

Yu-Gi-Oh GX - Call of the Darkness

Mit vielen von mir erfundenen Karten xD

Von -Takeo-

Kapitel 1: Der Schlag aus den Schatten Teil – 1

Es war ein Tag wie jeder andere. Doch schon nachdem Ryu aufgestanden ist, hatte er gemerkt, das heute alles anders werden würde. Er zog sich schnellstens an und griff zu seinem Deck, das immer auf seinem Nachttisch bereit lag. Als er es in seine Deckbox packte fiel eine Karte zu Boden. Sofort hob Ryu sie auf. Jedoch war es keine seiner eigenen Karten.

„Cyber Rhinoceros.“ Die Karte kannte er nicht. Er packte sie aber auch in sein Deck. Vielleicht könnte sie ihm helfen. Schnell griff er zu seiner Schultasche und machte sich auf den Weg. Doch schon nach wenigen Metern kam ihm sein Freund Kentaru entgegen.

„Hey Ryu. Wohin gehst du den jetzt? Willst du etwa zur Schule? Vergiss es gleich. Die Schule ist geschlossen.“ „WAS? Wieso denn das?“ „Der Direktor ist nicht erschienen. Damit konnte das Schulgelände natürlich auch nicht geöffnet werden.“ „Hm. Sehr verdächtig. Der Direktor ist doch sonst überpünktlich. Was solls. Ein freier Tag ist auch gut. Also, was machen wir?“ Ryu war jetzt doch froh das er den Tag in Ruhe verbringen konnte. „Hast du nicht gehört? In der Stadt finden Anmeldungen für das „Duel Monsters Starway Turnier“ statt. Wenn wir uns qualifizieren können wäre das echt super!“

15 Minuten später. Vor der Spielhalle herrschte ein riesiger Andrang. „Wenn wir da jemals durchkommen, sind wir unserem Ziel einen Schritt näher.“ Ryu registrierte diese Worte gar nicht. Er war verwundert, was für komische Gestalten doch herumliefen. Er sah Jung und Alt, Jungen und Mädels. Sogar sein Rivale, Hitoru, war gekommen. Und ein paar Gestalten mit Kapuze und Umhang konnte er sehen. Er erkannte zwar ihre Gesichter nicht, doch war er sich sicher, das sie ihn beobachteten. Er konnte es förmlich spüren. „Ryu? Ryu?? RYU!!!“ „Ja, ich bin ja da. Du musst mir nicht ins Ohr brüllen.“ Die Anmeldung verlief ohne Probleme. Dann wurden die Regeln bekannt gegeben.

„Hört gut zu. Wir werden nun auslosen, wer gegen wen spielen wird. Es werden 3 Duelle mit unterschiedlichen Gegnern stattfinden. Wer 2 von 3 Duellen gewinnt, ist für das Starway – Turnier qualifiziert.“ Ryu erschienen diese Regeln doch recht simpel. Er war bereit, es mit jedem aufzunehmen.

Fast 40 Minuten später. Ryu gewann das erste Duell ohne Probleme. „Seltsames Deck. Wer spielt schon ein Deck, das mit so viel Tributmonstern arbeitet. Und dieser

Baumfrosch hat ihn ja auch nicht gerettet.“ Ryu war ganz zufrieden mit sich selbst. Das zweite Spiel würde er auch gewinnen. Als er wieder an der Spielhalle war suchte er nach seinem Freund. Wahrscheinlich spielte er noch. Mit einem Mal spürte er einen Blick in seinem Rücken.

„Einer dieser Kapuzenmänner. Er scheint ein guter Duellant zu sein, wenn er auch schon wieder zurück war. Gegen ihn würde er sich gerne duellieren. Eine Hand riss ihn aus seinen Gedanken. Es war Kentaru. „Ich hab verloren.“ Seine Stimme klang traurig. „Gegen wen?“ „Siehst du diesen Kapuzenheini? Nimm dich in acht. Er ist stark.“ Diesen Rat würde er nicht vergessen.

Als die Paarungen für das zweite Duell ausgelost wurden, wusste Ryu, das er gegen einen der Kapuzenmänner spielen musste. Da wurde sein Name aufgerufen. „Ryu Kanabe gegen Arcaba Nedroend!“ Es war also die Zeit für seinen zweiten Sieg gekommen. Sofort begaben sich die beiden zum Stadtbrunnen. Ein Ort, an dem sie niemand beim duellieren beobachten konnte. Ryu hörte plötzlich eine Stimme in seinem Kopf. „Ryu....Ryu! Sei gewarnt! Dieses Duell unterscheidet sich von denen...die du bisher hattest...Ryu...“

Es war ihm egal. Duell ist schließlich Duell.

Der Münzwurf sollte entscheiden, wer anfängt. Das Schicksal entschied sich für seinen Gegner.

« Duell: Ryu vs. Arcaba Nedroend»

LP: Ryu 4000 / Arcaba 4000

„Ich beginne das Duell mit meiner Karte „Herr der Drachen“. Dann aktiviere ich die Karte „Drachenrufflöte“. Sie erlaubt mir zwei meiner Drachen zu rufen. „Horus Lv.6“ und „Seelenschluckerdrache“. Nun aktiviere ich den Effekt von „Seelenschluckerdrache“. Ich opfere den „Horus Lv.6“ und „Seelenschluckerdrache“ um meinen „Himmelsdrachen – Onugava“ ATK 2700 aus dem Deck zu rufen. Sein Effekt erlaubt mir Karten zu ziehen indem ich ein Monster opfere. Wiedersehen „Herr der Drachen“. Nun ziehe ich drei neue Karten und spiele zwei Karte verdeckt. Damit beende ich meinen Zug.“ Was für ein Zug. Er hatte ein gigantisches Monster gerufen. Im ersten Zug. Und seine Handkarten sind kaum geschrumpft. Er hatte noch immer 3 Karten auf der Hand. Das musste er auch schaffen können.

„Ich rufe „Cyber Schildkröte“ im Verteidigungsmodus DEF 2100. Dann spiele ich drei Karten verdeckt und beende meinen Zug.“ „Schade. Du bist keine Herausforderung. Onugava, Angriff.“ „Denkste, ich aktiviere „Cyber-Angriffswelle“. Damit wird dein Monster zerstört. Außerdem darf ich eine Karte ziehen.“ „Schön ausgedacht. Leider nutzlos. Falle aktivieren. „Seelenverflechtung“. Eine dauerhafte Fallenkarte. Solang ich zu Beginn des Zuges keine Karte ziehe bleiben meine Monster vor deinen Zauber- und Fallenkarten geschützt.“

Der Drache begann sofort sein Werk der Zerstörung und die Schildkröte wurde vom Feld gefegt. „Mist. Ich aktiviere „Cyber-Zeitsprung“. Diese Karte erlaubt mir eine Karte aus meiner Hand für 4 Züge aus dem Spiel zu nehmen und sie anschließend zu beschwören.“

Das sollte ihm doch helfen können. „Ich bin am Zug. Ich aktiviere die Feldzauberkarte „Cyber-Forschungslabor“. Diese Karte erhöht die ATK und DEF meiner Cyber-Monster um 400. Dann rufe ich den „Cyber-Tiger“ ATK 700. Und dank meinem Labor erhöht sich seine Kraft auf 1100. Und nun werde ich noch dieses Monster rufen. „Cyber-Rhinozeros“ ATK 2700. Das ist dein Ende. Auch seine Power erhöht sich. „Cyber-Tiger“

ATK 1100, „Cyber-Rhinozeros“ ATK 3100. Cyber-Tiger, Direkter Angriff! Und Rhinozeros, greif den Drachen an.“ Cyber-Tiger sprang direkt auf Arcaba zu und krallte sich in sein Gesicht, während das Rhinozeros den Drachen zerstörte.

LP: Ryu 2000 / Arcaba 2500
Handkarten: Ryu 0 / Arcaba 3

„So, Tiger wird nach einem direkten Angriff zerstört. Damit beende ich meinen Zug.“ Ryu war sich äußerst siegessicher. Doch das sollte sich ändern. „Ich bin dran. Durch meine Falle darf ich leider keine Karte ziehen. Tja, dann aktiviere ich „Mystischer Raum-Typhoon“ und zerstöre dein Labor. Nun rufe ich „Drachentotengräber“ ATK 300. Falls diese Monster durch den Effekt einer Zauberkarte auf den Friedhof geschickt, wird kann ich einen Drachen vom Friedhof rufen. So, jetzt aktiviere ich „Mystischer Wok“. Dann opfere ich meinen Totengräber und erhalte 300 Lebenspunkte hinzu. Und dann rufe ich durch den Effekt des Totengräbers meinen Drachen aufs Feld zurück. Komm herbei, „Himmelsdrachen – Onugava“ ATK 2700. Und dank des zweiten Effektes des Totengräbers erhöhen sich die ATK des Drachen bis zum Ende des Zuges um 300. Onugava ATK 3000. Greif sein Rhinozeros an.“ Mit einem gigantischen Flammenhauch verschwand das Rhinozeros vor seinen Augen.
„Mist, wenn das so weitergeht verliere ich“, dachte Ryu.

LP: Ryu 1700 / Arcaba 2800
Handkarten: Ryu 0 / Arcaba 1

Fortsetzung folgt....

Zu den heutigen Karten:

Himmelsdrachen – Onugava
Lv. 8 / Attr. Feuer / Typ Drache
ATK 2700 / DEF 2500

Einmal pro Zug kannst du ein Monster auf deiner Spielfeldseite mit „Drache“ im Namen opfern um 3 Karten zu ziehen.

Seelenverflechtung
Dauerhafte Fallenkarte

Solange diese Karte auf offen auf dem Feld liegt musst du deine Draw Phase überspringen.

Solange diese Karte auf offen auf dem Feld liegt können deine Monster nicht zum Ziel von Zauber- oder Fallenkarten deines Gegners werden.

Cyber-Zeitsprung
Fallenkarte

Zahle die Hälfte deiner Lebenspunkte.

Wähle ein Monster aus deiner Hand und entferne es für 4. Runden aus dem Spiel. Am Ende des vierten Zuges deines Gegners nachdem du diese Karte aktiviert hast kannst du das Monster als Spezialbeschwörung aufs Feld beschwören

Cyber Rhinoceros

Lv. 7 / Attr. Erde / Typ Maschine

ATK 2700 / DEF 2050

Falls diese Karte die einzige Karte auf deiner Hand ist kannst du sie deinem Gegner zeigen und als Spezialbeschörung auf das Feld beschwören.

Cyber Tiger

Lv. 3 / Attr. Licht / Typ Maschine

ATK 700 / DEF 1200

Diese Karte kann die Lebenspunkte deines Gegners direkt angreifen.

Falls sie dies tut zerstöre diese Karte am Ende deines Spielzuges.

Drachentotengräber

Lv. 2 / Attr. Erde / Typ Hexer

ATK 300 / DEF 100

Biete diese Karte vom Spielfeld als Tribut an um ein Monster vom Typ Drache aus deinem Friedhof als Spezialbeschörung zu beschwören. Das gewählte Monster erhält bis zum Ende des Zuges 300 ATK hinzu.