Karte und beende meinen Zug.“ Der Schatten zog seine Karte und fing zu kichern an. „Okay, ich aktiviere nun meine Karte „Kartenzerstörung“. Und die beiden Karten die abgeworfen werden sind ein weiterer Beiige und mein „Broww, Jäger der Finsteren Welt“. Okay, dann wollen wir mal. Als erstes ziehe ich zwei neue Karten durch den Effekt meiner „Kartenzerstörung“. Dann wird mein Beiige vom Friedhof beschworen [ATK 1600], wodurch ich nochmals eine Karte ziehen kann. Und zu guter letzt werde ich noch eine Karte durch den Effekt meines Browws ziehen. Damit habe ich mit einer Karte meine Monsteranzahl und die Anzahl meiner Handkarten verdoppelt. So, als nächstes beschwöre ich mein Monster „Gren, Taktiker der Finsteren Welt“, doch er wird nicht lange bleiben, denn ich opfere ihn, meinen Beiige und meinen Sillva und beschwöre meine ultimative Kreatur.“ Die drei Monster wurden zu schwarzen Nebel, der sich ineinander webte und sich verformte. Plötzlich wurde aus der Hand des Schattens eine riesige weißleuchtende Klaue. „Und nun beschwöre ich „Raviel, Herr der Phantome [ATK 4000].“ Der Nebel materialisierte sich und ein riesiger Dämon stand auf dem Spielfeld.

Lebenspunkte: Ryu 4000 / Schatten 2900
Handkarten: Ryu 0 / Schatten 2

Lebenspunkte: Hitoru 4000 / Ayame 4000
Handkarten: Hitoru 4 / Ayame 3

Ayame war wieder am Zug. „Okay, ich aktiviere meine verdeckte Karte „Astralbarriere“. Damit kann ich Angriffe deinerseits in direkte Angriffe umwandeln. Als nächstes spiele ich eine verdeckte Karte und beschwöre ein weiteres Fuchsfeuer [ATK 300]. Dann beende ich schon meinen Zug.“ Hitoru zog verärgert seine Karte. „Okay, ich wechsele mit Otishgo in den Verteidigungsmodus [DEF 200]. Dann rüste ich ihn mit der Zauberkarte „Mantiskampfkunst – Sanftes Mammut“ aus. Damit erhöht sich seine Verteidigung um 700. Otishgo 900 DEF. Dann beschwöre ich noch meinen „Mantiskrieger – Skergas“ [ATK 2200]. Dann beende ich meinen Zug.“ Ayame lächelte. „Ich bin am Zug. Dann aktiviere ich meine verdeckte Karte „Gier“. Und nun opfere ich meine drei Fallen und beschwöre eine noch nie da gewesene Kraft.“ Die drei Fallen fingen zu brennen an. Ayame lächelte leicht. Die drei Flammen zerschmolzen zu einer und langsam verformten sie sich zu einer riesigen Feuersäule. Dann blickte Hitoru zu Ayame. Aus ihrem Rücken wuchsen zwei riesige rotleuchtende Flügel. „Und nun...erhebe dich, „Uria, Herr der reißenden Flammen“ [ATK 3000].“ Die Flammen verschwanden und vor Ayame flog nun ein riesiger drachenartiger Dämon. Hitoru blickte ihn verzweifelt an.

Lebenspunkte: Hitoru 4000 / Ayame 4000
Handkarten: Hitoru 3 / Ayame 2

Lebenspunkte: Chris 4000 / Kentaru 4500
Handkarten: Chris 3 / Kentaru 3

Kentaru zog seine Karte. „Schön, ich beginne mit der Zauberkarte „Erschütterung der Natur“. Damit werden unsere beiden Decks auf den Kopf gestellt. Und dank „Zauberabsorption“ erhalte ich noch 500 Lebenspunkte hinzu.“

Lebenspunkte: Chris 4000 / Kentaru 5000
Handkarten: Chris 3 / Kentaru 3

„Zusätzlich noch die Zauberkarte „Schwur des Erzunterweltlers“. Und vergiss nicht meine 500 Punkte.“ Kentaru grinste.

Lebenspunkte: Chris 4000 / Kentaru 5500
Handkarten: Chris 3 / Kentaru 2

„Dann werde ich den Effekt von meinem Schwur verwenden. Nun nenne ich den Namen einer Karte. Und falls es die oberste Karte meines Decks ist kann ich sie auf meine Hand nehmen. Und ich sage das meine nächste Karte „Flagge des Mutes“ ist.“

Lebenspunkte: Chris 4000 / Kentaru 5000

Handkarten: Chris 3 / Kentaru 3

Kentaru lächelte. „Dann aktiviere ich natürlich noch „Flagge des Mutes“. Und erhalte damit auch wieder 500 Punkte.“

Lebenspunkte: Chris 4000 / Kentaru 5500

Handkarten: Chris 3 / Kentaru 2

„Nun aktiviere ich „Mystischer Wok“. Dadurch opfere ich meinen Homunkulus um Lebenspunkte zu erhalten. Und da mein Wok eine Zauberkarte ist...“

Lebenspunkte: Chris 4000 / Kentaru 7800

Handkarten: Chris 3 / Kentaru 1

„Und nun wird es spannend. Ich opfere meine Erschütterung, meinen Schwur und meine Flagge um die mächtigste Karte meines Decks zu beschwören.“ Die drei Karten wurden von Blitzen getroffen. Der Boden begann zu beben. Kentaru wuchsen zwei riesige gelbleuchtende Hörner aus seinem Hals. „Und nun beschwöre ich „Hamon, Herr des tosenden Donners [ATK 4000].“ Der Boden zersprang und ein riesiger gelber Dämon erschien auf dem Feld.

Lebenspunkte: Chris 4000 / Kentaru 7800

Handkarten: Chris 3 / Kentaru 0

Lebenspunkte: Ryu 4000 / Schatten 2900

Handkarten: Ryu 0 / Schatten 2

Raviel war nun auf dem Feld. Ryu sah in ehrfürchtig an. „Der Herr der Phantome. Wie konntest du ihn besitzen?“ Der Schatten kicherte. „Mein Meister gab mir diese Karte.“ Ryu wusste ihn diesem Moment, das auch Chris und Hitoru sich mit einem dieser Dämonen anlegen mussten. „Aber ich werde nun weitermachen. Raviel, greif seinen Wolf an. Attacke!“ Raviel holte zum Schlag aus. Sein Klaue leuchtete weiß und dann sauste sie auf den Wolf nieder, der in tausend Stücke zersprang.

Lebenspunkte: 1700 / Schatten 2900

Handkarten: Ryu 0 / Schatten 2

Der Schatten lachte laut. „Spürst du den Schmerz? Meine Bestie ist materialisiert. Sie wird dich vernichten. Ich beende meinen Zug mit einer verdeckten Karte. Du bist dran.“ Ryu zog seine Karte. „Dann wollen wir mal. Hier ist die „Karte der Unantastbarkeit“. Damit ziehen wir beide, bis wir sechs Karten auf der Hand haben.“ Ryu blickte auf seine Hand. Er hatte:

- Cyber- Phönix
- Cyber- Schildkröte
- Cyber- Drache
- Angriffsabweereinheit
- Kraftbündnis
- Voreiliges Begräbnis

Ryu blickte die Karten an. Konnten sie ihm zum Sieg führen? „Okay, ich opfere meinen „Cyber- Wal“ und beschwöre dann den „Cyber- Drachen“ [ATK 2100]. Dann spiele ich eine Karte verdeckt und beende meinen Zug.“ Ryu blickte auf sein Feld. Er hatte nur noch wenige Chancen. Wie sollte er gewinnen können? Der Schatten lachte. „Da du ein Monster beschworen hast, erhalte ich eine „Phantom- Spielmarke“ [ATK 1000]. Dann aktiviere ich meine verdeckte Karte „Zugang zur Finsternen Welt“ und beschwöre damit „Sillva, Kriegsfürst der Finsternen Welt“ von meinem Friedhof [ATK 2300]. Nun darf ich noch eine Karte ziehen. Und dann greift Raviel deinen Drachen an. Attacke!“ Raviel hob seine Klaue, doch Ryu reagierte. „Angriffsabwehreinheit. Damit wird mein „Cyber- Drache“ zum „Cyber- Barrieredrachen“ [ATK 800]. Und dank ihm darf ich einen deiner Angriffe stoppen. Also den Angriff deines Raviels.“ Kaum gesagt, senkte Raviel seine Klaue. „Das wird dir nicht helfen. Sillva, Angriff!“ Der Kriegsfürst sprang auf den Drachen und zerschlug diesen.

Lebenspunkte: Ryu 200 / Schatten 2900

Handkarten: Ryu 4 / Schatten 6

„Ich aktiviere noch „Emporkömmling Goblin“, ziehe damit eine Karte und du erhältst 1000 Lebenspunkte. Ich brauche so viele Karten auf der Hand. Den so kann ich Raviel für den Fall der Fälle wieder beleben.

Lebenspunkte: Ryu 1200 / Schatten 2900

Handkarten: Ryu 4 / Schatten 6

„Dann beende ich meinen Zug.“ Ryu keuchte schwer. Er zog nur langsam seine Karte. Als er sie, sah lächelte er nur. „Ich aktiviere „Voreiliges Begräbnis“ und beschwöre somit meinen „Cyber- Wolf“ vom Friedhof [ATK 1700].“

Lebenspunkte: Ryu 400 / Schatten 2900

Handkarten: Ryu 4 / Schatten 6

„Und dann aktiviere ich „Kraftbündnis“. Dadurch vereine ich meinen „Cyber- Wolf“, meinen „Cyber- Phönix“, meine „Cyber- Schildkröte“ und mein „Cyber- Einhorn“. Und rufe das mächtigste aller Cyberwesen.“ Die Decke des Tempels brach auf. Die vier Monster bildeten vier Elementarströme, die in den Himmel stiegen. Dann schoss ein Sonnenstrahl in den Tempel. Ein riesiger Erzengel schwebte auf das Feld. „Hier ist mein Monster: „Cyber- Erzengel“ [ATK 4200]. Und dank „Kraftbündnis“ verdoppelt sich seine Stärke. Erzengel 8400 ATK. Erzengel, vernichte seinen Raviel. Donnerndes Urteil!“ Der Erzengel bildete in seiner Hand eine Kugel reiner Energie, die er in den Leib des Dämonen stieß, der daraufhin zersprang.

Lebenspunkte: Ryu 400 / Schatten 0

Sieger: Ryu

Ryu sank in die Knie. Er war am Ende. Er blickte zu seinem Gegner. Er krümmte sich am Boden. Die Finsternis zerfraß seinen Körper. Ryu musste wegblicken. Er musste schnell wieder zu Kräften kommen.

Lebenspunkte: Hitoru 4000 / Ayame 4000

Handkarten: Hitoru 3 / Ayame 2

Ayame hatte Uria beschworen. Das würde hart werden. „Schön. Ich wechsele mit meinem zweiten Fuchsfeuer ebenfalls in den Verteidigungsmodus. Und dann, Uria, greif seinen Skergas an. Höllischer Feuersturm.“ Der Dämon bildete eine Feuerkugel in seinem Maul. Hitoru holte mit seiner Hand aus. „Wenn Otishgo auf dem Feld ist musst du eine Karte aus deiner Hand abwerfen, falls du einen meiner Mantiskrieger attackierst.“ Ayame blickte ihn an. „Gut, ich werfe „Ruf der Gejagten“ ab. Damit erhöht sich die Power meines Dämonen sogar noch. Uria 4000 ATK.“ Der Dämon schoss den Feuerball auf Skergas, doch Hitoru reagierte. „Ich aktiviere die Schnellzauberkarte „Tanz der Mantis“. Damit kann ich einen meiner Mantiskrieger vom Feld mit einem auf meiner Hand austauschen. Und ich wähle Skergas, der seinen Platz mit ihm tauscht: „Mantiskrieger – Anuros“ [ATK 2700]. Und da meine Krieger den Platz getauscht haben, kannst du auch nicht mehr angreifen.“ Ayame blickte ihn wütend an. „Dann beende ich eben meinen Zug.“ Hitoru zog seine Karte. „Okay, erstmal aktiviere ich „Tempel der Mantis“. Dieser erhöht die Kraft meiner Krieger um 200. Anuros 2900 ATK, Otishgo 1100 DEF. Dann aktiviere ich noch die Zauberkarte „Mantiskampfkunst – Wütender Stier“. Und ich rüste sie mit Anuros aus. Anuros 3200 ATK. Dann beschwöre ich noch „Mantiskrieger – Beltaoh“ [ATK 500]. Und dank seines Effektes erhöht sich die Kraft meiner Monster nochmal. Übrigens erhält auch er Punkte von meinem Tempel. Anuros 3500 ATK, Otishgo 1400 DEF, Beltaoh 1000 ATK. Dann spiele ich noch eine Karte verdeckt. Anuros, greif ihr Fuchsfeuer an.“ Der Mantiskrieger sprang auf das Fuchsfeuer zu und zerteilte es mit einem Hieb. „Und dank meiner Kampfkunst kann Anuros durch die Verteidigung angreifen.“ Anuros sprang auf Ayame zu und verpasste ihr einen kräftigen Schlag.

Lebenspunkte: Hitoru 4000 / Ayame 700

Handkarten: Hitoru 0 / Ayame 1

„Dann kann ich meinen Zug beenden.“ Ayame keuchte. Sie hatte eine klaffende Wunde auf ihrer Brust. Sie war außer sich vor Wut. „Ich bin am Zug. Du regst mich auf! Uria, vernichte seinen Anuros.“ Der Dämon hob seinen Kopf zum Angriff. Hitoru lachte. „Wut macht blind. Du hättest zuerst meine verdeckte Karte durch Urias Effekt zerstören sollen. Nun aktiviere ich sie aber: Die Fallenkarte „Giftwaffen“. Damit verliert dein Dämon 700 Punkte. Uria 3300 ATK. Nun musst du noch eine Karte aus deiner Hand abwerfen, wegen Otishgos Effekt.“ Ayame blickte auf ihre Hand. Es waren nur zwei Monster. „Ich lege diese ab.“ Anuros sprang auf den Dämon zu und hieb seinen Kopf vom Körper ab.

Lebenspunkte: Hitoru 4000 / Ayame 500

Handkarten: Hitoru 0 / Ayame 1

Der Dämon löste sich in Staub auf. Ayame keuchte ihre Worte. „Ich...beende meinen Zug.“ Hitoru blickte sie an. „Okay, Anuros beende es. Greif ihr Fuchsfeuer an.“ Der Krieger zerteilte das Fuchsfeuer und sprang auf Ayame zu. Diese verteidigte sich nicht. Der Krieger verpasste ihr eine weitere Wunde.

Lebenspunkte: Hitoru 4000 / Ayame 0

Sieger: Hitoru

Die Hologramme verschwanden. Hitoru zeigte keine Gnade für seine Gegnerin und ging den Gang entlang zur Tür. Er würde ihr nicht helfen.

Lebenspunkte: Chris 4000 / Kentaru 7800

Handkarten: Chris 3 / Kentaru 0

Der Dämon war bedrohlich. Chris blickte ihn ängstlich an. „Tja, Hamon, greif seinen Schwertkämpfer an.“ Chris blickte auf seine verdeckte Karte. „Hier ist meine Falle: „Taktische Notsituation“. Wenn du angreifst, kann ich deinen Angriff annullieren. Außerdem kann ich dann Karten von meinem Deck auf meinem Friedhof legen, die dem Level des angreifenden Monsters entsprechen. Dann verliere ich für jede Zauber- oder Fallenkarte unter ihnen 500 Lebenspunkte. Und dann wird dein Monster zerstört.“ Chris hob seine Karten ab. Unter den zehn Karten befanden sich fünf Zauber- und zwei Fallenkarten.

Lebenspunkte: Chris 500 / Kentaru 7800

Handkarten: Chris 3 / Kentaru 0

Mit einem lauten Knall zersprang der Dämon des Donners. Kentaru blickte auf sein Feld. „Das...das kann nicht sein. Unmöglich! Ich....ich...ich beende meinen Zug.“ Chris zog seine Karte. „Ich aktiviere meine verdeckte Karte „Ruf der Gejagten“. Denn unter den zehn Karten von gerade eben befanden sich drei Monster. Und ich wähle dieses: „Taktischer Unterstützer“ [ATK 300]. Er erhöht die Kraft meiner Monster um 400. Aber ich habe ja noch diese Karte: „Infernomissachtende Beschwörung“. Wir wählen beide ein Monster auf unserer Spielfeldseite und können dann alle Abbilder beschwören. Und da du kein Monster hast aktiviere ich noch eine weitere Handkarte: „Lebenssaugerpuppe“. Dann kann ich von dir Lebenspunkte bezahlen; und die Puppe erhält dann soviel Punkte wie du zahlen musstest. Und ich sage mal...3200 Punkte.“ Kentaru unterbrach ihn. „Du hast damit zwei Zauberkarten aktiviert, damit erhalte ich 1000 Lebenspunkte.“

Lebenspunkte: Chris 500 / Kentaru 5600

Handkarten: Chris 2 / Kentaru 0

Auf Kentarus Seite erschien eine große Puppe [ATK 3200]. Aber auch Chris Feld wurde mit drei Monstern gefüllt. „So, meine Unterstützer erhöhen die Punkte um 400. Macht zusammen 1200 Punkte mehr für jedes meiner Monster. Schwertkämpfer 2500 ATK, 3 Unterstützer 1500 ATK. Dann aktiviere ich noch „Die verbündeten Truppen“. Damit erhöht sich ihre Power nochmals. Schwertkämpfer 3300 ATK, 3 Unterstützer 2300 ATK.“ Kentaru sprach: „Du weißt doch....mein Lebenspunkte erhöhen sich noch.“

Lebenspunkte: Chris 500 / Kentaru 6100

Handkarten: Chris 1 / Kentaru 0

„Und nun, Schwertkämpfer, greif die Puppe an. Attacke.“ Der Schwertkämpfer sprang auf die Puppe zu und zerteilte sie mit einem gezielten Hieb.

Lebenspunkte: Chris 500 / Kentaru 6000
Handkarten: Chris 1 / Kentaru 0

„Und zu guter letzt greifen dich meine drei Unterstützer direkt an. Attacke.“ [3 x 2300 = 6900.] Die drei Monster warfen alle jeweils eine Bombe, die vor Kentarus Füßen explodierte.

Lebenspunkte: Chris 500 / Kentaru 0
Sieger: Chris

Als der Rauch sich verzogen hatte, lag Kentaru am Boden. Er regte sich nicht. Chris ging zu ihm und nahm sein Deck. Er ging es durch, doch der Dämon fehlte. Er überlegte. Wo konnte die Karte nur sein?

Episode Ende

Zu den heutigen Karten:

Cyber- Erzengel

Lv. 12 / Attr. Licht / Typ Maschine

ATK 4200 / DEF 3700

Fusion: Cyber- Phönix + Cyber- Schildkröte + Cyber- Einhorn + Cyber- Wolf

Wenn dieses Monster zerstört wird kannst du ein Monster aus deinem Deck wählen und es als Spezialbeschwörung auf das Feld beschwören. Missachte die Beschwörungseinschränkungen.

Tanz der Mantis

Schnellzauberkarte

Wenn ein Monster mit "Mantiskrieger" angegriffen wird kannst du das angegriffene Monster auf die Hand nehmen und ein anderes Monster mit "Mantiskrieger" im Namen spezialbeschwören.

Giftwaffen

Fallenkarte

Wenn ein Monster mit "Mantiskrieger" angegriffen wird verliert das angreifende Monster 700 ATK.

Taktische Notsituation

Fallenkarte

Annuliere den Angriff eines Monsters. Außerdem, falls sich ein Monster mit „Taktischer“ im Namen auf deinem Spielfeld befindet, lege Karten von deinem Deck entsprechend dem Level des angreifenden Monsters auf den Friedhof. Für jede Zauber- und Fallenkarte, die durch diesen Effekt auf den Friedhof gelegt wird, verlierst du 500 Lebenspunkte. Falls du diesen Effekt aktivierst zerstöre danach das angreifende Monster.

Lebenssaugerpuppe

Schnellzauberkarte

Entscheide, wie viel Lebenspunkte dein Gegner bezahlen muss. Du kannst deinen Gegner durch diesen Effekt nicht mehr als 5000 Lebenspunkte bezahlen lassen. Dein Gegner erhält einen „Puppentoken“, dessen Werte der Höhe der bezahlten Lebenspunkte entsprechen. Solange sich der Token auf dem Spielfeld befindet, können keine Karten aktiviert werden, durch deren Effekt Monster zerstört oder Effektschaden ausgeteilt wird.

Taktischer Unterstützer

Lv. 3 / Attr. Erde / Typ Krieger

ATK 300 / DEF 700

Erhöhe die ATK und DEF aller Monster mit „Taktischer“ im Namen um 400 Punkte.