

Die Sterne leuchten überall - egal wo du bist

Von chrono87

Kapitel 33: Unterm Strich bleibt nichts

Kapitel 33

Unterm Strich bleibt nichts

Im Stall herrscht ein heillooses Durcheinander. Die Freunde reden aneinander vorbei, die Tiere haben Angst und machen Krach, während draußen ein machtbesessenes Monster sein Unwesen treibt und den letzten Zufluchtsort nach und nach in seine Bestandteile zerlegt.

Schließlich stoßen die Nachzügler zur Gruppe, deren Stimmenwirrwarr sofort aufhört und selbst die Tiere scheinen ihre Panik vergessen zu haben. „Wie machst du das nur, Haou“, will Jim grinsend wissen, doch dem König ist nicht nach Scherzen. „Hört zu, ich habe einen Plan, aber alle, müssen sich daran halten, sonst gehen wir unter.“ Natürlich ist man skeptisch, denn jeder von ihnen weiß wie stark dieser Gegner ist, dabei sind bisher alle Pläne vom Japaner gut gewesen – bis auf das unfreiwillige Abenteuer in der Isekai und ihre Reise zu den Sternen natürlich.

„Na schön. Dann lass mal hören“, fordert Chazz, der sich hinsetzt und seinen langjährigen Rivalen und Freund ansieht, welcher leicht grinst. „Woher kommt der Knutschfleck an deinem Hals, Chazz“, fragt dieser fies nach und übergeht den bitterbösen Blick des Schwarzhaarigen, um seinen Plan zu erläutern. „Nightshroud geht es hauptsächlich darum mich zu vernichten, deswegen wird er sich nur auf mich konzentrieren. Das ist eure Chance. Ihr werdet euch in einem Kreis um ihn stellen und euch bedeckt halten, bis ich euch ein Zeichen gebe. Jeder von euch hat irgendwo in seinem Deck ein Monster vom Typus Licht. Dieses Monster werdet ihr ausspielen und deren Macht auf die Kugel hinter Nightshroud zielen lassen, denn sie muss aufgebrochen werden, damit die Menschen zurückkehren können. Natürlich wird das nicht funktionieren, wenn diese Menschen nicht zurückkommen wollen, weil sie sich nutzlos oder so fühlen, deswegen müsst ihr sie vom Gegenteil überzeugen. So wie ich damals, als dies hier an der Duellakademie passiert ist.“ Bis auf Jesse nicken alle, weswegen sich der Brünette an seinen Ehemann wendet. „Warum stimmst du nicht zu“, fragt er sofort direkt nach und beobachtet, wie der Schwede mit ernstem Gesichtsausdruck Haous Blick fixiert. „Ich werde mit dir zusammen kämpfen!“ Der Angesprochene fällt fast aus allen Wolken. Seine Gesichtszüge verhärten sich, als er seinem Gatten klar macht, dass er das nicht gutheißt. „Das kommt ja gar nicht in Frage. Du wirst die Anderen unterstützen und mich allein kämpfen lassen.“

„Vergiss es. Wenn du das nicht freiwillig akzeptieren kannst, dann geh ich jetzt sofort

da raus und forderte die Dunkelheit zu einem Kampf heraus“, droht der Schwede. Den Freunden ist klar, dass keiner dieser Sturschädel nachgeben wird, also liegt es an ihnen einen Plan auszuarbeiten, der allen zusagt. Zum Glück haben sie ja Bastion, der die Ansätze von Haous Plan übernimmt und umarbeitet. „Hört mal. Wie wäre es wenn wir es wie folgt machen. Haou, du wirst zusammen mit Jesse Nightshroud bekämpfen. Ab einen bestimmten Punkt im Duell wirst du, Jesse, versuchen die gefangenen Menschen davon zu überzeugen, dass es ihnen bei uns besser geht, während Haou das Duell allein bestreitet und dich schützt. Wir anderen halten uns im Hintergrund bis alle Menschen sicher zurückgekehrt sind und greifen dann mit unseren Lichtattributmonstern, als Unterstützung, an.“ Wie abzusehen gewesen ist, gefällt Haou dieser Plan ganz und gar nicht und das bringt er mit einem abfälligen Schnauben auch zum Ausdruck. Das Verhalten des Brünetten macht den Türkishaarigen so richtig wütend, denn er will nicht bemuttert werden und außerdem hat er ein ganz schlechtes Gefühl bei dieser Schlacht. Davon abgesehen hat Haou seine schweren Verletzungen noch immer nicht auskuriert. Es wundert Jesse sowieso schon, dass dieser sich einwandfrei bewegen kann, obwohl sie es letzte Nacht doch etwas übertrieben haben – zumindest sagt ihm das sein Hinterteil.

Viel Zeit um das weiter auszudiskutieren haben sie nicht, denn der Untergrund des Stalles – der Felsen – bricht immer mehr weg und Nightshroud selbst verlangt lautstark nach seinem Gegner. „Komm raus, Jaden Yuki. Ich habe wie abgemacht meine Schoßhunde an die Leine genommen, nun bist du dran, um deinen Teil einzulösen.“ Wütend über solche Geringschätzung macht sich der Brünette auf den Weg. Jesse beschleunigt seinen Schritt und holt auf Haou auf, bis er schließlich neben diesen geht. „Lass dich bitte nicht provozieren und pass auf, dass du nicht verletzt wirst.“ Kaum dringt die Stimme des Kristallungeheuerdeckduellanten an sein Ohr verraucht die Wut so schnell, wie sie gekommen ist. „Danke, aber um mich musst du dir keine Sorgen machen. Pass du mir nur gut auf dich auf.“ Auch wenn er noch immer nicht mit dem Plan einverstanden ist, sieht er doch ein, dass Jesse wohl nirgendwo so sicher ist wie an seiner Seite. Noch einmal dreht er sich zu seinen Freunden um und schenkt ihnen ein siegessicheres Grinsen. „Na dann. Auf geht's!“ Sie nicken einander zu, bevor sie in verschiedenen Richtungen von dannen ziehen. Am Ende ist nur noch das Königspaar übrig, dass sich bei den Händen nimmt und selbstsicher zum Innenhof schreitet, der Gott sei Dank noch existiert, auch wenn man das vom Schloss und einen Großteil des Felsens nicht mehr sagen kann.

„Du hast mich ganz schön lange warten lassen. Aber keine Sorge, ich bin ja nicht nachtragend“, erklärt der Umhangträger herablassend, dann aktiviert er seine Duelldisk und wartet darauf, dass der Japaner es ihm gleich tut, doch dieser zögert noch. „Was ist los? Hast du etwa schiss?“ Das böartige, herablassende Lachen vergeht dem Skeletthaufen, als er die Stimme des Heldendeckduellanten vernimmt, der die letzten Änderungen bekannt geben will, damit es hinterher keine dämlichen Fragen gibt. „Ich habe keine Angst vor dir! Wieso auch? Ich habe dich schon einmal geschlagen und ich werde es wieder tun.“ Haou wechselt kurz einen Blick mit seiner besseren Seite, die ihm zustimmend zunickt. „Bevor das Spiel beginnt, will ich dich nur davon unterrichten, dass mein Gatte an meiner Seite mitkämpft. Dafür bekommst du ein paar Lebenspünktchen mehr. Ist doch ein gutes Angebot, oder nicht?“ Die Strategie Haous scheint auf zu gehen, denn Nightshroud stimmt sofort zu. „Das wird ein schöner Spaß. So kannst du mit ansehen, wie ich dir das Wertvollste nehme, was du je besessen hast“, lacht der Mantelträger gehässig, doch davon lässt sich weder Haou noch Jesse aus der Ruhe bringen. „Da das ja geklärt ist, kann es losgehen.“ Kaum hat

dieser Satz den Mund des Türkishaarigen verlassen, da schalten er und Haou ihre Duelldisks ein und gehen in Kampfstellung.

„Da ihr zu Zweit seid, beginne ich mit dem ersten Zug.“ Wie nichts anders zu erwarten gewesen ist, spielt dieses heimtückische Skelett den Feldzauber ‚Finsternis‘ wodurch er gleich fünf verdeckte Karten in seine Fallen- und Zauberkartenzone ablegt und seinen Zug beendet. „Aber so was ist doch völlig unmöglich! Man kann nicht während des ersten Zuges alle...“, stottert Jesse ungläubig, der dann aber von Haou unterbrochen wird, der das ja bereits kennt. „Seine Felskarte erlaubt ihm das. Dieses Duell ist anders, als alle zuvor. Seine verdeckten Karten haben es verdammt in sich, also sei vor ihnen auf der Hut.“ Dankbar für den Rat nickt der Schwede seinem Gatten zu, bevor er seine Karte zieht und dann entscheidet was er macht. „Ich rufe Kristallungeheuer Topastiger im Verteidigungsmodus auf das Feld und dann lege ich noch zwei Karten verdeckt ab und beende meinen Zug.“ Nun ist der Brünnette dran, der die oberste Karte aus seinem Deck zieht und sich alle Karten in seiner Hand genau anschaut. „Ich spiele Elementarheld Woodman im Angriffsmodus und lege eine Karte verdeckt ab.“

Gut getarnt haben sich die Anderen in einem kleinen Kreis um die Duellanten versammelt und schauen gespannt auf das Treiben, das sich ihnen nun bietet. „Ich weiß nicht, aber irgendwie habe ich das Gefühl, dass wir die Sache völlig falsch angehen“, murmelt Marcel, der nicht weit von Bastion entfernt ist und nervös seine Karten nach einem Lichtmonster durchsieht. „Ich weiß was du meinst. Auch ich habe ein schlechtes Gefühl bei der Sache“, stimmt der Mathematiker zu, welcher bereits sein Lichtmonster raus gekramt hat. „Wenn du das wusstest, wieso hast du diese beiden Spinner dann nicht aufgehalten“, ereifert sich Chazz, der zur anderen Seite des Schwarzhhaarigen Stellung gezogen hat und das Duell nur für einen kurzen Blick ins Gesicht des Lords aus den Augen gelassen hat. „Beruhig dich wieder, Chazz. Damit ist niemandem geholfen. Im Notfall greifen wir ein und bündeln unsere Kräfte“, bemerkt Aster, der nicht weit von dem Princeton-Sprössling entfernt steht. „Das wird gar nicht nötig sein“, mischt sich Chumley ein, der ihnen gegenüber steht und lächelt, wofür er verwirrte Blicke kassiert, immerhin ist die Lage alles andere als lächerlich.

„Was genau meinst du“, fragt Sy, der neben dem Kartendesigner steht und diesen groß ansieht. „Jesses neue Kristallungeheuer haben eine bestimmte Fähigkeit, die sich aktiviert, sobald sie ausgespielt werden.“ Noch immer nicht schlauer, belassen sie es aber dabei, weil ihnen klar ist, dass der Australiendeckduellant nicht mehr verraten wird. „Hoffentlich geht alles gut“, murmelt Alexis leise vor sich hin, denn auch sie glaubt nicht, dass alles so glatt läuft, wie sie es sich vorgestellt haben. „Das wird schon. Wir dürfen die Hoffnung nur nicht aufgeben.“, versichert Zane sanft lächelnd, bevor er wieder ernst wird und dem Duell folgt, das vor ihnen stattfindet.

Dass die Gruppe bereits entdeckt und ausspioniert wird, merken sie nicht, was sicher im Sinne der gegnerischen Seite ist. „Wie lange sollen wir denn noch hier ausharren und zusehen“, jammert das einzige weibliche Wesen in der Gruppe, die ihre Ungeduld bald nicht mehr im Griff hat. „Noch müssen wir warten. Also halte sich im Zaun“, erklärt einer der Männer, die völlig in schwarz gekleidet sind. „Immer dasselbe. Wie soll man da denn bitte Spaß haben“, murrte die Frau grimmig. Entschlossen wendet sie sich ab und verschränkt die Arme vor der Brust. „Wenn in den nächsten drei Minuten kein Zeichen kommt, greife ich so an“, erklärt sie schmollend, wofür sie nur kopfschüttelnd angesehen wird. „Als wenn du es so lange aushalten würdest!“

Haou sieht langsam schwarz. Seine und Jesses Lebenspunkteanzeige ist weit unter 2000, während ihr Gegner noch immer 8000 Lebenspunkte besitzt. >Verdammt, verdammt. Was sollen wir nur machen? < Ein wohlbekanntes Lachen reißt ihn aus seinen Gedanken. /Seit wann wirfst du die Flinte ins Korn? Noch ist nicht aller Tage Abend. Auch beim ersten Mal sah es schlecht für dich aus und doch hast du gewonnen. Und jetzt hast du Hilfe!/ Der Brünette weiß, dass sie Recht hat und doch bezweifelt er, dass sie wirklich etwas ausrichten können. Nightshroud hat nicht übertrieben, als er gesagt hat, dass er sich auf dieses Duell vorbereitet hat. Außerdem ist er nicht mehr so von sich selbst überzeugt und hält an seiner fünf Karten Kombination fest, auch wenn sie der Grund dafür ist, dass er und Jesse die Hälfte ihrer Lebenspunkte eingebüßt haben. /So schlecht ist es nun auch wieder nicht. Du hast Neos draußen und Jesse wird im nächsten Zug sicher den Regenbogendrachen rufen. Wenn du sie vereinst, dürftest du ihn schlagen können, zumal Regenbogeneos die Macht besitzt eine Feldkarte zu zerstören. Dann ist diese Combo geknackt und ihr habt bessere Chancen./ Der Japaner muss zugeben, dass sich das nach einem Plan anhört und zudem ist ihr Gegner nicht darauf vorbereitet, weil Haou beim letzten Mal allein gekämpft hat. „Gut, dann wollen wir das mal angehen.“ Sein zuversichtliches Grinsen findet wieder den Weg auf seine Lippen.

„Ich bin dran“, ertönt auch schon die Stimme seines Gatten, der die Zauberkarte ‚Regenbogengravity‘ aktiviert. „Ich beschwöre meinen Regenbogendrachen.“ Das Feld wird in ein helles, verschiedenfarbendes Licht getaucht, bevor ein gewaltiges Fauchen zu hören ist, bevor sich der weiß-gelbe Drache mit den Edelsteinen am Hals erhebt und hinter Jesse Stellung bezieht. „Dann setze ich noch zwei Karten verdeckt und gebe ab.“ Der Schwede nickt seinem Ehemann zu, der sofort versteht und ihm ein Lächeln schenkt. „Gut, dann bin ich am Zug.“ Wie alle anderen Spieler zieht auch er erst eine Karte, bevor er seinen Zug macht. „Ich aktiviere eine Zauberkarte von Jesse. Fusion! Und mit ihr verschmelze ich Regenbogendrache und Neos, um so Regenbogeneos zu erschaffen.“

„Das wird euch auch nicht mehr retten“, erklärt Nightshroud unbeeindruckt, doch als er das nicht enden wollende Grinsen auf den Gesichtern seiner Gegner sieht, wird er doch stutzig. „Das glaubst aber auch nur du! Regenbogeneos hat drei spezielle Fähigkeiten und ich aktiviere die erste! Einmal pro Zug kann er eine Feldzauberkarte zerstören.“ Das Grinsen auf Haou Gesicht wird immer größer. Sein Gegner muss ahnen, was jetzt folgt, denn er sieht geschockt zu dem Monster hoch, das seinen schönen Plan in absehbarer Zeit in den Eimer befördert. „Das kannst du nicht tun!“ Davon lässt sich der junge Duellant aber nicht beeindrucken. Stattdessen gibt er den Befehl zum Angriff und so schießen verschiedenfarbige Lichtstrahlen auf die Duelldisk von Nightshroud, woraufhin seine Feldzauberkarte zerstört wird und er alle fünf Fallen- und Zauberkartenzonen frei geben muss. „Das werdet ihr mir beide noch büßen“, brüllt der Kapuzenträger grimmig, doch er wird nicht weiter beachtet. „Ich werde ebenfalls zwei Karten verdeckt ablegen und abgeben.“

Kochend vor Wut zieht Nightshroud seine oberste Karte, bevor er dunkles Auge durch dunklen Brombeerstrauch austauscht und dessen Fähigkeit einsetzt. „Jetzt ist Ende im Gelände!“ Auch wenn er die Fähigkeit seines Feldzaubers verloren hat, so kann er durch sein Monster trotz allem seine Kombination aus den fünf Karten nutzen und da seine Gegner nur ein Monster auf dem Feld haben, stehen seine Chance noch besser als vorher.

/Passt bloß auf. Der heckt was aus./ Sofort richtet sich die Aufmerksamkeit des Skelettes auf sie, woraufhin Haou nichts Gutes ahnt. „Mischst du dich schon wieder

ein? Soll ich dir wieder eine Lektion erteilen?“

/Ich verzichte dankend/, zischt Yubel, die sich sofort in die Seele des Brünetten zurückzieht.

Das Knacken von Schritten, die auf zerkleinerte Erde gehen, lässt die Freunde aufschrecken und ihre Posten verlassen, doch weit kommen sie nicht, denn schon nach wenigen Metern stellen sich ihnen die Typen vom letzten Mal entgegen. „Wo wollt ihr denn so schnell hin“, kommt es höhnisch von der einzigen Frau in der gegnerischen Gruppe, die aber nicht wirklich beachtet wird, denn die Trueman-Klone zücken bereits ihre Duelldisks. „Seit ihr bereit euch zu duellieren? Wobei... Ihr habt keine andere Wahl!“ So sehen es wohl auch die Freunde, die ihre Duelldisks einschalten und sich zum Duell bereit machen. „Na schön. Zwei gegen einen, damit ihr wenigstens ansatzweise eine Chance habt!“

Mit zusammengebissenen Zähnen, um dem Typen nicht den Hals umzudrehen, stellt sich Chazz dem Gegner. „Du willst dich doch wohl nicht allein duellieren, oder Partner?“ Überrascht, aber mit einem Lächeln auf den Lippen, dreht sich der Schwarzhaarige zu seinem weißhaarigen Freund um und nickt ihm zu. „Eigentlich schon, aber da wir beide die perfekten Paarduellanten sind, sollten wir diesen Kartenheinis eine kostenlose Vorstellung von unserem Können geben.“ Beide ziehen ihre sechs Karten und entscheiden dann, dass ihr Gegner den ersten Zug hat, auch wenn dieser sich über sie lustig macht. „Ich spiele zwei Karten verdeckt und übergebe an euch.“ Somit beginnt das Duell zwischen Aster, Chazz und Trueman. „Ich ziehe und spiele Schicksalsheld Lionking im Angriffsmodus, bevor ich zwei Karten verdeckt spiele und direkt angreife.“ Das gerufene Monster ist eine von Chumley's neuste Kreationen, bei der es sich um einen Löwen handelt, der eine Krone trägt, auf zwei Beinen läuft, Gewichte und Handschuhe an den Armen hat und einen dunkelroten Umhang besitzt. Seine Angriffspunkte betragen 1900, während seine Verteidigungspunkte bei 3400 liegen und seine besondere Fähigkeit hat es ebenfalls in sich. Einmal pro Runde schaltet er die Möglichkeit aus die verdeckten Karten aufzudecken und einzusetzen, deswegen muss Trueman auch einen Schaden von 1900 hinnehmen, der direkt von seinen Lebenspunkten abgezogen wird. „Damit beende ich meinen Zug und gebe an meinen Partner ab.“ Dieser nickt dem Schicksalsheldduellanten zu und zieht selbst eine Karte. „Ich beschwöre Totenkopfdrahe im Verteidigungsmodus. Das ist schon alles.“ Auch diese Karte ist neu und von Chumley hergestellt. Der Drahe besteht zum größten Teil aus Knochen und Schuppen, die in den Farben silber-schwarz gehalten sind und einen Schwarz, der sich in drei Enden teilt und an deren Ende sich jeweils eine Kugel aus Purpur mit einem Stachel befindet.

Nur wenige Schritte weiter Rechts findet das zweite Duell stand, in dem Blair und Alexis gegen Sadir kämpfen. Im Gegensatz zu den Jungs haben die Damen leider schon einen Schaden von jeweils 300 einstecken müssen, weil ihnen eine Zauberkarte zum Verhängnis geworden ist. Dafür sind sie aber jetzt am Zug. Blair ist die Erste, die eine Karte zieht, bei der es sich um ihre neue Karte schillernder Drahe handelt, der aus reinem, durchsichtigem Kristall besteht und das Licht reflektiert, dass sich in ihm bricht. Außerdem reflektiert es Angriffe, weswegen es eine perfekte Abwehr hat. Der Nachteil ist nur, dass sie für dessen Aufruf ein Monster opfern muss, weil sein Level zu hoch ist. Zum Glück hat sie dafür aber bereits eine Karte in der Hand. „Ich spiele Gehirnwäsche. Mit dieser Karte kann ich ein Monster von dir unbegrenzt

kontrollieren!“ Da Sadir nur ein Monster auf dem Feld hat, wechselt dieses auf Blairs Seite, wo es nicht lange verweilt, weil die blauhaarige Frau es opfert und schillernder Drache ruft, den die in den Verteidigungsmodus aufs Feld setzt und dann an Alexis abgibt. „Denkt ihr wirklich, dass ihr allein durch Verteidigung gewinnen könnt“, höhnt das Wesen mit den schwarzen Flügeln, doch sie wird geflüßentlich überhört. Die Blondine zieht ihre oberste Karte und beschwört Cyber Schneepinzessin im Angriffsmodus und rüstet ihr in weiß gehaltenes Monster mit dem Zauber ‚Schneechaosklinge‘ aus. „Und nun greife Sadir direkt an. Schneechaosklingenangriff!“ Das Monster schwebt in einem Affenzahn auf die Gegnerin zu, formt mit ihrem Schneezepter einen Kreis und schneidet diesen durch, wodurch eine gewaltige Schneewehe ausgelöst wird, die sich wie Klagen in den Körper von Sadir bohren. Durch diesen Angriff verliert sie schlapp 2100 Lebenspunkte. „Wir hatten nie behauptet nur auf Verteidigung zu spielen“, erwidert Blair herablassend.

Hinter den Damen liefern sich Syrus und Zane einen erbitterten Kampf mit einem der Trueman, den sie durch ihre vereinigten Decks bereits weit in die Knie gezwungen haben. Seine Lebenspunkte belaufen sich nun noch auf schlapp 4000. Allerdings haben auch Zane und Syrus Punkte eingebüßt. Der Ältere der Brüder hat 3100 Lebenspunkte, während der Jüngere nur noch 2600 hat. Ein weiterer Nachteil ist, dass Trueman an der Reihe ist. Dieser zieht eine Karte, opfert seine zwei Monster und ruft dafür ein stärkeres aufs Feld. „Erscheine weißer Drache mit eiskaltem Blick!“ Woher der Typ diese Karte hat, wissen die Brüder nicht und leider haben sie auch keine Chance ihn danach zu fragen, da sie sich für die Verteidigung ihrer Monster bereit machen müssen. Zum Glück hat Syrus den Barrieredracken bereits auf dem Feld und seine Fähigkeit reicht aus, um den Angriff abzublocken, doch Beiden ist klar, dass sie gegen dieses Monster nicht ankommen werden, wenn sie nur auf den Drachen setzen. „Zane, du musst etwas starkes ziehen, sonst gehen wir baden! Und mit uns diese Dimension“, jammert Syrus, weil Trueman seinen Zug mit einer verdeckten Karte beendet und nun an eben diesen abgegeben hat. „Das musst du mir nicht sagen, das weiß ich auch so“, knurrt der Ältere, während er eine Karte zieht und überlegt, wie sie dieses Duell beenden können. Als er dann aber seine Karte sieht, schmunzelt er erst einmal, denn auch wenn er mit dieser Karte das Duell nicht beenden kann, so reichen die Angriffspunkte aus, um den Weißen zu besiegen. „Ich opfere meine beiden Monster, ‚Melchid, Bestie mit vier Gesichtern‘ und ‚Großer Ältester Tiki‘ um ‚Maskierte Bestie des Guardian‘ zu rufen!“ Sobald das gerufene Monster erscheint, befiehlt Zane den Angriff auf den Drachen des Gegners, der die Zauberkarte ‚Macht des Spiegels‘ einsetzt, doch damit hat Syrus bereits gerechnet gehabt, weswegen er ‚Konterfalle‘ aufdeckt, sodass der Angriff seines Bruders wirkt und ihr Gegner weitere 300 Lebenspunkte verliert.

Chumley und Marcel nehmen es ebenfalls mit einem von Nightshrouds Handlangern auf und schlagen sich dabei wacker, obwohl sie bisher noch nie zusammen gekämpft haben. Sie sind zwar bei weitem nicht so erfolgreich wie all ihre anderen Freunde, aber immerhin ist es ihnen bisher gelungen sämtliche Angriffe auf ihre Lebenspunkte zu verhindern. Natürlich hat Trueman ebenfalls kaum Schaden davon getragen, aber immerhin hat er überhaupt welchen einstecken müssen.

„Deskoala, greife ihn an!“ Dem Befehl Folge leistend holt das Tier aus und versetzt dem Gegner einen direkten Treffer, da dessen Monster bereits von Marcells Monstern, dem ‚Trojanischen Pferd‘ und ‚Mezuki‘ besiegt und zum Kartenfriedhof geschickt

worden ist.

„Nicht schlecht für einen Haufen Amateure“, erklärt Trueman, der bereits seine nächste Karte zieht und darüber nachdenkt, wie er diese vorlauten Bengel dem Erdboden gleich machen kann und da kommt ihm die Karte die er gezogen hat ganz Recht, die er erst jetzt mustert. „Ich spiele die Ritualzauberkarte ‚Synthesezauber‘ und beschwöre damit ‚Lykanthrop‘ im Angriffsmodus. Verursacht dieses Monster bei euch Schade, werden euch ebenfalls 200 Punkte für jedes normale Monster auf meinem Friedhof abgezogen“, berichtet Trueman, der dann noch zwei weitere Karten ablegt und seinen Zug dann beendet.

>Warum hat der Typ nicht angegriffen? Sein Monster hat viel mehr Angriffspunkte als unsere. Da steckt doch sicher noch mehr dahinter<, denkt sich der Franzose, der das Feld genauer analysiert und dabei so seine eigenen Rückschlüsse zieht. >Ob er sich Sorgen wegen unserer verdeckten Karten macht? <

Haou und Jesse haben ganz andere Sorgen. Wie nicht anders zu erwarten ist, hat Nightshroud alle ihre Monster vernichtet und ihre Lebenspunkte soweit dezimiert, dass sie einen weiteren Angriff niemals Stand halten können. Aber wenigstens hat er dieses Mal die Finger von Yubel gelassen, wobei Haou eher darauf tippt, dass ihm die Abreibung, die er dadurch beim letzten Mal einstecken musste, abgeschreckt hat.

>Jetzt wäre wirklich ein guter Zeitpunkt um die heiligen Ungeheuer zu rufen. Die Frage ist nur wie? Für sie muss man ein Opfer bringen und unser Feld ist leer.< Nachdenklich schaut er sich das Spielfeld und seine Karten an, bevor ihm ein Licht aufgeht. >Wenn ich nicht meine eigenen Monster opfern kann, dann muss ich eben die meines Gegners opfern.< Mit einem Seitenblick auf den Schweden, der nach einem kurzem Moment zu verstehen scheint, nickt ihm zu und bereitet Haous Zug vor. „Na dann wollen wir die Bude mal zum Einsturz bringen“, lacht der Brünnette auf, worüber sein Gegner nur den Kopf schütteln kann. „Bist du schon so weit am Ende, dass du deinen eigenen Untergrund zerstören willst“, fragt dieser ruhig nach, doch alles was er bekommt ist ein angriffslustiges Leuchten in den Augen des Heldendeckduellanten und die Worte: „Wer weiß. Finde es doch heraus.“

„Unverschämtheit. Dir werde ich Manieren beibringen“, brüllt der Kapuzenträger erbost, doch davon lässt sich Haou nicht einschüchtern. „Als wenn das bei mir klappen würde. Ich habe noch nie gemacht, was man von mir verlangte und ich werde sicher jetzt nicht damit anfangen!“ Jesse neben ihm muss wirklich an sich halten, um nicht laut los zu prusten, denn er stellt es sich gerade bildlich vor, wie sich Nightshroud beim Umerziehen von Haou die Zähne ausbeißt.

„Los meine Zombies! Greift ihn an!“ Genau auf dieses Zeichen hat der Kristallungeheuerdeckduellant nur gewartet, denn so kann er sein Spiegeltor aktivieren, das diese Monster auf ihre Seite zieht und den Mantelträger angreifen lässt. „Guter Job, Jes“, meint Haou, der übernimmt und die Unterweltlermonster, die wohl neu im Deck des Skelettes sind, opfert, um Uria zu rufen. Gleichzeitig aktiviert er ‚Schrei der Untoten‘ damit auch Jesse eines seiner Monster zurück holen kann und dieser entscheidet sich für sein mächtigstes, neues Monster: Kristallungeheuer Karonelfönix. Normalerweise verhindert dessen spezielle Fähigkeit, dass er durch Zauber-, Fallen- oder Monsterkarten vernichtet wird, doch durch eine Karte ihres Gegners sind sie beide gezwungen gewesen ihr altes Blatt abzuwerfen.

„Schön, die Vorbereitungen sind somit abgeschlossen. Jes, jetzt bist du dran!“ Der Angesprochene nickt und stellt sich hinter Haou, damit dieser ihn decken kann, während er zu den Menschen redet, die sich in der Welt der Finsternis aufhalten und

dort ihrem Schicksal ergeben sind. „Könnt ihr mich hören, Einwohner der Isekai“, fragt er laut nach, obwohl er weiß, dass er keine Antwort erhält. Aus diesem Grund fährt er auch fort. „Gebt nicht auf. Ihr könnt euer Schicksal ändern. Es ist völlig in Ordnung, wenn man mal aufgibt, nur man muss auch die Kraft haben, um sich wieder aufzurappeln und weiter zu machen.“ Haou lächelt in sich hinein, während er seinen Gegner nicht aus den Augen lässt. „Ich aktiviere eine Ritualzauberkarte“, erklärt er seinem verblüfften Gegner, der wohl geglaubt hat, dass Uria allein alles wäre, was er an starke Monster hat. „Ich muss für das Ritual ein weiteres Monster auf mein Feld rufen und alle Monster, die ich draußen habe opfern, um den stärksten Helden zu rufen.“

„Das geht nicht! Du kannst nicht einfach ein Ungeheuer opfern“, entkommt es entsetzt dem Mund des Kapuzenträgers, was den jungen Herrscher nun doch zum Lachen bringt. „Oh doch. Ich kann tun und lassen was ich will!“ Seinen Worten lässt er Taten sprechen. Die Zauberkarte ‚Ritual der Helden‘ – ebenfalls eine Kreation Chumley’s – saugt beide Monster ein, die sich vereinen und in einem Strahl aus puren, hellen Gold zum Himmel steigt, wo sie explodiert und nach und nach den Blick auf ein gigantisches Monster frei gibt. Dieses Monster ist eindeutig weiblich und hat lange blonde Haare, die in zwei Zöpfen zusammengebunden sind. Ihre Kleidung besteht vorwiegend aus weiß und blau. Sie trägt eine goldene Maske, die mit schönen Edelsteinen verziert ist und die ihre blauen Augen verdeckt. Das weiße Gewand umschließt den göttlichen Körper wie eine zweite Haut und besteht aus zwei Teilen, einer Hose und ein langärmliches Kimonooberteil. In ihrer rechten Hand hält sie einen großen Stab, an dessen Ende sich ein Mond und eine Sonne befinden. „Darf ich vorstellen? Elementarheld Goldenstar. Sie hat eine ganz interessante Fähigkeit, wie ich finde. Sie zieht das Licht an und zerstört damit jeden Schatten. Ach und das Beste, sie kann mit ihrer Macht jeden festen Körper durchdringen!“ Das Entsetzen ist eindeutig in den gruselig, blau leuchtende Augen zu sehen, doch darauf nimmt der Japaner keine Rücksicht. „Walte deines Amtes, Goldenstar. Sonneneruption!“ Der weibliche Held hebt seinen Stab, dessen Sonnensymbol aufleuchtet und sämtliches Licht, vor allem das Licht von Lichtattributmonstern, aufsaugt und eine große und helle Kugel bildet, die immer weiter wächst.

„Jesse, mach weiter. Wenn ich den Körper von Nightshroud zerstöre, weiß ich nicht, was mit all den Menschen in der Zwischenwelt passiert!“ Dieser wendet sich sofort wieder seiner eigentlichen Aufgabe zu und redet auf die gefangenen Menschen ein, während Haou mit lauter Stimme seinen Freunden Anweisungen gibt. „Leute, egal was ihr tut, macht euch vom Acker. Hier wird gleich nichts mehr übrig sein!“ Dann wendet er sich seinem Monster zu, das ihm zunickt. „Also gut. Los geht’s! Verbrenne die Finsternis, auf das sie sich nie wieder formieren kann!“ Der riesige Feuerball fliegt mit einer irren Geschwindigkeit auf den Felsen zu, auf dem sich Haou und Co befinden und zerstört diesen in einer heftigen Explosion.

Fortsetzung folgt