

Yu-Gi-Oh! Gx - Angels and Shadows (Year 1)

Von BountyHunterXX13

Prolog:

„Du hast keine Chance“, sagte eine unheilvolle Stimme zu mir, während ich weitere fünfhundert Lebenspunkte verlor. Normalerweise würde dieser Schaden keine physischen Beschwerden verursachen, doch dies war kein normales Spiel. Dies war ein Spiel der Schatten. Jeder Lebenspunkt der mir von meinen verbleibenden tausend abgezogen wurde, fühlte sich an, als würde jemand versuchen, mir die Seele herauszureißen. Weiterhin verursachte die Zauberkarte Hinotama Verbrennungen auf meiner Haut. Es war aussichtslos. Mein Gegner hatte noch dreitausend Lebenspunkte übrig, ich nur noch schlappe fünfhundert. Auf seiner Seite befand sich das fünf-Sterne Monster ‚Antike Magierin der Eremiten‘ mit zweitausendeinhundert Angriffspunkten im entsprechenden Modus. Der Effekt meiner Magierin verhinderte, dass diese dunkle Silhouette, die sich mein Gegner nannte, mit mehr als einem Monster auf seinem Feld angriff. Meine Karte würde einen Angriff unbeschadet überstehen, wodurch meine Lebenspunkte vor einem direkten Angriff geschützt würden, doch der Nachteil war, dass ich mein Monster im Angriffsmodus belassen musste und kein weiteres beschwören durfte.

Mein Gegner ließ es sich allerdings nicht nehmen, weiterhin Monster zu beschwören. Drei Level vier und ein Level acht Monster standen mir entgegen. Die Vier Sterne Monster waren kein Problem, zumindest nicht in dem Sinne, dass sie mir direkt Schaden zufügen konnten, doch wenn mein Gegner eines seiner Monster opferte, konnte er eine beliebige Karte von seinem Friedhof in sein Blatt holen. Würde er dies im nächsten Zug machen, wäre ich geliefert. So hatte er mich durchgehend bearbeitet. Glücklicherweise konnte er diesen Effekt nur ein Mal pro Zug nutzen. Sein starkes Monster mit dieser besagten Fähigkeit nannte sich ‚Dunkler Friedhofsplünderer‘, der zu seinem Effekt noch zweitausendfünfhundert Angriffspunkte besaß.

Sein Zug war zu Ende und meine Aussicht auf einen Sieg ernüchternd. In meinem Blatt befanden sich drei Karten, zwei Zauber und eine Falle. Eigentlich hatte ich hier die Grundzüge für ein Unentschieden oder sogar einen Sieg, aber dafür musste ich noch eine weitere, bestimmte Zauberkarte ziehen. Mein Herz schlug mir bis zum Hals, ich begann zu zittern. Natürlich vertraute ich meinen Karten, aber dennoch machte sich Angst in mir breit. Vor allem sorgte ich mich darum, was diese verdeckte Karte auf dem gegnerischen Feld für einen Effekt haben möge. Der Schmerz meiner Brandwunden machte mir zusätzlich zu Schaffen. Ich kannte Spiele der Schatten, doch dies war nochmal etwas anderes. Ich konnte nicht nur den Schmerz spüren, sondern

die Attacken des Gegners fügten mir echten physischen Schaden zu. Deshalb war mittlerweile jede Bewegung eine Qual. Meine Arme waren verbrannt, die ich schützend vor mein Gesicht hielt, damit dies nicht zu sehr in Mitleidenschaft gezogen wurde.

Dies würde mein letzter Zug sein. Meine letzte Chance aus dieser Situation (halbwegs) glimpflich herauszukommen. Wie bin ich hier überhaupt hereingeschlittert?

„Was brauchst du denn so lange?, riss diese Stimme mich wieder aus meinen Gedanken, „Keine Angst, das Spiel wird bald vorbei sein, dann kannst du lange in den Schatten über dieses Spiel nachdenken.“

„Da hast du recht!“, rief ich mit neu erwecktem Mut, „Dieses Spiel endet in diesem Zug!“, ich zog die oberste Karte meines Decks, warf einen Blick auf diese und musste unweigerlich grinsen. Mein Deck hat mich nicht enttäuscht. Ich konnte mich immer auf das Herz der Karten verlassen. Dies hatten mir meine Freunde beigebracht.

„Ich setze eine Karte verdeckt“, ich steckte die Karte in den entsprechenden Slot, das entsprechende Hologramm erschien vor mir, „und spiele die Zauberkarte ‚Egalisierung‘, hierdurch kann ich eines deiner Monster wählen und sein Typ verändern... ich wähle den Typ Hexer.“, ich aktivierte die dazugehörige Karte. Der Dunkle Friedhofsplünderer wurde vom Licht meiner Karte eingehüllt und das ehemalige Monster Typs Ungeheuer verwandelte sich in einen Magier. Ich merkte, dass mein Gegner verwirrt war. Doch ich war noch nicht fertig. Einzelnen mögen diese Karten keinen Sinn gemacht haben, aber in Kombination waren sie siegbringend, „Weiterhin spiele ich die Karte ‚Lebenszauber‘. Ein Monster des Typs Hexer, welches ich wähle, bekommt die Angriffspunkte aller Monster auf dem dazugehörigen Feld, die kein Hexer sind. Und... da ich freundlich bin wähle ich wieder den ‚Plünderer‘.“, mit den Schreien der drei Level vier Monster des Typs Ungeheuer gelangte das Stärkste Monster des Gegners zu weiteren Angriffspunkten und begann zu leuchten. Die zweitausendfünfhundert wurden mit eintausend, eintausend-achthundert und eintausend-fünfhundert addiert. Insgesamt hatte er sechstausend-achthundert Angriffspunkte. Das gegnerische Monster wurde mit jedem wachsenden ATK immer furchteinflößender, doch ich ließ mich davon nicht beirren, ich wusste, was ich machen musste.

„Hat dir Hinotama dein Hirn verbrannt?“, spottete mein Gegner amüsiert, „Du bringst mir freiwillig den Sieg!“

„Freu dich nicht zu früh!“, ich lächelte triumphierend, „In dem ich die Hälfte meiner Lebenspunkte Opfere und die Fallenkarte ‚Antiker Fluch‘ von meinem Feld auf dem Friedhof lege kann ich diese Karte aktivieren...“, während ich die Aktivierungsvoraussetzungen dieser Karte nannte kam ich diesen entsprechend nach. Die fünfhundert Lebenspunkte reduzierten sich auf zweihundertfünfzig, doch diesen Preis zahlte ich gerne. Meine Spielentscheidende Karte erschien auf dem Feld. Erst erstrahlte sie in einem weißen Licht, doch dieses änderte innerhalb von Augenblicken in rot. Feuer, um genau zu sein, „Ich spiele ‚Urteil: Hexenverbrennung‘. Dieser Zauber zerstört jedes Monster vom Typ Hexer, der mit einer Zauberkarte ausgerüstet ist. Zur Zeit der Inquisition waren Kräuterkunde und überdurchschnittliches medizinisches Wissen von einfachen Menschen ein vermeintliches Indiz für die wahre Identität der Person. Hier sind es Zauberkarten. Dein Monster wird zerstört, aber das ist nicht alles!“, das Feuer der Hexenverbrennung griff auf den ‚Dunklen Friedhofsplünderer‘ über und das Monster zersprang durch die Hitze in tausende von Stücke, „Doch das war nicht alles: Da ich ‚Antiker Fluch‘ von meinem Feld auf den Friedhof gelegt habe, verlierst du die Hälfte der Angriffspunkte deines zerstörten Monsters. In diesem Falle

wären es dreitausend-vierhundert Lebenspunkte! Ein nettes Duell, ich habe gewonnen!“, sobald ich meinen Satz beendet hatte schwappte ein dunkler Nebel aus dem Friedhof meiner Duel Disk aufs Feld und bahnte sich schnell und unaufhaltsam seinen Weg zu meinem Gegner.

Kurz bevor der Fluch ihn erreicht hatte aktivierte er eine Fallenkarte, „Ich habe zwar verloren, aber ich werde dich mitnehmen!“, rief er, „Meine Falle ‚Schattensiegel‘! Verliere ich Lebenspunkte durch den Effekt einer Zauberkarte, so erleidest du fünfhundert Punkte Schaden für jede Zauberkarte, die du im letzten Zug benutzt hattest. Wenn ich mich recht erinnere waren dies drei Zauberkarten, also eintausendfünfhundert Punkte und du hast nur noch zweihundertfünfzig. Dies hier ist ein Unentschieden!!!“, er begann zu lachen. Doch dieses Lachen war nicht normal, sondern diabolisch und es starb auch nicht ab, während er in Augenblicken von meinem Fluch verschlungen wurde.

Ich war schockiert. Schockiert und beängstigt. Das Siegel flog auf mich zu und nahm einen Teil meines Fluches mit. Strahlend weißes Feuer schlug aus meiner Duel Disk, das Feuer der Hexenverbrennung, das Weiß der Egalisierung und des Lebenszaubers. Der Schmerz war unbeschreiblich. Ich wurde geblendet, verbrannt und durch Finsternis erstickt. Ich spürte jeden Lebenspunkt, den ich verlor. Die Null hatte ich schnell erreicht, doch es fühlte sich an, wie eine Ewigkeit. Die Finsternis verleibte sich mir ein. Das wars. Mein letzter Gedanke ging an meine Freunde, die nie herausfinden würden, was passiert war.

Es war kalt. Trotz des Feuers.

So. Kalt.

Angst.

Schmerz.

Trauer.

- und dann nichts mehr