

Yu-Gi-Oh GX - Call of the Darkness

Mit vielen von mir erfundenen Karten xD

Von -Takeo-

Kapitel 15: Das Wesen aus dem Untergrund

Lebenspunkte: Ryu 600 / Zane 4000

Handkarten: Ryu 2 / Zane 3

Ryu blickte sein Deck an. „Ich bin am Zug.“ Es sah schlecht für ihn aus: Sein Feld war leer; Zane hingegen hatte zwei starke Monster und zwei verdeckte Karte auf seiner Seite. Er durfte keinen Fehler mehr machen. „Gut, ich beschwöre „Cyber- Schildkröte“ im Verteidigungsmodus [DEF 2100]. Dann spiele ich eine Karte verdeckt und beende meinen Zug.“ Wenn Zane nun ein noch mächtigeres Monster beschwören würde, könnte das das Aus sein. Er konnte nur hoffen. „Ich bin dran. Hm. Ich aktiviere meine verdeckte Karte. „Umtauschbüro“. Damit kann ich meine Karten zurück in mein Deck legen, mein Deck mischen und dann darf ich drei Karten ziehen. Außerdem erlaubt mir die Zauberkarte ein weiteres Monster zu rufen. „Umtauschroboter“ im Verteidigungsmodus [DEF 1400]. Hm. Nun aktiviere ich meine nächste verdeckte Karte. „Opferung mit Hoffnung“. Das erlaubt mir eine Karte aus meiner Hand zu legen und anschließend darf ich eine Karte aus deiner Hand auf den Friedhof legen. Und dann kann ich noch ein Monster beschwören. „Opferlamm“ im Angriffsmodus [ATK 600]. Dann spiele ich eine Karte verdeckt und beende meinen Zug.“ Zane hatte wieder zwei Monster beschworen. Und dann hatte er noch diese verdeckte Karte.

Lebenspunkte: Ryu 600 / Zane 4000

Handkarten: Ryu 0 / Zane 1

In der Zwischenzeit. Kentaru konnte sein Duell schnell beenden. Er hatte sich auch schon erkundigt, wo Ryu sein Duell austrug. Nun war er auf dem Weg zu ihm. Vor einem Fenster traf er Hitoru. Er war verwundert, wo Hitoru hinblickte: „Hey, was machst du denn da?“ Hitoru blickte ihn nicht an sondern antwortete nur: „Dein Freund verliert grad.“ Noch mit einem Grinsen auf dem Gesicht schaute er in die Richtung, in die Hitoru blickte: Dort stand Ryu. Sein Gegner hatte vier Monster auf seinem Feld, außerdem stand hinter ihm ein blutüberströmter Altar. Ryu hatte nur seine „Cyber-Schildkröte“ zur Verteidigung. Es sah wirklich schlecht für ihn aus. „RYU!“

Ryu zog seine Karte. „Ja, hier ist „Absoluter Notfall“. Und indem ich meinen „Cyber-Wolf“ aus dem Spiel entferne kann ich zwei Karten ziehen. Ha. Und dann aktiviere ich „Zukunftsfusion“ und vereine meine drei „Cyber- Drachen“ aus meinem Deck

miteinander. Und nachdem ich das getan habe, kann ich in zwei Zügen meinen „Cyberend- Drachen“ beschwören. Dann spiele ich eine weitere Karte verdeckt und beende meinen Zug.“ Ryu füllte sich sicher. Nur zwei Züge, dann hatte er die Kontrolle über dieses Duell. Zane war von all dem nicht sonderlich beeindruckt. „Ich bin dran. Dann ziehe ich mal. Mh. Blöde Karte. Ich aktiviere den Effekt des „Umtauschroboters“. Nun lege ich die eben gezogene Karte unter mein Deck und ziehe eine neue Karte. Schön, ich greife mit meinem Opferlamm dein Monster an. Attacke mit Sündencrash.“ Das Lamm strömte auf die Schildkröte los, diese zog ihren Kopf ein und Zanes Lamm prallte ab. „Was sollte denn das? Dein Monster ist zu schwach.“ Ryu war etwas verwundert. „Weißt du, das ist egal. Durch den Effekt des Lammes erhalte ich keinen Schaden. Außerdem wechselt dein Monster in den Angriffsmodus. Schildkröte 500 ATK. So, und nun greift mein Skelett an. Attacke mit Silberklinge.“ Das Skelett stand plötzlich vor der Schildkröte und hob sein Schwert. Ryu musste grinsen. „Pech gehabt. „Cyber- Zorn“. Diese Karte vernichtet dein Skelett.“ Das Skelett wurde durch einen roten Energiestrahle der Schildkröte zerstört. „Dann greift eben mein zweites Skelett auch noch an.“ Das zweite Skelett sprang auf die Schildkröte los. „Dann eben noch eine Karte: „Mystischer Wok“. Sie erhöht meine Lebenspunkte um die Defensive meines Monsters. Außerdem darf ich noch eine Karte durch Schildkrötes Effekt ziehen.“

Lebenspunkte: Ryu 2700 / Zane 4000

Handkarten: Ryu 1 / Zane 2

„Tja, hätte nicht gedacht, das du nun noch ins Duell zurück findest.“ Zane klatschte in seine Hände. Ryu wurde zornig. „Verarsch mich nicht. Ich mach dich trotzdem fertig. Ich bin dran. Und die Karte die ich gezogen habe ist „Cyber- Phönix“ im Verteidigungsmodus [DEF 1600]. Damit beende ich meinen Zug.“ Zane hatte schon seine Karte gezogen. „Schön, ich aktiviere „Supervirus Typ 3“. Indem ich zwei Karten aus meiner Hand ablege musst du die obersten fünf Karten deines Deckes auf den Friedhof legen. Und für jede Zauber- oder Fallenkarte, die so auf den Friedhof gelangt, verlierst du 500 Lebenspunkte.“ Ryu legte die Karten in den Friedhof: „Begrenzer- Entferner“, „Cyberangriffswelle“, „Cyber- Alligator“, „Cyber- Forschungslabor“ und „Cyber- Barrieredrake“.

Lebenspunkte: Ryu 1200 / Zane 4000

Handkarten: Ryu 0 / Zane 0

„So, und nun nutze ich den Effekt meiner Zauberkarte und beschwöre „Virusdrache- Daughtry“ im Angriffsmodus [ATK 2000]. Schönes Monster, nicht wahr. Leider kann er nicht angreifen. So, dann greift mein Skelett eben deinen Phönix an. Attacke!“ Das Skelett sprang auf den Phönix los und zerstörte ihn mit einem gezielten Hieb. „Tja, schön für dich, dafür darf ich nun eine Karte ziehen.“ Ryu lachte schon innerlich. Nun konnte er seinen Enddrachen beschwören. „Tja, ich beende meinen Zug.“ Zane war mehr als sicher. Aber Ryu ließ sich nicht verunsichern. Auch nicht durch seine verdeckte Karte. „Schön, ich bin dran. Nun aktiviert sich der Effekt von „Zukunftsfusion“. Damit kann ich nun meinen „Cyber- Enddrachen“ beschwören [ATK 4000]. So, nun rufe ich meine „Cyber- Einhorn“ im Verteidigungsmodus [DEF 1700]. Und dann greife ich deinen Drachen an. Attacke mit dreiköpfigem Energiestoß.“ Der Drache erhob seine Köpfe, Ryu hielt seine Hand

siegessicher nach oben, doch aktivierte Zane seine Karte. „Tja, ich aktiviere dann mal „Höllischer Tribut“. Diese Karte erlaubt mir, solange sich „Höllentalar“ offen auf meiner Spielfeldseite befindet, eins deiner Monster zu kontrollieren. Und ich wähle den Enddrachen. Tja, schade für dich.“ Zane grinste höllisch. Ryu war am Ende. „Ich beende meinen Zug.“ Zane zog seine Karte. Seine Augen weiteten sich. „Ich aktiviere „Wiedererwachen des Grauens“. Damit werden die Effekte aller Monster negiert. Und nun beschwöre ich durch ihren Effekt noch mein Lieblingsmonster: „Uraltes Grauen – Shigeru, der Letzte“ [ATK 0]. Nun nutze ich seinen ersten Effekt; indem ich die Hälfte meiner Lebenspunkte zahle werden alle deine Monster zerstört.“ Mit einem lauten Knall zersprangen Ryus Monster.

Lebenspunkte: Ryu 1200 / Zane 2000

Handkarten: Ryu 1 / Zane 0

„Weißt du, ich muss dir wirklich danken. Es ist lange her, seit ich mit einem Cybermonster gekämpft hatte. Trotzdem werde ich dich nun vernichten. Ich aktiviere Shigerus zweiten Effekt: Ich sage den Monstertyp Unterweltler an und dann erhält meine Bestie die gesamten Kräfte aller Unterweltler auf meinem Feld. Shigeru 5000 ATK. Nun, greif Ryu direkt an. Uraltes Todesgericht.“ Die Mumie formte einen gigantischen Energieball in seinen Händen und feuerte diesen auf Ryu.

Lebenspunkte: Ryu 0 / Zane 2000

Sieger: Zane Truesdale

Durch den Angriff Shigerus bebte das ganze Gebäude. Die Decke begann zu bröseln. Das Glas sprang leicht. Ryu brach zusammen. Er hatte den Angriff gespürt. Es war kein normales Monster. All diese Gedanken waren in seinem Kopf, bevor es dunkel um ihn wurde.

Episode Ende

Zu den heutigen Karten:

Umtauschbüro

Zauberkarte

Wenn du diese Karte aktivierst kannst du deine Hand in dein Deck mischen und anschließend drei Karten ziehen. Indem du nach der Aktivierung dieser Karte die Hälfte deiner Lebenspunkte zahlst, kannst du einen „Umtauschroboter“ aus deinem Deck auf das Feld beschwören.

Umtauschroboter

Lv. 3 / Attr. Finsternis / Typ Unterweltler

ATK 300 / DEF 1400

Diese Karte kann nur durch den Effekt von „Umtauschbüro“ beschworen werden.

Diese Karte wird am Ende deines Zuges zerstört, falls sich nicht „Höllentalar“ offen auf deiner Spielfeldseite befindet.

Jedesmal wenn du eine Karte zu Beginn deines Zuges ziehst kannst du diese Karte unter dein Deck legen. Ziehe danach eine Karte.

Opferung mit Hoffnung

Zauberkarte

Lege eine Karte aus deiner Hand ab. Dein Gegner muss danach eine Karte aus deiner Hand ablegen. Indem du nach der Aktivierung dieser Karte die Hälfte deiner Lebenspunkte zahlst, kannst du einen „Opferlamm“ aus deinem Deck auf das Feld beschwören.

Opferlamm

Lv. 2 / Attr. Finsternis / Typ Unterweltler

ATK 600 / DEF 100

Diese Karte kann nur durch den Effekt von „Opferung mit Hoffnung“ beschworen werden.

Diese Karte wird am Ende deines Zuges zerstört, falls sich nicht „Höllentalar“ offen auf deiner Spielfeldseite befindet.

Wenn dieses Monster kämpft wird kein Kampfschaden berechnet.

Das Monster, das mit diesem Monster kämpft, wechselt nach dem Kampf seinen Modus.

Dieses Monster kann nicht im Kampf zerstört werden.

Diese Monster kann nicht in dem Zug angreifen, in dem sie beschworen wurde.

Dieses Monster kann nur jeden zweiten Zug angreifen.

Cyber Zorn

Konterfallenkarte

Wenn ein Monster mit "Cyber" im Namen als Angriffsziel deklariert wird, kannst du das angreifende Monster zerstören.

Supervirus Typ 3

Zauberkarte

Indem du zwei Karten aus deiner Hand auf den Friedhof legst muss dein Gegner die obersten fünf Karten seines Decks auf den Friedhof legen. Für jede Zauber- oder Fallenkarte, die so auf den Friedhof gelegt wird, verliert dein Gegner 500 Lebenspunkte. Indem du nach der Aktivierung dieser Karte die Hälfte deiner Lebenspunkte zahlst, kannst du einen „Virusdrache- Daughtry“ aus deinem Deck auf das Feld beschwören.

Virusdrache- Daughtry

Lv. 7 / Attr. Finsternis / Typ Unterweltler

ATK 2000 / DEF 2000

Diese Karte kann nur durch den Effekt von „Opferung mit Hoffnung“ beschworen werden.

Diese Karte wird am Ende deines Zuges zerstört, falls sich nicht „Höllentalar“ offen auf deiner Spielfeldseite befindet.

Wenn diese Monster im Kampf zerstört wird werden alle Zauber- oder Fallenkarten auf der Spielfeldseite deines Gegners zerstört. Entferne dann die gleiche Anzahl Karten aus seinem Friedhof, wie Karten durch diesen Effekt zerstört wurden.

Diese Karte kann nicht angreifen, wenn in diesem Zug Zauber- oder Fallenkarten auf den Friedhof gelegt wurden.

Höllischer Tribut

Dauerhafte Fallenkarte

Diese Karte kann nur aktiviert werden, wenn sich „Höllenaltar“ offen auf deiner Spielfeldseite befindet. Übernimm die Kontrolle über ein Monster deines Gegners. Dieses Monster erhält folgende Eigenschaften: Attr. Finsternis / Typ Unterweltler. Das Monster wird am Ende des Zuges auf die Spielfeldseite deines Gegners zurückgegeben.