Chapitre 51 : Soeurs

Par kerberos

Publié sur Fanfictions.fr.
Voir les autres chapitres.

Un bébé a été scindé en deux corps : une fille détenant les pouvoirs magiques de ses parents, et un garçon à l'âme sage et humaine. Cette nuit là, un enlèvement de bébés eut lieu, et nul ne sait ce qui s'était réellement passé. Une chose est sûre, ces deux enfants ont été séparés, mais leur lien de sang les ont unit de nouveau neuf années plus tard. Ces enfants se prénomment : Judith Irlings et Flunnis Harbrock.

Avec leurs amis, ils devront résoudre quatre menaces potentielles au monde : le royaume fantôme qui tente de réapparaître avec ses subordonnés où Judith a déjà assisté à sa destruction, la mère de ces deux enfants qui compte acquérir assez de pouvoirs pour contrôler le monde, la guerre froide qui n'a toujours pas encore cessé et qui menace la destruction totale de l'Europe sous les bombes nucléaires et enfin le déchaînement de la marabounta… Selon la supposée prophétie, ces deux enfants se réuniront en un corps et un seul afin d'interrompre toutes ces menaces. Leur histoire ne fait que commencer…

Flunnis EPISODE 51# Soeurs – Ultime Duel partie 2

Flashback

[fond sonore Showdown) Alice était vêtue comme un scientifique, et se trouvait dans un centre de technologie médicale, elle travaillait sur les rétines d'une paire de yeux, provenant sûrement d'un cadavre. On entendit les hauts parleurs de tout le bâtiment : "Mademoiselle Sullivan est demandée en salle d'opération de Vankampf. Mademoiselle Sullivan est demandée en salle d'opération de Vankampf." Alice arrêta sa recherche, et rangea rapidement et délicatement tous ses outils de travail et ce sur quoi elle étudiait, et sortit de sa salle de recherche. Traversant les couloirs, elle passa par la salle de maternité. Ici, se trouvaient sur son chemin les parents de Judith qui parlaient avec un docteur :
Que dites-vous ? demanda la mère en frottant son bijou en forme de soleil.
- Oui, nous essayons de faciliter l'avenir de votre fille.
- M... Mais, il n'y en a qu'une qui a ce problème, pas l'autre ? N'est-ce pas ? insista le père
- Oui, oui, seule l'une des deux n'a aucune réaction à nos tests. Et avec votre accord, peut-être qu'elle retrouvera ses sens.
Alice s'arrêta brusquement de marcher lorsqu'elle fut hors de vue des parents de Judith et suivit la suite de la discussion. Alors que la mère de Judith craqua en larmes sur le

torse de son mari, le docteur continua :
- Actuellement sans capacité de respirer, nous l'avions mise dans un bloc opératoire spéciale. Il faudra savoir que même si l'on réussit à lui rendre la vue, l'ouïe ou la voix, ce serait inutile si nous ne soyons pas capables de la faire respirer, ce dans quoi plusieurs de nos scientifiques étudient à ce sujet.
- Combien de temps cela prendra ? demanda le père
Les hauts parleurs de l'hôpital se firent alors de nouveau entendre : "Mademoiselle Sullivan est demandée en salle d'opération de Vankampf. Mademoiselle Sullivan est demandée en salle d'opération de Vankampf." Alice finit par se décider à quitter l'étage et traversa de nombreux couloirs jusqu'à s'arrêter devant l'une d'elle et à entrer discrètement. La salle était complètement vide de monde, dans le fond bleu, avec de parts et d'autres des instruments de chirurgie rangés soigneusement sur les tablettes de rangements, Alice attendit l'homme apparaître.
- Jayson ! appela-t-elle
Alice bougea ses pupilles de droite à gauche et fronça les sourcils, elle n'aimait pas ça du tout. Une main l'empoigna par le bas du torse, et l'autre par-dessus l'épaule toutes deux vivement. Alice sentit la chaleur dégager du contact, mais fut surprise qu'on la surprenne de cette manière. L'homme la fit pivoter un demi-tour complet, face à face, Alice perçut le visage de son charmant médecin. Alice s'efforça de se dégager de ces bras enlaçants, et rouspéta :
- Jayson, mais enfin qu'est-ce qui te prends de vouloir le faire dans cette salle, tu sais bien que j'ai toujours détesté cet end… !
L'homme posa un doigt sur ses lèvres, Alice se tut un instant. Puis, l'homme lui répondit :
- Désolé, murmura-t-il, mais c'était l'unique salle de libre que j'ai trouvé en ce moment. Personne ne viendra nous déranger…
L'homme lui reprend autour de la taille, et commença à l'embrasser de front, mais Alice retint ses paroles, et se retira de nouveau.
- Non, pas ici Jayson, c'est une salle réservée aux urgences ! Et si l'on nous surprend dans ces conditions ? Non, je retourne travailler ! On pourra le faire ce soir, mais…
- S'il te plaît Alice ! insista l'homme
- Non ! refusa-t-elle. Une enfant a besoin de mes études pour retrouver la vue !
Alice quitta la salle alors que Jayson voulut la retenir, elle ignora les paroles du garçon, et retourna dans l'étage de maternité. Elle passa devant François et Gilles qui parlaient entre hommes sur un banc :
- Je t'assure qu'elle ira bien dans peu de temps, une fois que les services médicaux ont trouvé la solution ! rassura Francois. Aies confiance, je te l'ai dit, la mystérieuse boite que j'ai trouvé dans les Landes devrait porter chance à ta fille ! Comme avec la carte que je t'ai donné, le rêve s'est produit. Alors aies confiance ! (fin du fond sonore)
Alice entra dans la mystérieuse salle isolée, où le bébé ne vivait qu'avec des tuyaux. (La pauvre… songea Alice. Tellement si jeune… En tout cas, tu dois drôlement être forte pour continuer à vivre!)
Alice s'avança près des barreaux, et vit l'enfant qui ne gigotait point. Aussi différent des autres bébés, l'enfant ne pleurait pas, et d'ailleurs n'avait aucun son à sortir vu qu'il ne respirait qu'avec des tuyaux glissés dans ses petits poumons. Alice songea aux parents qui devraient s'en inquiéter : eux aussi doivent être forts afin d'encourager

la petite. Elle remarqua les petites attentions de ces parents sur la table de chevet : plusieurs porte-bonheurs étaient présents ! Ils souhaitaient tous, qu'elle aille aussi bien que n'importe quiconque. Une patte de lièvre dans un sachet plastique, afin d'éviter toute perturbation bactériologique, un médaillon en forme de soleil semblable à ce que Alice porte autour de son cou, et une mystérieuse boîte de marbre non protégée.
(Bon… Je veux bien qu'ils portent un peu d'attention pour la petite, mais s'ils déposent des objets qui pourraient aggraver la situation de leur fille en ne protégeant pas leurs objets… râla-t-elle)
Alice souleva la boîte, et fut curieuse que la boîte date de bien longtemps : à l'arrière de la boîte, quelque chose sembla s'illuminer et bouger d'un petit cran.
(En plus, une boîte qui doit être incrustée de milliards de microbes qui se seraient accumulés, vu l'âge de cette boîte… Et après, on se demande pourquoi les parents sont toujours aussi irresponsables…)
Toujours soucieuse et curieuse, Alice voulut ouvrir la boîte afin de vérifier son contenu : est-ce que le contenu devrait être aussi dangereux ? Elle chercha une ouverture, et tourna la boîte à plusieurs reprises.
(Drôle de boîte… C'est léger… De toutes façons, ils n'ont aucun sens de la propreté et du respect…)
Alice se dirigea vers l'un des tiroirs de la commode inférieure et ne trouva aucun sachet en plastique. Elle reposa la boîte sur la table, et se dirigea rapidement vers la porte externe en soupirant. « CLACOTAK » ! Alice avait à peine effleuré la poignée qu'elle crut entendre une machine déréglée dans la maintenance de survie de l'enfant, et se retourna vivement en se précipitant vers l'enfant vérifier s'il n'avait aucun problème. Rien de suspect : l'enfant ne semblait pas avoir de problèmes, Alice fit un souffle de soulagement, et vérifia rapidement les objets sur la table s'ils n'étaient pas tombés : non loin de là tous étaient bien entiers !
(Tiens… ? C'était pas la même boîte que tout à l'heure… remarqua Alice)
Alice approcha son visage de plus près vers la boîte, où une ouverture se laissait apparaître. Curieuse, Alice ouvrit la boîte, et de l'intérieur surgit des lueurs multicolores mi-translucides en sortir. Comme envahie par ces lumières, Alice ne put que s'imaginer tomber dans une violente tempête. Gênée par cette puissance mystique et impressionnante, Alice lâcha la boîte, et recula de plusieurs pas en plissant des yeux.
(Oh mince !!! Heureusement que le bébé est aveugle, sinon il en serait tout autant ébloui !)
Après quelques instants, les lumières de la boîte cessèrent d'éclairer la salle, Alice cligna des paupières difficilement, et approcha la boîte, curieuse de savoir ce qui a bien pu se produire. (fond sonore : Izayoi Battle) Elle y trouva un jeu de cartes yu-gi-oh avec au dessus du deck la carte : The Six Senses – The Pandora's Box représentant étrangement à la boîte externe le contenant. Alice ramassa le deck et l'inspecta à la fois troublée et impressionnée.
(Qu'est-ce que c'est que ça ?... Pandora's Box… Boîte de Pandore ??? Celle où s'échappent tous les maux de l'humanité, et… Où ne reste que l'espérance au fond de la boîte ?... C'est insensé… L'espérance ne peut pas être de simples cartes… Et pourtant… Cette lumière était loin d'être réalisable sans machination…)
Alice vérifia les cartes une à une, et retrouva les symboles des sens approchées d'une image : un nez, une bouche, des mains, des oreilles, des yeux…

(Un jeu des sens… Maintenant je comprends pourquoi est-ce que cette boite est posée à côté d'elle. La pauvre a perdu tout ces sens… Si seulement ces cartes pourraient l'aider…)
Alice maintenait les cinq cartes des sens dans sa paume, et pensa à la petite progéniture en face d'elle : et de nouveau, des lumières éblouissent la salle, et émanent cette fois-ci des cartes qu'elle détenait. Alice sentit une pression légère l'affaiblir mentalement, et s'aperçut que les cartes pointèrent l'enfant du lit.
- Mon dieu !!! s'écria-t-elle. Quelle horreur ai-je fait ?
L'enfant pleurait de douleur, et criait dans la pièce. Le bébé pleurait ? Alice arrêta de grimacer sur son erreur : pour la première fois, l'enfant avait pu sentir la douleur, il avait pu utiliser sa voix, et respirer afin de pouvoir continuer à hurler et il a enfin pu découvrir la lumière de façon…. éblouissante ! Les lumières s'évanouissaient : Alice n'en crut pas ses yeux, quel miracle avait-elle réalisé ? Alice rangea le jeu dans ses poches, et sortit de la salle en hurlant :
- Qu'on appelle un médecin !! VITE !! L'enfant a retrouvé ses sens !!!

Fin du flashback

Flunnis et Judith regardèrent de front leur adversaire : Alice, qui avait les cinq sens en jeu.
- L'effet secondaire de Half Life retire les effets du monstre que j'ai invoqué par son effet. Mais puisque je contrôle un monstre Wind, mon monstre The Six Senses – The Voice gagne 800 points d'attaque ! ricana la dernière
The Six Senses – The Voice lvl 3 / Fire / Ghost / 1100 => 1900 ATK
Les trois corps sur le sol, les monstres et cartes virtuelles des allies : Blist, Meredith et Erwin étaient encore présents en jeu.
Terrain d'Erwin 0 PV (5 Cartes) : Honest 1100 ATK – 2 MP
Terrain de Blist 12300 PV (2 Cartes) : Magical Android 2400 ATK – Psychic Lifetrancer 2400 ATK - Ancient Fairy Dragon 3000 DEF- Thought Ruler Archfiend 2700 ATK – 1 MP
Terrain de Meredith 0 PV (2 Cartes) – Injection Fairy Lily 400 ATK
Terrain de Flunnis 7500 PV (1 Carte) : Command Knight 1600 ATK – Goyo Guardian 3200 ATK – 1 MP
Terrain de Judith 6550 PV (4 Cartes) : Solitaire Magician 1600 ATK – Chaos Sorcerer 2300 ATK
Terrain d'Alice 8600 PV (0 Carte) : The Six Senses The Smell 800 ATK – The Six Senses The Hear 600 ATK – The Six Senses The Voice 1900 ATK – The Six Senses The Touch 1900 ATK – The Six Senses The View 1900 ATK
Judith fit un regard peu espérant face à Flunnis qui lui répondit par un sourire. Confiante, elle déclara :
- Mon tour est terminé !
The Six Senses – The Touch lvl 4 tuner / Earth / Ghost / 1900 => 1500 ATK
Et sans plus attendre, Alice démarra son nouveau tour.
- Bien, à moi de jouer !

Tour 16

Flunnis 7500 PV – 1 Carte – 26 Deck – 10 Cim – 0 RDP
Judith 6550 PV – 4 Cartes – 26 Deck – 6 Cim – 3 RDP
Alice 8600 PV – 1 Carte – 24 Deck – 7 Cim – 4 RDP
- Je vais mettre un terme au duel : je retire du jeu mon piège Half Life de mon cimetière !
Half Life => RDP
- L'adversaire pioche une carte, et jusqu'à la End Phase, la force d'attaque de tous les monstres que contrôle mon adversaire est diminuée de moitié ! expliqua Alice. Bien sûr, puisque vos amis ne peuvent piocher, l'effet n'agit pas sur leurs monstres.
Flunnis 7500 PV – 2 Cartes – 25 Deck – 10 Cim – 0 RDP
Judith 6550 PV – 5 Cartes – 25 Deck – 6 Cim – 3 RDP
Alice 8600 PV – 1 Carte – 24 Deck – 6 Cim – 5 RDP
Command Knight lvl 4 / Fire / Warrior / 1600 => 800 ATK
Goyo Guardian lvl 6 / Earth / Warrior / 3200 => 1800 ATK
Solitaire Magician lvl 4 / Light / Spellcaster / 1600 => 800 ATK
Chaos Sorcerer lvl 6 / Dark / Spellcaster / 2300 => 1150 ATK
- Ensuite, l'effet de The Voice me permet de doubler l'effet de The Touch, m'aidant ainsi à ajouter deux cartes de mon deck au choix, à ma main !
Flunnis 7500 PV – 2 Cartes – 25 Deck – 10 Cim – 0 RDP
Judith 6550 PV – 5 Cartes – 25 Deck – 6 Cim – 3 RDP
Alice 8600 PV – 3 Cartes – 22 Deck – 6 Cim – 5 RDP
(Bien, le garçon tient la fille, si je l'élimine, elle sera incapable de jouer, et je serais déclarée gagnante… songea Alice. Cependant, cette petite fille se retrouvera seule face à moi, et je serais certaine qu'on se retrouvera dans la même situation de ma dernière vision…)

Flash

Alice se trouva sur la place centrale de l'étoile. Un disque de duel à son bras, et devant elle une petite fille : Judith, portant un disque de duel elle aussi qui se tenait sur ses deux jambes. La vieille folle était aussi présente, elle sentait la fameuse présence de la mère qui voulait tuer les bébés pas très loin.
- Le moment est venu de s'affronter grande soeur ! avertit la jeune fille
- Quoi ?
- Et dès que je te vaincrais en duel, tu devras rendre la vie à mes amis !

Fin du flash

(…Dans le cas où elle serait vraiment ma sœur, elle est tout également puissante avec ses pouvoirs. Ce pourquoi, je devrais l'éliminer elle avant lui.)
- L'effet de The Six Senses The View entre en action ! reprit Alice d'emblée. Puisque je contrôle un monstre d'attribut Earth, je peux sélectionner une carte que contrôle mon adversaire ou dans sa main, et la renvoyer dans son deck ! Je renvoie : Chaos Sorcerer !

Chaos Sorcerer => deck
- Puis, étant donné que je contrôle un monstre Fire, mon monstre The Six Senses – The Touch peut attaquer deux fois ! Battle, The Six Senses The Voice, attaque Solitaire Magical ! ordonna-t-elle
- Je défausse le Honest de ma main ! déclara Judith en voyant Flunnis le faire à sa place. En me défaussant de Honest, j'ajoute à la force d'attaque de Solitaire Magical une force égale à celle de la carte qui la combat !
- Quoi ? s'étonna Alice
Honest => cimetière
Solitaire Magician lvl 4 / Light / Spellcaster / 800 => 2700 ATK
Flunnis 7500 PV – 2 Cartes – 25 Deck – 10 Cim – 0 RDP
Judith 6550 PV – 4 Cartes – 26 Deck – 7 Cim – 3 RDP
Alice 7000 PV – 3 Cartes – 22 Deck – 6 Cim – 5 RDP
Subissant les dommages, Alice sentit une petite aura interne qui lui créa une douleur.
(Je le savais… Je le savais qu'elle avait plusieurs tours dans son sac !)
- Lorsque je subis des dommages de combat durant le tour où Half Life a été retiré du jeu, les dommages comptent double. Mais, puisque je contrôle un monstre Light : The Voice ne peut être détruit en combat ! répliqua-t-elle.
(Si je ne peux pas me débarrasser d'elle, autant affaiblir le jeune homme !)
- The Six Senses – The View, attaque Goyo Guardian ! continua Alice
- J'active mon piège : Skill Successor ! contra Flunnis. Cela augmente la force d'attaque de mon monstre de 400 points jusqu'à la End Phase !
Skill Successor
- L'effet de The Six Senses The View : puisque je contrôle un monstre Water, je peux annuler l'effet et l'activation d'un piège et le détruire !
Skill Successor (détruit)
- Je retire du jeu mon Shield Warrior afin d'éviter la destruction en combat de mon monstre ! chaîna Flunnis
Shield Warrior => RDP
Les mystérieux yeux du monstre Goyo commencèrent à s'arracher brutalement, Flunnis hurla de douleur en plissant des yeux. Persistant, il ne lâcha point Judith d'un doigt, mais s'agenouilla à terre.
Flunnis 7400 PV – 2 Cartes – 25 Deck – 11 Cim – 1 RDP
Judith 6550 PV – 4 Cartes – 26 Deck – 7 Cim – 3 RDP
Alice 7000 PV – 3 Cartes – 22 Deck – 6 Cim – 5 RDP
Alice serra les dents, nerveuse : les deux enfants réussissent à parer ses attaques avec des effets qui n'agissent point en jeu, l'empêchant ainsi de contrer leurs défenses.
Sous l'effet de l'attaque, Judith comprit que Flunnis n'y voyait plus grand-chose malgré le fait qu'il la tenait bien fermement.
(Il va falloir que je guide ses mains et ses actions à présent… songea la petite.)
- Enfin je pose trois cartes faces cachées, et termine mon tour ! déclara-t-elle (fin du fond sonore)
Command Knight lvl 4 / Fire / Warrior / 800 => 1600 ATK
Goyo Guardian lvl 6 / Earth / Warrior / 1800 => 3200 ATK
Solitaire Magician lvl 4 / Light / Spellcaster / 2700 => 1600 ATK

(fond sonore : Light and Dark) Les cinq duellistes, s'accrochant chacun à l'une des cinq têtes du dragon, s'inquiétèrent de leur avenir en regardant au sol les insectes qui les avait déjà pas mal rattrapés dans la course. Gilles regardait de front, et chercha un moyen de trouver une place sécurisée, le dragon commença à perdre peu d'altitude, mais après cet envol, il aurait déjà pratiqué plus d'un demi-tour de la planète. Parmi les cinq, seuls les deux nains de petite taille : Verignan et Yann avaient beaucoup de mal à s'accrocher au dragon.
- Hé ! Qu'est-ce qu'ils font ? demanda Samantha
Tout le monde se pencha vers le bas en regardant les insectes commencer à ralentir leur progression de course.
- Ils doivent être fatigués ! commenta le violeur
Les insectes commencèrent à se regrouper en masse sur plusieurs points de leur terrain, et commencèrent à créer des fontaines vivantes.

Flunnis n'eut aucun mal à piocher une carte de son disque de duel, en repérant mentalement la position de ses bras. Il montra sa main à Judith, et la carte qu'il venait de piocher.

Tour 17

Flunnis 7400 PV – 3 Cartes – 24 Deck – 11 Cim – 1 RDP
Judith 6550 PV – 4 Cartes – 26 Deck – 7 Cim – 3 RDP
Alice 7000 PV – 0 Carte – 22 Deck – 6 Cim – 5 RDP
- Earthbound… murmura-t-elle à son oreille
Flunnis lui répondit par un sourire silencieux et audacieux. Il déposa sa troisième carte à son milieu de main, et sélectionna celle de sa gauche qui était une carte piège.
- Je pose une carte ! commença-t-il. Ensuite, je passe en Battle Phase ! Command Knight, attaque le monstre de type Water !
- Water ?? s'étonna Judith.
(The Six Senses – The Hear possède 600 points d'attaque… remarqua Judith. C'est peut-être le monstre le plus faible des cinq, mais c'est surtout le monstre qui permet à Alice d'annuler les pièges, d'attaquer directement avec The Smell et d'annuler une attaque avec The Touch)
- L'effet de The Six Senses – The Touch me permet, une fois par tour d'annuler une attaque si je contrôle un monstre de type Water ! contra Alice
- Goyo Guardian, attaque The Six Senses – The View !! continua Flunnis
- Hein ? Mais pourquoi changer de cible ? s'étonna Judith
(Ses tours sont inutiles… songea Alice. Mais le problème est de savoir pourquoi changer de monstre ? Serait-ce une ruse de sa part pour me troubler ? Ca ne marchera pas ! Surtout qu'il n'aurait pas besoin d'attaquer The View vu qu'il ne voit déjà plus rien… Une fois par tour, je peux annuler une attaque grâce à The Touch, je peux me prendre une attaque directe avec The Hear, et payer 1000 points de vie afin d'annuler l'attaque grâce à The View. Si je n'ai pas annulé l'attaque précédente, j'aurais perdu de gros effets. Donc, la seule solution restante pour lui, consiste à réduire considérablement les effets et à réduire mes points de vie…)
- J'active mon piège : Dimensional Regression ! déclara Alice

Dimensional Regression
- Lorsque cette carte piège est activée, tous les monstres retirés du jeu, retournent dans le deck de leur propriétaire !
The Six Senses – The Brain => Extra Deck
Shield Warrior => deck
Fortune Lady Lighty => deck
Fortune Lady Darky => deck
- Ensuite, j'active Urgent Tuning ! enchaîna la femme
Urgent Tuning
- Durant la Battle Phase, je peux faire une invocation synchro directement ! J'assemble The Smell niveau 1 d'une force d'attaque de 800 points, The Voice niveau 3 d'une force d'attaque de 1900 points et le tuner niveau 4 The Touch d'une force d'attaque de 1500 points !
- Elle a renvoyé son monstre synchro The Brain dans son extra deck… souffla Judith.
The Six Senses – The Brain lvl 8 / Dark / Ghost / ? => 1100 ATK
- L'effet de The Six Senses – The Brain s'active : lorsque ce monstre est invoqué par invocation synchro, je peux invoquer spécialement un monstre Six Senses de mon cimetière !
The Six Senses – The Touch lvl 4 tuner / Earth / Ghost / 1500 ATK
- Enfin, j'active Synchro Sensitive !
Synchro Sensitive
=> Activable uniquement lorsqu'un joueur fait une invocation synchro. Vous pouvez invoquer spécialement un monstre The Six Sense dans son nom, ayant une attaque égale à l'attaque ou la défense du monstre synchro.
- L'attaque de The Brain est de 1100 points, et The Six Senses - The Voice se trouvant dans mon cimetière possède une attaque de 1100 points, je peux donc l'invoquer !
The Six Senses – The Voice lvl 3 / Fire / Ghost / 1100 ATK
- Leurs forces d'attaque augmentent tous… conclut Judith
The Six Senses – The Brain lvl 8 / Dark / Ghost / 1100 => 3600 ATK
The Six Senses – The View lvl 5 / Light / Ghost / 1900 => 3350 ATK
The Six Senses – The Touch lvl 4 tuner / Earth / Ghost / 1500 => 3350 ATK
The Six Senses – The Voice lvl 3 / Fire / Ghost / 1100 => 2850 ATK
The Six Senses – The Hear lvl 2 / Water / Ghost / 600 => 1300 ATK
- Encore The Brain ?? s'étonna Flunnis.
L'enfant fronça des sourcils : l'effet de The Brain peut être beaucoup plus dangereux que ce qu'il a pu subir : perdre sa mémoire, c'est rendre l'amitié et l'amour inconnu ! Ce dont il préfère éliminer en priorité…
- Pas question de toucher à nos mémoires… Goyo Guardian, attaque The Brain !
- Tu es peut-être aveugle, mais je vais te donner un petit détail : la force d'attaque de The brain s'élève à 3600 points, et celle de ton Goyo n'en n'est qu'à 3200 ! remarqua Alice
- Je retire du jeu la carte piège : Skill Successor, afin d'augmenter de 800 la force d'attaque de mon Goyo Guardian ce tour-ci !
Skill Successor => RDP
Goyo Guardian lvl 6 / Earth / Warrior / 3200 => 4000 ATK
Alice se retint de montrer qu'elle était en train de perdre le contrôle du duel, le petit

garçon tente de lui faire gâcher au maximum les capacités de ses montres afin de laisser champ libre à Judith. Ce qu'elle hésite depuis un moment, c'est de choisir si elle préfère réserver l'effet pour le tour qui suit, ou inversement !
- L'effet de The Six Senses – The Hear entre en jeu : puisque je contrôle un monstre de type Light, je peux transférer tous ses points d'attaque à The Brain ce tour-ci !
The Six Senses – The Hear lvl 2 / Water / Ghost / 1300 => 0 ATK
The Six Senses – The Brain lvl 8 / Dark / Ghost / 3600 => 4900 ATK
Flunnis tira la carte de droite de sa main, et l'envoya à l'arrière du porte-deck : dans le cimetière.
Diving Exploder => cimetière
- J'envoie Diving Exploder au cimetière : en l'envoyant au cimetière, l'attaque et la défense de tous les monstres en jeu sont échangés jusqu'à la End Phase du tour.
The Six Senses – The Brain lvl 8 / Dark / Ghost / 4900 => 2000 ATK
The Six Senses – The View lvl 5 / Light / Ghost / 3350 => 500 ATK
The Six Senses – The Touch lvl 4 tuner / Earth / Ghost / 3350 => 1100 ATK
The Six Senses – The Voice lvl 3 / Fire / Ghost / 2850 => 2000 ATK
The Six Senses – The Hear lvl 2 / Water / Ghost / 0 => 400 ATK
Command Knight lvl 4 / Fire / Warrior / 1600 => 1900 ATK
Goyo Guardian lvl 6 / Earth / Warrior / 4000 => 2000 ATK
Solitaire Magician lvl 4 / Light / Spellcaster / 1600 => 1300 ATK
- Leurs forces d'attaques sont égales ! s'écria Judith (fin du fond sonore)
Goyo Guardian (détruit)
The Six Senses – The Brain (détruit)
- Puisqu'un monstre a été détruit en combat sous l'effet de cette carte, tous les monstres affectés par cet effet retournent à leurs puissances d'origine ! Je termine mon tour !
The Six Senses – The View lvl 5 / Light / Ghost / 500 => 1900 ATK
The Six Senses – The Touch lvl 4 tuner / Earth / Ghost / 1100 => 1500 ATK
The Six Senses – The Voice lvl 3 / Fire / Ghost / 2000 => 1100 ATK
The Six Senses – The Hear lvl 2 / Water / Ghost / 400 => 0 ATK
Command Knight lvl 4 / Fire / Warrior / 1900 => 1600 ATK
Solitaire Magician lvl 4 / Light / Spellcaster / 1300 => 1600 ATK

(fond sonore : Attack Conditions) L'envol du dragon continua dans une altitude semblable à celle d'un avion, en dessous, les fontaines vivantes d'insectes commencèrent à devenir de plus en plus plates, excepté l'une d'elles qui commença à devenir de plus en plus épaisse.
- Ils se sont calmés ! remarqua Francois
La pression des insectes cumulés dans le trou noir commença à sembler intensive. L'activité excessive de ces insectes sembla créer un bruit méconnaissable dans les airs. Tous les cinq commencèrent à se demander si quelque chose se préparait.
- Ne regardez pas en bas ! conseilla Gilles
Tous obéirent aux conseils de Gilles, et ne se firent pas répéter deux fois : ils avaient peur.
- Combien de temps va-t-on devoir rester dans les airs ? demanda le violeur
Gilles n'en n'avait aucune idée, et ne répondit point à la question. Les autres

comprirent que la durée était indéterminée, mais le violeur semblait difficilement s'accrocher à la tête du dragon. En dessous d'eux, jaillit alors une immense colonne d'insectes. Une colonne qui dépassa largement la hauteur d'un gratte-ciel, et qui monta très haut dans le ciel comme la propulsion d'une fusée, sans pour autant être lente. La rapidité était d'une grande vivacité qu'elle surprit les cinq duellistes. Le dragon fit alors une vive et brusque rotation afin d'esquiver le geyser d'insectes, se penchant vers un côté, déséquilibrant les cinq humains qui s'y étaient accrochés. Verignan qui était sur le côté du dragon qui se penchait vers le haut, fut décroché rapidement de son appui, et décolla dans les airs. Yann, qui était de petite taille, et qui n'avait pas l'âme d'un assez bon sportif, glissa le long du cou du dragon, et chuta en hurlant de frayeur. Les trois autres n'eurent le temps que de s'accrocher à leur cou de dragon respectif, et ne purent rester au dessus du dragon : ne devant compter que sur leur endurance pour s'accrocher au mieux.
- YANN !! s'inquiéta Samantha

Tour 18

Flunnis tira la carte du dessus du deck de Judith, et tenta au mieux de pencher la carte devant le visage de Judith pour être sûre qu'elle en prenne connaissance.
Flunnis 7400 PV – 1 Carte – 24 Deck – 12 Cim – 1 RDP
Judith 6550 PV – 5 Cartes – 25 Deck – 7 Cim – 3 RDP
Alice 7000 PV – 0 Carte – 22 Deck – 9 Cim – 5 RDP
(Lock… Destiny… songea-t-elle. Activable uniquement lorsque l'on contrôle un monstre d'une attaque de 10 000 ou plus, infligeant 5000 points de dommages à l'adversaire, et permettant par la suite, de regagner des points de vie égaux à la différence des points de vie. Ou alors, permettant de désigner une carte que l'on contrôle excepté celle supérieure à 10 000 points, et lui attribuer 5000 points d'attaque après avoir regagné des points de vie égaux à la force d'attaque du monstre sélectionné par cet effet. Malheureusement, mon deck ne contient pas de carte possédant un tel monstre de cette force.)
- Puisque l'effet de The Hear annulant les magies ne peut être activé s'il n'y a aucun monstre de type Wind en jeu, je peux jouer la carte de magie quick-play de ma main : Magical Dimension !
! déclara Judith.
Judith regarda Flunnis tâtonner la main, tentant de repérer la carte de magie que Judith a désigné, elle lui souffla assez fort :
- La deuxième carte à partir de la gauche.
Flunnis repéra alors la carte en tâtonnant la main de gauche à droite, et la joua sur le disque de duel.
Magical Dimension
- L'effet de Magical Dimension me permet de sacrifier un monstre Spellcaster, et de détruire par la suite un monstre adverse, expliqua Judith.
(Je savais que le garçon faisait tout pour aider la fillette à jouer ses tours pour me battre. Mais je ne la laisserais pas, j'ai réservé la plupart de mes effets contre elle !)
Solitaire Magical (sacrifié)
- L'effet de Synchro Sensitive s'active : puisque le monstre invoqué par son effet est

toujours en jeu après le tour de son invocation, je peux retirer ce piège de la partie, et annuler l'activation d'une carte et la détruire pour le prix d'autant de points de vie que la force d'attaque d'origine du monstre invoqué par son effet.
Synchro Sensitive => RDP
Magical Dimension (détruit)
Flunnis 7400 PV – 1 Carte – 24 Deck – 12 Cim – 1 RDP
Judith 6550 PV – 4 Cartes – 25 Deck – 9 Cim – 3 RDP
Alice 5900 PV – 0 Carte – 22 Deck – 8 Cim – 6 RDP

Les adultes s'inquiétèrent de la chute de l'enfant, et crurent qu'il n'y a aucun moyen de le sauver. Yann était terrorisé, jamais une telle chute ne lui aurait fait peur : même la fois où Judith lui avait demandé de grimper et de sauter du portail de l'école. L'intense vertige qu'il ressentait était à présent signe de mort. Yann se crut déjà s'envoler vers le paradis, et se vit remonter vers le ciel.
(Je suis mort… songea-t-il)
Les trois duellistes qui s'agrippèrent tant bien que mal au dragon, virent Yann remonter grâce au Twin-Headed Behemoth de tout à l'heure. Ils étaient surpris : depuis quand ce dragon était derrière eux ? Yann vit plusieurs anges ailés déchaînés, prêts à venir l'accueillir, le bruit des créatures qui rugissait frissonna l'échine de Samantha, de Francois, mais aussi de Gilles. Ce dernier croisa alors ses jambes sur le géant cou du dragon, et remonta sur le dessus. Il vit alors, ce qu'il n'aurait jamais pu prévoir : devant lui, des milliers de dragons venant, sûrement d'une autre dimension, ou d'une autre planète, pour les aider.
(Auraient-ils réagi au son de mon cor… ? se demanda l'Avatar)
- Accrochez-vous encore un instant, annonça Gilles. Un dragon viendra vous prendre dans peu de temps !
- Facile à dire ! répondit son ami qui commença à glisser également.
Le Twin Headed Behemoth avait pu secourir Yann, mais n'avait point le temps de secourir l'autre personnage. Le violeur mourut de sa chute mortelle en tombant dans la vague d'insectes, et fut dévoré rapidement, sans que les autres ne s'en soucient.
C'est alors qu'une pluie d'insectes commença à plonger droit sur les trois survivants du Five-Headed Dragon. Le dragon fut alors prit d'une démangeaison, et se secoua dans toutes les directions, forçant tous les trois à décrocher du dragon. Expulsés comme sur des ressorts, les adultes hurlèrent comme les deux précédents.

- Ensuite, je joue la carte de magie de terrain : Future Vision !
Flunnis avait bien fait de trier les cartes en ordre de type de carte : magie, monstre, piège, afin de s'y repérer facilement. Et sut que Future Vision était la seconde et unique carte magie. Il sélectionna d'instinct la carte de gauche, et la joua.
Future Vision
- Maintenant, lorsqu'un monstre est invoqué normalement, il est retiré de la partie pendant un tour complet, expliqua Judith. Ensuite, j'invoque Fortune Lady Lighty !
Flunnis sembla avoir bonne mémoire, et joua la carte monstre demandée par Judith.
Fortune Lady Lighty lvl 1 / Spellcaster / Light / ? => 200 ATK
(L'effet de Fortune Lady Lighty s'activera puisque Future Vision est en jeu ! réfléchit Alice. Mais le tour prochain, Lighty reviendra, et Judith pourra certainement trouver une

nouvelle combinaison avec et invoquer d'autres Fortune Lady.)
- Puisque j'ai fait une invocation normale, l'effet de Future Vision retire mon monstre du jeu jusqu'à mon prochain tour. Ensuite, l'effet de Fortune Lady Lighty s'active : puisque ce monstre est retiré par un effet, je peux invoquer spécialement une Fortune Lady de mon deck !
Fortune Lady Lighty => RDP
Fortune Lady Firey lvl 2 / Spellcaster / Fire / ? => 400 ATK
- L'effet de mon monstre The Six Senses – The Hear s'active ! contra Alice. Puisque je contrôle un monstre Fire en jeu, une fois par tour, je peux payer 1000 points de vie, et détruire ton monstre que tu as invoqué !
- Mais, l'effet de Fortune Lady Firey s'active : en ayant été invoquée spécialement par une Fortune Lady en position d'attaque face recto, un monstre adverse est détruit, et inflige à l'adversaire des dommages égaux à son attaque ! Je détruis The Voice, de type Fire ! Ce qui ne te permettras plus d'activer les effets Fire !
- Mais uniquement lors du prochain tour ! répondit Alice. Ce tour-ci, l'effet de The Hear peut toujours être actif ! (fin du fond sonore)
The Six Senses – the Voice (détruit)
Fortune Lady Firey (détruit)
Flunnis 7400 PV – 1 Carte – 24 Deck – 12 Cim – 1 RDP
Judith 6550 PV – 2 Cartes – 25 Deck – 10 Cim – 4 RDP
Alice 3000 PV – 0 Carte – 22 Deck – 9 Cim – 6 RDP
- Je pose la carte que je viens de piocher, et termine mon tour ! finit la petite fille Flunnis sélectionna alors la carte qu'il avait tirée pour son amie, et la posa dans un emplacement libre du disque de duel de Judith.

Tour 19

- Je reprends la main !
Flunnis 7400 PV – 1 Carte – 24 Deck – 12 Cim – 1 RDP
Judith 6550 PV – 1 Carte – 25 Deck – 10 Cim – 4 RDP
Alice 3000 PV – 1 Carte – 21 Deck – 9 Cim – 6 RDP
[fond sonore : Enemy Attack) Flunnis attendit ce moment, et déclencha rapidement le piège qu'il avait pose tout à l'heure. Judith remarqua que Flunnis voulait absolument jouer ce piège, mais elle lui retint :
- Non, pas maintenant !
- J'active mon piège : Extension ! déclara Flunnis
Extension

Le Five-Headed Dragon se jeta têtes les premières contre le sol à une vitesse sans précédents. Yann se rendit compte qu'il n'était pas mort en en voyant les dragons grossir de taille sous ses yeux. Le Montage Dragon en tête de course plongea vers les adultes, et avec chacune de ses têtes, attrapa l'un après l'autre en leur mordillant les vêtements, et un peu leur chair. Samantha reconnut le monstre qu'elle joue depuis toujours, et qui lui a servi dans de gros assauts.
- Montage Dragon ? s'étonna Samantha
Yann était à genoux sur le Twin-Headed Behemoth, et visionna en dessous le dragon

qui venait de sauver ses amis.
- Hé, attention !!! avertit-il
Plusieurs trous noirs d'insectes s'initièrent en dessous du Montage Dragon, et de ces trous, s'enchaînèrent, les uns après les autres, d'innombrables fontaines d'insectes qui volèrent assez haut pour toucher le Montage Dragon. Ce dernier esquiva de droite à gauche, tournoya plusieurs fois sans pour autant lâcher ses humains qui hurlaient de frayeur. Samantha sentit en elle, un malaise : elle n'a pas l'habitude de subir de type de sensations. D'autant plus qu'elle n'avait jamais tenté d'attractions telles que les grands huit.
- Oh… J'sens que je vais être malade… se lamenta-t-elle

- Bien que la capacité de ton monstre The Six Senses – The View pourrait certainement annuler l'effet de mon piège et le détruire, laisse-moi au moins t'expliquer son effet. Ce piège me permet d'ajouter à ma main un monstre de mon deck puis de permettre à l'adversaire de sélectionner un monstre de son cimetière d'un niveau inférieur au monstre que j'aurais sélectionné par cet effet, et d'en faire une invocation spéciale. Et, durant la End Phase du tour de l'activation de cette carte, si le monstre que j'ai sélectionné de mon jeu, n'est plus dans ma main, je peux infliger des dommages égaux à 200 fois le niveau du monstre. Il en est de même que pour le monstre adverse invoqué spécialement : s'il n'est plus en jeu, je perds également 200 fois le niveau du monstre. récita Flunnis. Tu as donc le choix entre détruire mon piège, ou renforcer ton arsenal de monstre en jeu !
(S'il ajoute un monstre de niveau 1 dans sa main, je ne pourrais pas invoquer de monstre de mon cimetière, mais s'il tente d'ajouter un monstre de haut niveau, je pourrais éventuellement l'éliminer ce tour-ci avec The Smell ! réfléchit Alice)
- Vas-y ! Ajoutes le monstre que tu souhaites ! accepta-t-elle
- Bien, je vais sélectionner : Dandylion de niveau trois !
Flunnis lâcha Judith sur ses genoux, et retira son deck de son disque de duel, en montrant une par une, les cartes à Judith, attendant qu'elle fasse un signal pour qu'il récupère la bonne carte.
Dandylion => main
- Maintenant, l'effet secondaire de ton piège me permet d'invoquer spécialement un monstre de mon cimetière d'un niveau inférieur à ton Dandylion !
The Six Senses – The Smell lvl 1 / Wind / Ghost / 800 ATK
- Maintenant que l'effet de ton piège est résolu, je peux continuer ! conclut Alice. L'effet de mon monstre The Six Senses – The Touch s'active : puisque je contrôle un monstre Light, je peux sélectionner une carte de mon deck et l'ajouter à ma main !
Flunnis 7400 PV – 2 Cartes – 24 Deck – 13 Cim – 1 RDP
Judith 6550 PV – 1 Carte – 25 Deck – 10 Cim – 4 RDP
Alice 3000 PV – 2 Cartes – 20 Deck – 8 Cim – 6 RDP
- Ensuite, l'effet de The Six Senses – The Hear : en rendant son attaque à zéro, je peux transférer sa force à l'un de mes monstres !
The Six Senses – The Hear lvl 2 / Water / ghost / 600 => 0 ATK
The Six Senses – The Touch lvl 4 tuner / Earth / Ghost / 1500 => 2100 ATK
- Et maintenant, je peux jouer ceci :
Pandora Sense

- Qu'a-t-elle joué ? demanda Flunnis(fin du fond sonore)
(fond sonore : Dragon) Judith scruta l'aspect de la carte, une boîte à secrets très ancienne, renfermant sûrement un trésor.
- Pandora Sense est la carte de magie rituelle qui me permettra de sacrifier des monstres d'un niveau équivalent à 7 ou plus, expliqua Alice, afin d'invoquer le monstre rituel approprié ! Je sacrifie, The Six Senses – The View, et The Six Senses – The Hear, afin d'invoquer le monstre rituel The Six Senses – Pandora's Box !
The Six Senses – The View lvl 5 (cimetière)
The Six Senses – The Hear lvl 2 (cimetière)
The Six Senses – Pandora's Box lvl 7 / Dark / Ghost / 1500 ATK
- Lorsque l'invocation de The Six Senses – The Pandora's Box est effectuée avec succès, je peux designer deux monstres de mon choix que je contrôle, et invoquer spécialement de mon cimetière un monstre The Six Senses d'un montant égal ou inférieur à la différence de force des deux monstres désignés ! Donc, je sélectionne The Touch d'une attaque de 2100, et The Smell d'une attaque de 800 points. Leur différence font 1300, donc j'invoque spécialement The Six Senses – The Voice !
The Six Senses – The Voice lvl 3 / Fire / Ghost / 1100 => 1900 ATK
- Et puisque Pandora's Box est un monstre Dark, la force d'attaque de mes Six Senses augmentent d'un montant égal à leur force de défense initiale et à la moitié de leur force d'attaque d'origine.
The Six Senses – The Smell lvl 1 / Wind / Ghost / 800 => 1200 ATK
The Six Senses – The Touch lvl 4 tuner / Earth / Ghost / 2100 => 3950 ATK
The Six Senses – The Voice lvl 3 / Fire / Ghost / 1900 => 3650 ATK
- Et maintenant, battle phase : The Voice, attaque Command Knight ! annonça Alice
Le guerrier sembla vouloir hurler de douleur, mais sembla être torturé silencieusement.
Command Knight (détruit)
Flunnis 5350 PV – 2 Cartes – 24 Deck – 14 Cim – 1 RDP
Judith 6550 PV – 1 Carte – 25 Deck – 10 Cim – 4 RDP
Alice 3000 PV – 0 Carte – 20 Deck – 10 Cim – 6 RDP
- Flunnis non !! s'écria Judith
Judith vit Flunnis tenter de lui répondre en bougeant ses lèvres, elle n'en comprit point le sens, tandis que la femme qui lui faisait face avait enfin touché sa gloire.
- Vous voilà à présent sans aucun monstre pour vous protéger… Aucun doute que vous allez perdre tous les deux. rappela Alice
Judith secoua la tête de gauche à droite, refusant la conclusion que porte Alice. Flunnis était peut-être muet, mais n'en n'était pas sourd, et sembla être du même avis que Judith, même s'il sera à présent presque impuissant pour y faire face.
- Alice !! appela Judith. Ou qui que ce soit… Saches que nous ne relâcherons pas notre garde ! Ce n'est pas en nous retirant les uns après les autres que l'on pleurera devant toi. N'as-tu jamais connu l'amitié ? L'amour ?
Alice fronça les sourcils : elle n'aimait pas vraiment ce genre de remarques.
- Effectivement, j'ai connu ces sentiments ! répondit la brune demoiselle. Qu'oses-tu insinuer ?
- Alors pourquoi utilises-tu tes pouvoirs de cette façon ? Ne vient-elle point de ta souffrance qui ne te permet plus d'avoir de pitié, ne serait-ce… qu'un sentiment d'affect…

- Tu ignores complètement ce que je ressens ! coupa Alice.
- Dans ce cas, expliques pourquoi est-ce que tu fais ça ??? demanda Judith
- Si tu veux le savoir, très bien, accepta Alice. Dans ce cas, The Six Senses – Pandora's Box : attaque directement la jeune fille !
La vieille boîte assombrie sous le ciel ténébreux s'ouvra, et surgit alors des milliers de lueurs qui illuminaient les deux enfants. Flunnis n'y voyait rien, mais entendit les cris de souffre-douleur son amie. Alice ricana : Judith ne pouvait ignorer que la boîte de pandore, une fois ouverte, libèrerait tous les maux de l'humanité ! La petite ressentait la misère, la folie, la famine, la maladie, la guerre, et d'autres vices qu'elle ne pouvait supporter. Flunnis sentit Judith trembler de tout son corps, comme une crise sans discontinuer. Flunnis serra de plus en plus fort le corps de la petite, et de fines larmes lui coulèrent le long du visage en sentant les vibrations du corps.
- The Six Senses – The Touch, attaque directement le petit !
Les mains virtuelles approchèrent l'enfant qui tenait fermement son amie tremblotante dans ses bras. Elles lui frôlèrent ses deux mains, et Flunnis ne put s'empêcher que de relâcher Judith : ses mains et ses jambes ne répondaient plus. Il avait Judith sur son épaule, et restait assis en accolant sa tête contre celle de Judith.
Flunnis 1400 PV – 2 Cartes – 24 Deck – 14 Cim – 1 RDP
Judith 5050 PV – 1 Carte – 25 Deck – 10 Cim – 4 RDP
Alice 3000 PV – 0 Carte – 20 Deck – 10 Cim – 6 RDP
Alice vit les deux enfants souffrir pour de bon, il ne manquait que le coup de grâce.
- Enfin, The Smell, attaque le garçon !!
Flunnis entendit l'ordre d'Alice, et se pencha en arrière, amenant Judith à glisser, allongée sur le corps du garçon. Ce dernier fit alors un long baiser sur la joue, avant que le monstre ne lui retire sa respiration.
Flunnis 200 PV – 2 Cartes – 24 Deck – 14 Cim – 1 RDP
Judith 5050 PV – 1 Carte – 25 Deck – 10 Cim – 4 RDP
Alice 3000 PV – 0 Carte – 20 Deck – 10 Cim – 6 RDP

Les dragons commencèrent à prendre la marabounta d'assaut, alors que cette dernière fit des ravages en attaquant de part et d'autres tous les dragons : et en priorité, ceux qui l'attaquait. Les duellistes virent leur pire cauchemar arriver : du sol surgissait des geysers d'insectes, et du ciel tomba la pluie d'insectes qui s'était envolée. Gilles était le moins soucieux de son cas : peu importe s'il mourrait ou non. Du moment qu'il réussit à mettre ses camarades en sécurité. Il attendit que le Montage Dragon était assez haut, afin d'y retirer son costume de seigneur des dragons, et fit une chute théâtrale. Il savait pertinemment qu'un dragon va le reprendre, mais cette fois, l'Avatar tomba sur les ailes du Blue-Eyes White Dragon. Content d'être retombé sur le dos d'un dragon, l'homme reprit de l'altitude, et regarda l'invraisemblable décor de chaos qui l'entourait. La meute de dragons était assez nombreuse, en effet, mais ne sembla pas suffire afin d'annihiler les insectes, qui en plus d'attaquer en masse, se reproduisent rapidement. Un rayon de lumière vertical sembla appeler le sorcier.
(Qu'est-ce que c'est… ? se demanda-t-il. La porte de sortie ?)
- ALLEZ ! TOUS VERS CETTE LUMIERE !! hurla-t-il à sa géante armée

Erwin était à côté de cette lumière fulgurante qui provenait du signal du Judgment

Dragon. Meredith et Blist étaient également présents, et se trouvaient aux côtés de Flunnis qui était inconscient sur le sol.
- Tu crois que ça va marcher ? demanda Blist
- Je crois qu'on n'ait pas trop le choix, lui répondit Erwin hésitant
- Il ne reste que Judith… murmura Meredith. J'espère que tout ira bien…(fin du fond sonore)

Flash

Judith se trouvait dans le couloir de maternité. Elle écoutait ses parents et un docteur discuter :
Que dites-vous ? demanda la mère en frottant son bijou en forme de soleil.
- Oui, nous essayons de faciliter l'avenir de votre fille.
- M... Mais, il n'y en a qu'une qui a ce problème, pas l'autre ? N'est-ce pas ? insista le père
- Oui, oui, seule l'une des deux n'a aucune réaction à nos tests. Et avec votre accord, peut-être qu'elle retrouvera ses sens.
Alors que la mère de Judith craqua en larmes sur le torse de son mari, le docteur continua :
- Actuellement sans capacité de respirer, nous l'avions mise dans un bloc opératoire spéciale. Il faudra savoir que même si l'on réussit à lui rendre la vue, l'ouïe ou la voix, ce serait inutile si nous ne soyons pas capables de la faire respirer, ce dans quoi plusieurs de nos scientifiques étudient à ce sujet.
- Combien de temps cela prendra ? demanda le père
Les hauts parleurs de l'hôpital se firent entendre : "Mademoiselle Sullivan est demandée en salle d'opération de Vankampf. Mademoiselle Sullivan est demandée en salle d'opération de Vankampf." Judith vit son père tenter de rassurer sa femme, même si au fond de lui, il semblait plutôt inquiet.
- Je vous prie, madame de venir signer des papiers si vous acceptez cette procédure.
La mère quitta le couloir en compagnie du docteur, laissant Gilles retourner dans la chambre où se trouvèrent Francois et un bébé. Judith suivit son père de façon intriguée, comme dans l'une de ses transitions, Judith était translucide, et donc, ne se faisait point surprendre.
- Gentille fille… murmura l'archéologue mal rasé.
Francois se tourna vers Gilles, et lui demanda :
- Alors ? Qu'a-t-il dit ?
Judith vit son père éclater en sanglot, et son vieil ami le raccompagna hors de la salle après avoir déposé une boîte sur la table de chevet.
- Allons, racontes-moi tout ! dit-il d'une voix grave
La petite attendit les deux hommes quitter la salle, et s'approcha du bébé. L'enfant ne gigotait point. Il ne pleurait pas, et d'ailleurs n'avait aucun son à sortir vu qu'une dizaine de tuyaux lui traversait ses petites narines.
(Aurais-je eu quelque chose d'aussi grave ?...)
Judith regarda les objets déposés : une patte de lièvre dans un sachet plastique, un médaillon en forme de soleil, et une mystérieuse boîte de marbre que venait de déposer

Francois semblable à l'image de la boîte de Pandore jouée par Alice. Curieuse de connaître la vérité, Judith quitta la salle, et précipita les couloirs, elle voyait sa mère câliner un second bébé.
(Ah oui, c'est vrai, j'avais une sœur… se souvint la petite fille. Mais serait-ce moi qui étais dans un état aussi désastreux ? Ou l'autre sœur… qui n'aurait pas survécu ?)
Judith poursuivit le long du couloir, et s'arrêta devant son père. Elle la voyait : elle voyait Alice parcourir le couloir, habillée en docteur.
(Alors elle travaillait dans cet hospice… conclut Judith)
- Je t'assure qu'elle ira bien dans peu de temps, une fois que les services médicaux ont trouvé la solution ! rassura Francois. Aies confiance, je te l'ai dit, la mystérieuse boite que j'ai trouvé dans les Landes devrait porter chance à ta fille ! Comme avec la carte que je t'ai donné, le rêve s'est produit. Alors aies confiance !
Judith poursuivit cette mystérieuse femme jusqu'à la chambre de la petite fille de Gilles, où le bébé ne vivait qu'avec des tuyaux.
(Mais… Que va-t-elle faire ? se demanda Judith)
Alice s'avança près des barreaux, et contempla l'enfant. Tout comme Judith tout à l'heure, la demoiselle se tourna vers la table de chevet et remarqua les petits cadeaux, Judith fut surprise de comparer la vulgaire ressemblance entre le joyau de soleil sur la table, et celle que portait la femme autour de son cou : elles étaient toutes deux identiques. Alice souleva la boîte, et l'inspecta de haut en comble du bout de ses doigts. Puis, voulut ouvrir la boîte afin de vérifier son contenu. Cherchant alors une ouverture, et tourna la boîte à plusieurs reprises. Dépassée par le fait qu'elle n'arriva pas à l'ouvrir, Alice se dirigea vers l'un des tiroirs de la commode inférieure et sembla chercher un objet. Elle reposa la boîte sur la table, et se dirigea rapidement vers la porte externe en soupirant. Judith s'approcha de la boîte à son tour, et se demanda pourquoi Alice n'arrivait point à l'ouvrir. Elle frôla le dessus de la boîte d'un seul doigt, et un mécanisme s'enclencha, laissant un « CLACOTAK » s'entendre ! Alice avait à peine effleuré la poignée qu'elle crut entendre une machine déréglée dans la maintenance de survie de l'enfant, et se retourna vivement en se précipitant vers l'enfant vérifier s'il n'avait aucun problème. Judith paniqua également : elle croyait avoir fait un mauvais mouvement, et crut qu'Alice l'avait repérée. Rien d'autant dangereux, Judith poussa un soupir de soulagement, mais Alice s'approcha de la table de chevet, à lequel, s'écarta Judith. La petite regarda Alice inspecter la boîte une seconde fois. Alice ouvrit alors la boîte, et de l'intérieur surgissent des lueurs multicolores mi-translucides en sortir. (fond sonore : Fang of Critias) Comme envahie par ces lumières, Judith ne put que s'imaginer tomber dans une violente tempête dans lequel elle ne fut point attaquée. Mais elle vit Alice lâcher la boîte, et reculer. Après quelques instants, les lumières de la boîte cessèrent d'éclairer la salle, et Judith les vit toutes rentrer dans le corps de la méchante femme, excepté une lueur bleutée qui se faufila hors de la pièce. Intriguée, Judith quitta la pièce, et vit la lueur rentrer dans le second bébé.
(Qu'était-ce ?)
Brusquement, la porte s'ouvrit à la volée, et Alice hurla dans tous les rangs :
- Qu'on appelle un médecin !! VITE !! L'enfant a retrouvé ses sens !!!
Surprise, Judith laissa filer Alice, tandis que ses parents, et d'autres docteurs accoururent rapidement vers la salle de l'enfant, oubliant ce qui était à terre. Judith l'avait remarqué : Alice aurait fait tomber quelque chose de sa poche. Judith

s'approcha de la fameuse carte, et fut surprise en la voyant.
(Serait-ce vrai ? Le mythe de la boîte de Pandore ?? se demanda la petite fille qui était littérairement très instruite.)
- La fille qui a réussi à gagner miraculeusement ce combat contre ces malheurs… s'étonna Francois surpris
- Lisabeta ! trouva la mère. Nos deux filles, s'appelleront Judith, comme la dame de coeur, et Lisabeta, la dame de pique, qui pourrait certainement nous rendre fous !!
(Alors cette fille… ce n'est pas moi…)

Fin du flash

Petit à petit, Judith cessa de trembler de douleur : cet effet sembla s'estomper. Puis, apparurent les six Fortune Lady autour de la petite, dont la plus jeune Lighty, qui releva Judith. Alice fut étonnamment surprise de ce retour.
- Impossible… Mais comment… ?
- Lisabeta ! révéla Judith.
Alice fut choquée que quelqu'un puisse connaître son identité, après avoir momentanément changé ses papiers, et qu'elle était la seule à connaître d'où venait-elle.
- C… Comment m'as-tu appelée ?
- Je sais tout ! répondit Judith. Je sais qui tu es, et je saurais faire face à tes pouvoirs qui pourraient retirer les sens ! Le moment est venu de s'affronter grande soeur ! avertit la jeune fille
- Quoi ?
Les cinq autres Fortune Lady relevèrent les corps des amis de Judith, et prirent les disques de duels en ramassant toutes les cartes à terre. Judith continua déterminée :
- Et dès que je te vaincrais en duel, tu devras rendre la vie à mes amis !
Alice serra ses poings, elle ne sut comment expliquer le fait que Judith puisse s'en sortir de l'effet de la boîte de Pandore, tout comme comment Flunnis aurait réussi à se sortir de l'effet de son monstre The Brain.
- Le duel reprend !! annonça Judith
Serrant les dents, Alice se renfrogna à accepter.
- Bien ! Si tu es réellement ma sœur, je t'attends !
Les deux filles semblèrent déterminées d'en finir, et les Fortune Lady se regroupèrent autour de Judith.
- Et cette fois, je jouerais pour mes amis ! (fin du fond sonore)
Judith (Erwin) 0 PV – 5 Cartes – 12 Deck – 19 Cim – 0 RDP
Judith (Blist) 12300 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 7 Cim – 1 RDP
Judith (Meredith) 0 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 8 Cim – 0 RDP
Judith (Flunnis) 200 PV – 2 Cartes – 24 Deck – 14 Cim – 1 RDP
Judith (Judith) 5050 PV – 1 Carte – 25 Deck – 10 Cim – 4 RDP
Alice 3000 PV – 0 Carte – 20 Deck – 10 Cim – 6 RDP

(fond sonore : Deliora Devil) - Et cette fois, je jouerais pour mes amis ! annonça Judith
Judith (Erwin) 0 PV – 5 Cartes – 12 Deck – 19 Cim – 0 RDP
Judith (Blist) 12300 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 7 Cim – 1 RDP
Judith (Meredith) 0 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 8 Cim – 0 RDP
Judith (Flunnis) 200 PV – 2 Cartes – 24 Deck – 14 Cim – 1 RDP
Judith (Judith) 5050 PV – 1 Carte – 25 Deck – 10 Cim – 4 RDP
Alice 3000 PV – 0 Carte – 20 Deck – 10 Cim – 6 RDP
- Très bien, tu peux jouer les tours de tes amis, mais lorsque les compteurs de points de vie de quatre des disques de duel que tu contrôles tombent à zéro, tu devras obligatoirement m'affronter dans un duel normal : un contre un, mais mon tour n'est pas terminé ! retint Alice. Grâce à The Voice et The Touch : je peux ajouter deux cartes de mon choix dans ma main ! Ensuite, je modifie le terrain de magie !
Future Vision => détruit
Royal Sense
- Tant que cette carte magie de terrain est en jeu, à chaque fois que j'invoque un monstre Six Senses d'un niveau supérieur ou égal à 5, je peux piocher une carte, expliqua Alice. Donc, je vais jouer la carte : Shining Rebirth !
Shining Rebirth
- En envoyant au cimetière, les monstres matériels de synchros requis, je peux faire l'invocation synchro d'un monstre de mon cimetière ! Et durant ce tour : le monstre synchro invoqué par cet effet ne peut pas être détruit !
- Encore une invocation synchro ? s'étonna Judith
- J'envoie The Six Senses – The Smell, The Voice et The Touch au cimetière, choisit la duelliste.
The Six Senses – The Smell => cimetière
The Six Senses – The Voice => cimetière
The Six Senses – The Touch => cimetière
The Six Senses – The Brain lvl 8 / Dark / Ghost / ? => 2750 ATK
- Ensuite, puisque The Brain a été invoqué par invocation synchro, je peux invoquer spécialement un monstre Six Senses de mon cimetière ! enchaîna Alice
The Six Senses – The View lvl 5 / Light / Ghost / 1900 ATK
- Puisque deux nouveaux monstres Six Senses ont été invoqués, la carte de terrain me permet de tirer deux cartes supplémentaires !
The Six Senses – The View lvl 5 / Light / Ghost / 1900 => 3350 ATK
The Six Senses – The Brain lvl 8 / Dark / Ghost / 2750 => 4250 ATK
Judith (Erwin) 0 PV – 5 Cartes – 12 Deck – 19 Cim – 0 RDP
Judith (Blist) 12300 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 7 Cim – 1 RDP
Judith (Meredith) 0 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 8 Cim – 0 RDP
Judith (Flunnis) 200 PV – 2 Cartes – 24 Deck – 14 Cim – 1 RDP
Judith (Judith) 5050 PV – 1 Carte – 25 Deck – 11 Cim – 4 RDP
Alice 3000 PV – 2 Cartes – 16 Deck – 12 Cim – 6 RDP
- Je n'ai toujours pas encore fait d'invocation normale ce tour-ci ! ajouta Alice. Je sacrifie The Six Senses – The View et j'invoque The Oversight : l'oubliée !
The Six Senses – The Oversight lvl 6 / Dark / Ghost / 2300 ATK
Judith fronça des sourcils : la carte n'avait pas d'image virtuelle, et pourtant c'était une créature.

(L'oubliée… La famille des six sens, les cinq premiers sont de niveaux 1 à 5 avec les cinq sens que tout le monde connaît. Pourquoi donc la sixième de niveau 6 serait l'oubliée ?)
Alice tira alors une nouvelle carte du dessus de son deck, et sourit, comme victorieuse de l'affront pour la énième fois de la soirée.
- Et la carte que je viens de piocher grâce à Royal Sense sera ta défaite inévitable ! ricana-t-elle. Je joue la carte Polymerization !
Polymerization
- Je fusionne un monstre synchro, un monstre rituel, et un monstre à effet de niveau 5 ou plus afin de donner l'air de la puissance incarnée ! Créateur du cerveau de l'être humain The Brain, créateur de Pandore et de sa boite Pandore's Box. Le Dieu d'un monde oublié Oversight : j'invoque Zeus, Master of The Six Senses ! récita la jeune demoiselle
La forme combinée des monstres remonta dans le ciel, et s'engouffra dans les nuages sombres de la nuit. Judith ne sembla pas reconnaître le monstre invoqué, mais les éclairs réapparurent rapidement, et semblaient beaucoup plus puissantes que le Lightning Vortex qu'avait joué Flunnis aux premiers tours.
Zeus, Master of The Six Senses lvl 10 / Wind / Ghost - Fusion / ? ATK
(Aucun doute, conclut Judith. La fameuse boîte qu'Alice a ouvert était bien la boîte de Pandore. Elle renferme toute son histoire, et ce qu'elle vaut. Mais Zeus n'est pas le dieu d'un monde oublié…)
- Lorsque Zeus est invoqué avec succès, je peux invoquer spécialement un monstre Normal de ma main ! continua Alice. Être simple d'esprit, beauté fatidique, apparais : Pandore !
Pandore, The Six Senses Explorer lvl 9 / Earth / Ghost / 4000 DEF
- L'attaque de Zeus augmente de 1000 points pour chacun des monstres Six Senses différents se trouvant dans mon cimetière, enfin l'invocation de ces deux monstres me permet de tirer deux nouvelles cartes.
Zeus, Master of The Six Senses lvl 10 / Wind / Ghost / ? => 8000 ATK
- Je pose deux cartes et termine mon tour ! finit Alice.
A cette annonce, les compteurs de points de vie du disque de duel de Flunnis se modifièrent à la grande surprise de Judith.
Judith (Erwin) 0 PV – 5 Cartes – 12 Deck – 19 Cim – 0 RDP
Judith (Blist) 12300 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 7 Cim – 1 RDP
Judith (Meredith) 0 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 8 Cim – 0 RDP
Judith (Flunnis) 0 PV – 2 Cartes – 24 Deck – 14 Cim – 1 RDP
Judith (Judith) 5050 PV – 1 Carte – 25 Deck – 11 Cim – 4 RDP
Alice 3000 PV – 0 Carte – 14 Deck – 17 Cim – 6 RDP
- Hein ? s'étonna-t-elle. Mais…
- Oh, n'aurais-tu pas oublié l'effet secondaire du piège de ton ami Extension ? rappela Alice. Puisque le monstre que j'ai invoqué par son effet n'est plus sur le terrain, l'adversaire perd 200 points de vie multiplié par le niveau du monstre invoqué. Et puisque le Dandylion de ton cher ami est encore dans sa main, je ne recevrais point de dommages.
Judith écarquilla les yeux, elle avait songé vouloir reprendre le dessus, mais elle en aurait oublié les actes récents.

(C'est vrai… remarqua-t-elle. Le niveau de The Smell est un, et il ne restait plus que 200 points de vie à Flunnis. Maintenant, si mes points de vie, ou ceux de Blist tombent à zéro, je ne jouerais plus qu'avec mon propre deck, et contre son Zeus… je n'aurais aucune chance…)

La panique gagna l'esprit des trois duellistes qui avaient perdu leur duel face à Alice. En effet, une masse de fond sonore ressemblant à un bourdonnement accompagné d'un caisson en secousse. Au loin, Erwin vit un fond noir s'approcher d'eux en masse et rapidement : serait-ce les ténèbres qui allaient les engouffrer vers l'enfer ? Meredith approcha le dos de sa main contre le front de Flunnis : elle savait que les risques possibles que l'enfant puisse être malade soient plus grands que ceux des adultes en raison de leur faible système immunitaire, mais aussi parce que le passage du monde réel à celui où ils se trouvent en ce moment a pour tous, été quelque chose d'assez brutal. Blist resta à ses côtés, pris d'un remord fou pour avoir été les mêler tous dans ce terrible endroit, juste pour de simples histoires personnelles, réglables à l'aide d'une simple discussion. Oui, Meredith et Blist se préparèrent à subir le même sort qui a été infligé à leur dernier adversaire : Yann et Gilles respectivement. Persuadés que le fond noir n'était que ténèbres et chaos, et qu'ils n'auront ni le temps de s'enfuir, ni la possibilité de quitter Flunnis toujours inconscient. Il était évident qu'un dragon tel que celui qui se trouvait à côté d'Erwin ne serait pas de taille face à ces ténèbres ! A moins que ce dragon soit apparu par miracle pour les sauver, ou ne serait-il pas déjà plutôt le messager de la mort, qui les guiderait vers leur propre destin ?

De l'autre côté, les quatre duellistes virent un capharnaüm tout autour d'eux, plongés sous la pluie d'insectes et sous les attaques incessantes des geysers et des flammes de dragons, il n'était plus vraiment possible d'y distinguer la moindre différence : ici, tout n'était que dangers purs et simples ! La plus grande de leur difficulté, était de suivre le mouvement que déployait leur dragon respectif, et d'entendre les hurlements de Gilles au milieu des martèlements de crashs, d'attaques et de battements d'ailes ! Agissant comme des rouleaux compresseurs, les fourmis légionnaires écartelèrent un à un tout dragon ayant posé ne serait-ce qu'une patte sur le sol. Ces derniers se donnèrent tant bien que mal à repousser ces colonnes d'insectes, même avec une lignée de flamme carbonisée : il y en avait encore !! Et pour une raison propre : cette armée se multipliait, en se reproduisant à grande vitesse à l'aide des corps abandonnés sur le sol ! Et profitant de cette multiplication, les geysers se firent de plus en plus puissants, et de plus en plus nombreux, resserrant étroitement les possibilités aux dragons de rester dans les airs sans la moindre blessure. Les plus gros qui sont pour la grande majorité la partie la plus puissante de l'armée, se firent prendre par ces geysers les premiers comme de vulgaires quilles de bowling et chutèrent au sol : laissant les insectes continuer à remplir le terrain. Quand aux dragons les plus petits et les plus faibles, malgré leur souplesse et facilité d'envol, ils ne résistèrent point à la pluie d'insectes qui se produit par la suite après chacun des geysers. Leur armure, leurs écailles et leur endurance n'étant pas de taille face à ces attaques multiples, minimes, mais leur portant de réels dommages périrent également petit à petit. Gilles s'aperçut que les dragons commencèrent à diminuer en nombre, non pas qu'en puissance, mais aussi en endurance à force d'esquiver, et de tournoyer dans tous les

sens à attaquer dès qu'ils pouvaient. Et surtout que s'ils attaquaient, ne serait-ce que pour plusieurs secondes, leur envol ne pouvait pas être de taille à éviter en même temps l'assaut des insectes qui pourraient profiter de ces opportunités. Les dragons étaient réputés pour être puissants, mais sûrement pas assez face à ces bestioles dont l'intelligence était telle que les fourmis qui s'organisent de façon structurée. Aucun des humains ne souhaitait parler : qui sait s'ils pourraient avaler l'un de ces insectes encore vivant, afin de se faire ronger de l'intérieur. Mais Gilles ne pouvait pas rester muet : il est le commandant de son armée de dragons, et s'il se tait, ils seraient bons pour perdre cette bataille à coup sûr ! Ne pouvant trouver d'autres alternatives, Gilles se résigna à parler : s'il mourrait juste par erreur d'avoir prit la parole, hé bien tant pis. De toute façons, les insectes sont assez petits pour rentrer par le trou des oreilles, des narines du nez, ou des yeux, voire même le seul contact avec la paume de la main serait risqué ! Ce pourquoi, de nombreux dragons couvraient leurs arrières en entourant leur transport, en guise de protection. Un sacrifice non négligeable face à cette attaqua chaotique !
(Attaquer ne servira à rien, il en restera toujours davantage, le mieux serait encore de gagner du temps, même si la meilleure défense étant l'offensive, ici c'est peine perdue d'avance. Il faut trouver une autre issue ! Comme la lumière tout à l'heure, ce devait être probablement un signe de vie !)
- REPLI !!! ON BAT EN RETRAITE !!! hurla-t-il (fin du fond sonore)

(fond sonore : Armor Titania) Ce fut donc au tour de la Fortune Lady Darky de tirer la carte du dessus du deck d'Erwin, et de montrer sa main sous les yeux de Judith.

Tour 20

Judith (Erwin) 0 PV – 6 Cartes – 11 Deck – 19 Cim – 0 RDP
Judith (Blist) 12300 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 7 Cim – 1 RDP
Judith (Meredith) 0 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 8 Cim – 0 RDP
Judith (Flunnis) 0 PV – 2 Cartes – 24 Deck – 14 Cim – 1 RDP
Judith (Judith) 5050 PV – 1 Carte – 25 Deck – 11 Cim – 4 RDP
Alice 3000 PV – 0 Carte – 14 Deck – 17 Cim – 6 RDP
(La carte piège Ray of Hope m'aurait été utile afin d'annuler l'invocation d'un monstre rituel, synchro ou… Seul problème, les points de vie sont de 0, donc une carte piège inactivable, réfléchit Judith. Cependant…)
- Bien, je vais sacrifier Honest afin d'invoquer Celestia ! annonça-t-elle
La demoiselle fit de son mieux pour jouer tout comme le faisait sa maîtresse des cartes, elle envoya la carte monstre au cimetière, et invoqua le monstre désigné par Judith.
Celestia, Lightsworn Angel lvl 5 / Light / Fairy / 2300 ATK
- Ensuite, j'active le piège : Beckoning Light !
Beckoning Light
- En envoyant toute la main au cimetière, je peux ajouter autant de montres Light de mon cimetière dans ma main ! expliqua Judith
La Fortune Lady Darky éxécuta la moindre action que demande Judith sans l'interrompre : la technique de Judith, est sa technique. Elles lui font une grande confiance en elle, et vice versa.

Lyla, Lightsworn Sorceress (défaussé)
Ryko, Lightsworn Hunter (défaussé)
Realm of Light (défaussé)
Charge of the Light Brigade (meulé)
Wulf, Lightsworn Beast (défaussé)
Lumina, Lightsworn Summoner => main
Honest => main
Honest => main
Lyla, Lightsworn Sorceress => main
Ryko, Lightsworn Hunter => main
- Et maintenant, j'entre en Battle Phase ! démarra Judith. Celestia, attaque Zeus ! Et en me défaussant d'un Honest de ma main, l'attaque de Celestia augmente de 8000 points jusqu'à la End Phase !
Honest => défaussé
Celestia, Lightsworn Angel lvl 5 / Light / Fairy / 2300 => 10300 ATK
La femme ailée s'éleva dans les airs, et tenta d'attaquer une forme inconnue parmi les nuages, éclairant la nuit obscure, son attaque était telle qu'apparut une lueur de lumière d'espoir qui illumine la petite fille.
- L'effet de Zeus s'active ! répliqua Alice. Tant que je contrôle un autre monstre en jeu, Zeus ne peut être détruit même si les dommages de combats s'appliquent !
Judith serra le bout de ses lèvres, son action est ratée, mais une autre demoiselle vint vers la petite lui montrer ce qu'elle avait sur le disque de duel de Blist.
- Watery ? demanda-t-elle.
- Je pense qu'elle t'aidera…
Judith vérifia le disque de duel de Blist, et reconnut une carte !
(Oh mais…)

Flashback

- J'active ma carte piège : Two-Pronged Attack ! contra Blist. Je sacrifie mon token, ainsi que Giant Germ pour détruire Fortune Lady Earthy ! Je n'ai plus aucun monstre, par conséquent, l'effet de Firey sera inactif !
Two-Pronged Attack
Ghost Token (détruit)
Giant Germ (détruit)
Fortune Lady Earthy (détruit)

Fin du flashback

- Ah mais oui… Cette carte n'est pas si inutile en fin de compte ! s'exclama Judith. Mais… Plutôt la réserver pour un assaut ultérieur !
Judith (Erwin) 0 PV – 4 Cartes – 11 Deck – 22 Cim – 0 RDP
Judith (Blist) 12300 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 7 Cim – 1 RDP
Judith (Meredith) 0 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 8 Cim – 0 RDP

Judith (Flunnis) 0 PV – 2 Cartes – 24 Deck – 14 Cim – 1 RDP
Judith (Judith) 5050 PV – 1 Carte – 25 Deck – 11 Cim – 4 RDP
Alice 700 PV – 0 Carte – 14 Deck – 17 Cim – 6 RDP
- Puisque j'ai reçu des dommages de combat suite à un affront, je peux activer cette carte : reprit Alice
Absorbing Sense of Capacity
- Je détruis le monstre attaquant, et transfère sa force d'attaque actuelle à l'un de mes monstres Six Senses en jeu, et cela tant qu'il reste au moins un monstre Six Senses dans mon cimetière ! expliqua son adversaire
Le ciel commença à se couvrir de nuages beaucoup plus denses, et de la foudre toucha instantanément l'ange déchu.
Celestia, Lightsworn Angel (détruit)
Zeus, Master of The Six Senses lvl 10 / Wind / Ghost / 8000 => 18300 ATK
- Sa force a considérablement augmenté… s'écria Judith. Avec ce monstre, même les points de vie du disque de duel de Blist chuteront en un coup !
Lighty, qui portait Judith comme une enfant, s'approcha de son oreille et la rassura :
- Ne vous en faites pas ! lui dit-elle. Il vous reste encore quatre tours pour éviter son attaque !
Judith consciente que le danger peut être évité, accepta et continua :
- Et maintenant, place au second tour ! (fin du fond sonore)

Tour 21

Judith (Erwin) 0 PV – 4 Cartes – 11 Deck – 23 Cim – 0 RDP
Judith (Blist) 12300 PV – 3 Cartes – 27 Deck – 7 Cim – 1 RDP
Judith (Meredith) 0 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 8 Cim – 0 RDP
Judith (Flunnis) 0 PV – 2 Cartes – 24 Deck – 14 Cim – 1 RDP
Judith (Judith) 5050 PV – 1 Carte – 25 Deck – 11 Cim – 4 RDP
Alice 700 PV – 0 Carte – 14 Deck – 18 Cim – 6 RDP
La Fortune Lady Watery eut à peine le temps de piocher la carte, que Alice activa son second piège :
- Je révèle ma carte face cachée : Lock Destiny ! annonça-t-elle
Lock Destiny
(fond sonore : Guild Darkness) Judith écarquilla les yeux, et en resta bouche bée : y aurait-il d'autres cartes Lock Destiny ? Pourtant la sienne avait été une carte de fusion entre Mirror Force et Fortune Lady Lighty ! Comment Alice aurait pu former la même carte piège ?
- Puisque je contrôle un monstre d'une force d'attaque égale ou supérieure à 10 000 points, je peux infliger 5000 points de dommages à mon adversaire, puis, me permet de regagner des points de vies égaux à la différence des points de vie ! expliqua Alice
- L'effet de Damage Eater du cimetière de Flunnis s'active ! En retirant du jeu ce monstre de son cimetière, ainsi que d'une carte de sa main, les effets de dommages deviennent des gains en points de vie !
Damage Eater => RDP
Dandylion (défaussé)
Les compteurs de points de vie de Blist et de Judith chutèrent de 5000 points, ceux de

Flunnis s'élevèrent de 5000 points et ceux s'Alice s'élevèrent très haut. Toujours autant surprise, Judith réclama des réponses :
Judith (Erwin) 0 PV – 4 Cartes – 11 Deck – 23 Cim – 0 RDP
Judith (Blist) 7300 PV – 3 Cartes – 27 Deck – 7 Cim – 1 RDP
Judith (Meredith) 0 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 8 Cim – 0 RDP
Judith (Flunnis) 5000 PV – 1 Carte – 24 Deck – 14 Cim – 2 RDP
Judith (Judith) 50 PV – 1 Carte – 25 Deck – 11 Cim – 4 RDP
Alice 17450 PV – 0 Carte – 14 Deck – 18 Cim – 6 RDP
- D'où tiens-tu cette carte ? Et puis d'abord : comment se fait-il que tu gagnes plus de points de vie que la différence de points de vie ?
- Cette carte, je l'ai eue de famille, tout comme toi, Judith, ou… devrais-je plutôt dire : Prométhée ! lui répondit Alice
- Prométhée ?
- C'est bien toi qui a déjà créé le feu aux hommes, par magie, et sans passer par les outils ma chère déesse ! signala Alice. Par mauvaise chance, tu n'as pas eu de frère !
Judith se tut un instant, elle était sur le point d'être tétanisée par ce genre d'informations ! Alice aurait-elle pu voyager avec elle dans le temps ?

Flashback (episode 33)

Judith atterrit sur le sol, elle se trouve à présent tout en bas d'une tour de garde.
(Si je contourne le mur, le garde du haut me verra sûrement. Encore heureux que pendant mon envol Cosmo Queen m'a camouflée, je lui dois une fière chandelle. Maintenant, il va falloir entrer dans le château.)
Judith prit de sa poche son jeu, et chercha une carte adaptée à sa situation.
Judith - Allez Fortune Lady Firey, à toi de jouer ! Détourne l'attention de ce garde en brûlant l'autre partie du château afin qu'il ne regarde pas dans la direction où je compte me diriger !
[…]
La fumée noire regroupait un grand nombre de gardes, en train d'éteindre le feu qui s'étendait sur toute une grande partie de la muraille. Judith continua son avancée vers l'entrée du bâtiment à présent, et aperçut deux autres soldats qui en patrouillaient l'entrée.

Fin du flashback

- Je suis l'image de Pandore, et dès que j'ai ouvert la fameuse boîte antique, je connais toute l'histoire dans l'ensemble. Mais revenons-en au duel : la différence des points de vie se fait non pas que par ceux de Blist, expliqua Alice, mais par tous les joueurs ! Du coup, grâce aux deux disques de duel à 0 points de vie, je regagne 700 points de vie pour chacun. Avec 6700 points de vie supplémentaire pour ceux de ton cher joueur ciblé par les dommages, puis 4300 pour ton heureux ami et enfin 4350 points de tes compteurs de base.
Judith fit un hic de dégoût, d'avoir été prise d'avance sur cette histoire qu'elle cherche

tant à découvrir de ses liens familiaux.
- Mais l'effet de Dandylion, puisqu'il est envoyé au cimetière, fait l'invocation spéciale de deux Fluffs tokens du côté de Flunnis et avec cette différence de points de vie, je peux jouer cette carte de magie équipement : Psychic Sword ! continua Judith
Fluff Token lvl 1 / Wind / Plant / 0 DEF
Fluff Token lvl 1 / Wind / Plant / 0 DEF
La Fortune Lady Watery souffla un peu : enfin pour elle de passer à l'action ! Elle joua la carte de magie d'équipement sur l'arrière de l'emplacement d'un des monstres Psychics.
Psychic Sword
- En l'équipant à un monstre de type Psychic, si mes points de vie sont inférieurs à ceux de mon adversaire, la force d'attaque du monstre équipé augmente de la différence d'un maximum de 2000 points ! expliqua Judith
Thought Ruler Archfiend lvl 8 / Dark / Psychic / 2700 => 4700 ATK
- Thought Ruler Archfiend, attaque Pandore ! ordonna la petite fille (fin du fond sonore) (fond sonore : carthasis) - Ne penses pas pouvoir annihiler ma combinaison aussi facilement ! remarqua Alice. L'effet du terrain de magie : Royal Sense s'active ! En retirant du jeu un monstre Six Senses de mon cimetière, je peux activer le ou les effets du monstre retiré en ignorant ses conditions d'activation durant ce tour ! Et le reste des effets non activés, se transforment en Counter Sensitive sur la magie de terrain !
The Six Senses – The View => RDP
- En retirant The Six Senses – The View de mon cimetière, l'un de ses effets s'activent, me permettant d'annuler une attaque pour le cout de 1000 points de vie ! expliqua-t-elle.
Le monstre attaquant arrêta son attaque, et disparut dans un gouffre noir qui le cerna jusqu'à réapparaître devant Judith.
Judith (Erwin) 0 PV – 4 Cartes – 11 Deck – 23 Cim – 0 RDP
Judith (Blist) 7300 PV – 2 Cartes – 27 Deck – 7 Cim – 1 RDP
Judith (Meredith) 0 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 8 Cim – 0 RDP
Judith (Flunnis) 5000 PV – 1 Carte – 24 Deck – 14 Cim – 2 RDP
Judith (Judith) 50 PV – 1 Carte – 25 Deck – 11 Cim – 4 RDP
Alice 16450 PV – 0 Carte – 14 Deck – 17 Cim – 7 RDP
Zeus, Master of The Six Senses lvl 10 / Wind / Ghost / 18300 => 17300 ATK
Judith se sentit comme piégée, face à un monstre aussi puissant, elle devra retirer tout ce qui lui protégeait autour. A commencer par la magie de terrain !
(Ancient Fairy Dragon, peut détruire une carte magie de terrain, et ainsi me faire regagner 1000 points de vie, songea-t-elle. Mais d'autres effets de The View peuvent s'activer durant ce tour, à commencer par annuler les effets des pièges et les détruire. A annuler une attaque, ou à annuler une activation d'un effet de carte et la détruire. Cependant, l'effet d'Ancient Fairy Dragon ne peut pas attendre…)
- Je retire du jeu Krebons du cimetière, afin de regagner 1200 points de vies, grâce à Psychic Lifetrancer !
Krebons => RDP
Judith (Erwin) 0 PV – 4 Cartes – 11 Deck – 23 Cim – 0 RDP
Judith (Blist) 8500 PV – 2 Cartes – 27 Deck – 6 Cim – 2 RDP
Judith (Meredith) 0 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 8 Cim – 0 RDP

Judith (Flunnis) 5000 PV – 1 Carte – 24 Deck – 14 Cim – 2 RDP
Judith (Judith) 50 PV – 1 Carte – 25 Deck – 11 Cim – 4 RDP
Alice 16450 PV – 0 Carte – 14 Deck – 17 Cim – 7 RDP
- Ensuite, je sacrifie Magical Android, et Psychic Lifetrancer ! Afin d'invoquer : Master Gig ! continua-t-elle
Master Gig lvl 8 / Earth / Psychic / 2600 ATK
-L'effet de Master Gig s'active : une fois par tour, en payant 1000 points de vie, je peux détruire autant de monstres adverses que je contrôle de monstres Psychic !
- L'un des autres effets du monstre The View retiré s'active : en payant 1000 points de vie, je peux annuler l'activation d'un effet de carte, et le détruire !
Master Gig (détruit)
Judith (Erwin) 0 PV – 4 Cartes – 11 Deck – 23 Cim – 0 RDP
Judith (Blist) 7500 PV – 1 Carte – 27 Deck – 8 Cim – 2 RDP
Judith (Meredith) 0 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 8 Cim – 0 RDP
Judith (Flunnis) 5000 PV – 1 Carte – 24 Deck – 14 Cim – 2 RDP
Judith (Judith) 50 PV – 1 Carte – 25 Deck – 11 Cim – 4 RDP
Alice 15450 PV – 0 Carte – 14 Deck – 17 Cim – 7 RDP
- Cependant, maintenant, j'ai l'opportunité d'activer l'effet de Ancient Fairy Dragon, qui me permet de détruire la carte de magie de terrain ! répliqua Judith
- Lorsque Royal Sense doit être détruit par un effet de carte, je peux retirer du jeu deux monstres Six Senses, afin d'annuler sa destruction !
The Six Senses – Pandora's Box => RDP
The Six Senses – The Brain => RDP
Zeus, Master of The Six Senses lvl 10 / Wind / Ghost / 17300 => 15300 ATK
Judith soupira : et un tour de raté ! La Fortune Lady anticipa le prochain geste de Judith et posa directement la dernière carte de la main.
- Je pose la carte, et joue le troisième tour !
Royal Sense => 3 Counters Sensitive

Ouvrant les yeux, le fond rouge du ciel brouilla l'éveil de Flunnis qui eût du mal à appréhender cette lumière. Surtout après avoir passé un moment dans le noir absolu en ayant perdu la vue.
- Flunnis ? Ca va ? demanda Meredith soucieuse
Flunnis reconnut son amie, et se releva surprit.
- Où suis-je ?
- Ca va, tu es avec nous, rassura-t-elle.(fin du fond sonore)

(fond sonore : prince caspian raid) Sous la fuite, Gilles perdait un grand nombre de dragons, espérant que cette perte ne perçoit qu'un avantage au final, car la marabounta commença à déployer un plus haut niveau en intelligence et en nombre ! Gilles baissa la tête, cette bataille a beaucoup de chances d'être perdue.
- GILLES !! hurla son compagnon
L'Avatar se retourna à la fois inquiet, et cherchant réconfort écouta son ami Francois, qui se trouva accroché à la tête du milieu du Montage Dragon. A quelques mètres de distance paraît-il, François lui demanda à voix haute :
- Pourquoi battre en retraite ? Tu n'as pas perdu la bataille !

- Il n'y a plus assez de dragons pour en venir à bout de la Maradonna ! lui répondit Gilles
- Marabounta ! rectifia l'enfant
Un geyser d'insectes fila droit entre les deux dragons, les obligeant à se séparer rapidement, le Montage Dragon contourna rapidement l'attaque et retrouva Gilles sur le dos de son dragon.
- Mais tu es l'AVATAR !! insista son ami. Celui qui a les capacités nécessaire pour matérialiser ses propres cartes ! Et qui, je suis sûr, était capable de mettre fin à la guerre froide !
Gilles se remit en question, n'était-il pas aussi spécial que lui disent les autres ? En quoi tout le monde repose leur vie sur lui, aussi misérable soit-il ? Capable de matérialiser des tornades grâce au Mystical Space Typhoon, capable d'infliger de réels dommages de bataille lors de duels, et d'avoir ramené une meute de dragons à leur rescousse. Ne serait-ce déjà pas là un point spécial ?
- Ton pouvoir est sans limite ! Je suis sûr que tu peux faire davantage ! continua Francois
Se ressaisissant, Gilles sut que tout peut être modifiable, comme dans un duel : où la situation de retournement peut apparaître ! Confiant, grâce aux encouragements de son ami, Gilles eut un regard de soldat, combattif et aguerri !

Tour 22

Judith (Erwin) 0 PV – 4 Cartes – 11 Deck – 23 Cim – 0 RDP
Judith (Blist) 7500 PV – 0 Carte – 27 Deck – 8 Cim – 2 RDP
Judith (Meredith) 0 PV – 3 Cartes – 27 Deck – 8 Cim – 0 RDP
Judith (Flunnis) 5000 PV – 1 Carte – 24 Deck – 14 Cim – 2 RDP
Judith (Judith) 50 PV – 1 Carte – 25 Deck – 11 Cim – 4 RDP
Alice 15450 PV – 0 Carte – 14 Deck – 17 Cim – 7 RDP
(Si je veux me débarrasser de sa magie de terrain, elle devra retirer tous ses monstres Six Senses de son cimetière)
- Je joue la carte Mystical Space Typhoon afin de détruire Royal Sense !
La Fortune Lady Windy sourit : son élément de prédilection qu'elle va pouvoir jouer en toute sérénité ! Elle enclencha la carte, et la tornade sembla aussi terrifiante qu'une attaque de dieu. La bataille entre le ciel et les tornades semblèrent être une bataille de titans.
Mystical Space Typhoon
La tempête empoigna les deux filles qui résistèrent à l'envol grâce à leurs pouvoirs, s'accrochant ainsi au tourbillon qui s'estompa au bout de plusieurs instants. Judith vérifia si son action avait bien touché son but.

Francois fouilla sa poche, et sortit ses cartes les plus fortes : Raviel, Uria et Hamon, en tentant de l'étirer le plus loin possible vers Gilles.
- Prends ces cartes ! dit-il avec effort
Gilles ne comprit point ce que lui voulait son ami, qui continua :
- Ton armée n'est pas complète, il te manque des renforts ! Si tu as mes cartes, tu peux reprendre la bataille !

Le Blue-Eyes Dragon ralentit légèrement sa puissance d'envol, et permit à Gilles de se rapprocher un peu plus de la main de son compagnon. S'efforçant d'attraper les cartes tout en ne tombant pas dans la marée d'insectes, c'était difficile. La marabounta en profita pour les attaquer de nouveau, et dans l'incapacité d'esquiver le coup, cette fois, Francois se prit la montée d'insectes en un coup. La main tendue vers Gilles s'arracha du reste de son corps, et chuta, lâchant ainsi les trois cartes.
- NOON !!
Une centaine de cartes furent relâchées, et abandonnées par cette attaque, sous les yeux ahuris de Gilles qui ne sut plus quoi faire d'autre en ayant vu ses amis disparaître en un rien de temps qu'il n'en faut pour se croire fichu pour de bon.

- Désolée, mais ta carte magie n'aura aucun effet ce tour-ci ! répondit Alice. J'ai retiré du jeu The Hear, afin de rendre les cartes de magie inutiles ce tour-ci !
The Six Senses – The Hear => RDP
Zeus, Master of The Six Senses lvl 10 / Wind / Ghost / 15300 => 14300 ATK
La demoiselle aux cheveux verts s'approcha de Judith de côté et lui proposa de visionner le disque de duel beaucoup plus précisément : il y avait effectivement une carte piège activée dont son effet n'a pas été conclu !
(Life Exchange ?... lut Judith)

Flashback

- Puisque je possède 13 counters, j'en retire 5 pour retirer 5000 points de vie à Erwin, et 8 pour retirer 8000 points de vie à ce cher Flunnis, expliqua-t-elle.
- Quoi ? s'étonna Erwin
La lumière éclata, et projeta son rayon sur les deux garçons : Erwin ne sembla subir aucune douleur visuelle vu qu'il était aveugle, mais Flunnis gémit par l'éblouissant laser lumineux.
- FLUNNIS, NOOON !!! hurla Judith
Erwin 0 PV – 5 Cartes – 12 Deck – 19 Cim – 0 RDP
Meredith 0 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 8 Cim – 0 RDP
Flunnis 7500 PV – 2 Cartes – 26 Deck – 10 Cim – 0 RDP
Judith 6550 PV – 6 Cartes – 27 Deck – 6 Cim – 1 RDP
Alice 11200 PV – 0 Carte – 25 Deck – 7 Cim – 3 RDP
Flunnis rouvrit les yeux : ses points de vies n'avaient point chutés ! Il était sain et sauf ! Contrairement à Erwin.
- Une carte piège ! observa Judith avec attention
Meredith sembla avoir activé sa dernière carte face cachée : Life Exchange, que Judith ne put lire, et Meredith ne sembla pas pouvoir expliquer son effet davantage.
(Blist… Je te rejoins en ce moment même… pensa-t-elle. Attends-moi…)
Life Exchange
- Qu'était-ce ? demanda Flunnis

Fin du flashback

(Life Exchange est une carte qui ne s'active uniquement lorsqu'un adversaire ou autre joueur devrait prendre des dommages, reconnut Judith. Et à l'effet de cette carte, le contrôleur se prend les dommages à la place, puis, si ses points de vie sont inférieurs à l'adversaire, un monstre adverse est détruit. Mais Meredith n'avait pas la voix pour désigner le monstre…)
- Puisqu'une carte piège du disque de duel, n'a pas été menée en entier, je peux renvoyer la ou les cartes piochées de ma main hors de la partie, et continuer l'effet de la carte ! expliqua Judith. La carte retirée, ne pourra plus intervenir durant le reste de la partie, et n'ira ni dans le cimetière, ni dans la zone retirée du jeu !
Vanity's Ruler => expulsé
- A cet instant, l'effet de la carte piège Life Exchange continue, puisque les points de vie adverses restent supérieurs à celui de ce disque de duel, un monstre adverse est détruit !
Pandore, The Six Senses Explorer (détruit)
Zeus, Master of The Six Senses lvl 10 / Wind / Ghost / 14300 => 15300 ATK
Royal Sense => 7 Counters Sensitive

Propulsés comme une fusée, Yann et Samantha avaient encore leurs vêtements attachés aux mâchoires des deux autres têtes du Montage Dragon, qui s'éleva vers les nuages. Surprit de cette attaque, le Montage Dragon relâcha non seulement les deux humains, et se scinda en deux parties : la partie du milieu étant rongée par les insectes. Samantha sentit les insectes tomber sur elle comme une pluie d'acide prête à lui manger le corps, elle sentit en elle traverser quelques brûlures un peu partout dans son corps, à la vitesse à laquelle mange l'insecte démoniaque. Samantha, toujours propulsée, vola vers les nuages, et traversa une brume grisâtre, ne lui permettant point de voir le massacre continuer sur son corps. D'ailleurs, elle n'en sentit plus rien, comme si son corps ne lui causait plus aucune souffrance, elle montait assez haut, par-dessus le nuage, et se sentit rencontrer le paradis. En effet, elle ne retombait pas comme la selon loi de la gravité, et était bien posée sur le nuage douillet, comme un lit de plumes confortable, sans y ressentir la peine et la souffrance causée par ces insectes. Samantha admira le ciel rouge vif qui pétillait les yeux, et le mental : signe d'amour, et de sang… De sang ? Samantha ne sentit aucun liquide couler de ses jambes, ou de ses bras, curieuse, elle se demanda si elle n'avait déjà plus aucun de ce liquide rouge : elle en avait, mais les insectes n'y étaient plus. Samantha se rassis sur le nuage, et vit Yann qui était lui aussi sain et sauf : ils étaient encore vivants. Regardant plus bas, les nuages commencèrent à se griser, ne laissant à Gilles qu'une vulgaire atmosphère infâme de noir-gris : les nuages couvraient le ciel rouge, et l'orage éclata. La pluie découlant du haut, et noyant les insectes envolés. Gilles avait tous les jeux de cartes en main, y compris les Cloudians de Samantha, qui ont réussi à se mobiliser à la demande de l'Avatar. les dragons avaient reprit leur assaut, et se préparèrent à entamer la bataille qui avait été abandonnée il y a peu ! Gilles sortit du jeu de Yann des cartes magies d'équipements et pièges et se concentra davantage, et aussi facilement que le courage qu'il avait regagné, et la haine causée par la perte de son meilleur ami.
- Metalmorph !!! appela-t-il

La magie détenue de ces cartes commencèrent à créer des filaments de lumière, se dirigeant vers les dragons, à commencer par le Blue Eyes Dragon où il se trouvait. Une armure bleue scintillante commença à apparaître autour du dragon, renforçant sa défense considérablement. Les autres, quant à eux, reçurent leur armure de guerre, et semblèrent beaucoup plus robuste face aux attaques des insectes qui, tout à l'heure, un coup leur causait des démangeaisons !
Blue Eyes White Dragon => Blue Eyes Shining Dragon
Red Eyes Black Dragon => Red Eyes Black Metal Dragon
La bataille reprenant son cours, Gilles était à la fois triste, et content, d'une manière ou d'une autre, son ami a réussi à lui faire reprendre le combat, et à mettre Yann et Samantha hors de danger.

Tour 23

Ce fut à présent au tour de la Fortune Lady Earthy de jouer pour le tour de Flunnis, et Judith savait exactement quel était son plan lorsqu'il a souhaité activer son piège : Extension !
Judith (Erwin) 0 PV – 4 Cartes – 11 Deck – 23 Cim – 0 RDP
Judith (Blist) 7500 PV – 0 Carte – 27 Deck – 8 Cim – 2 RDP
Judith (Meredith) 0 PV – 1 Carte – 27 Deck – 10 Cim – 0 RDP
Judith (Flunnis) 5000 PV – 2 Cartes – 23 Deck – 14 Cim – 2 RDP
Judith (Judith) 50 PV – 1 Carte – 25 Deck – 11 Cim – 4 RDP
Alice 15450 PV – 0 Carte – 14 Deck – 16 Cim – 8 RDP
- En sacrifiant les deux Fluff Tokens, cela me permet d'invoquer un monstre capable de surpasser ton dieu ! reprit Judith
Earthbound Immortal Chacu Challhua lvl 10 / Dark / Fish / 2900 ATK
L'invocation du géant poisson illumine de nouveaux rayons lumineux dans cette nuit ténébreuse, et le dauphin profita de l'espace qui lui permet de s'imposer en haut des Fortune Lady.
- Zeus n'est pas le monstre que je vais attaquer dans le ciel, car mon Earthbound Immortal est capable d'attaquer directement ! expliqua Judith. Chacu Challhua, attaque directe !
Alice fronça les sourcils : des monstres de si grande puissance capable d'attaquer directement, ceux que les Nevers possédaient : elle doit à présent en affronter un, et son monstre qui bien même est le plus puissant ne peut pas contrer cette attaque.
Judith (Erwin) 0 PV – 4 Cartes – 11 Deck – 23 Cim – 0 RDP
Judith (Blist) 7500 PV – 0 Carte – 27 Deck – 8 Cim – 2 RDP
Judith (Meredith) 0 PV – 1 Carte – 27 Deck – 10 Cim – 0 RDP
Judith (Flunnis) 5000 PV – 1 Carte – 23 Deck – 14 Cim – 2 RDP
Judith (Judith) 50 PV – 1 Carte – 25 Deck – 11 Cim – 4 RDP
Alice 12550 PV – 0 Carte – 14 Deck – 16 Cim – 8 RDP
Alice sourit, son adversaire était de taille, mais est-ce que sa soeur parviendra à bout de ses points de vie avant l'attaque de son Zeus ?
- Bien ! reconnut-elle. Nous voici donc à égalité en terme de points de vie !
Judith 12550 PV – 7 Cartes – 113 Deck – 66 Cim – 8 RDP
Alice 12550 PV – 0 Carte – 14 Deck – 17 Cim – 8 RDP

- Et ce n'est pas fini ! continua Judith. Je pose la carte face cache, et lance mon cinquième tour !

La brume devient de plus en plus sombre au loin. Flunnis était curieux de savoir ce que c'était mais Blist et Meredith lui cachèrent la vue, de peur à ce que l'enfant ne soit terrorisé, mais Flunnis insistait, hurlant à ses amis :
- Mais dites-moi ce qu'il y a là-bas !!
- Ce n'est rien… C'est rien… souffla Meredith de plus en plus nerveuse
Erwin était le seul qui regardait l'intense avancée des ténèbres, et commença à devenir de plus en plus noire et profonde. D'ici, il pouvait voir l'orage éclater : la foudre, l'eau… Il pouvait y avoir beaucoup de couleurs vives dans ces ténèbres.
- Houlà, ça se gâte ! remarqua-t-il
- Qu'est-ce qu'il y a ? demanda Blist
- On dirait que l'évènement un peu calme d'avant devient de plus en plus orchestral!
La détresse alerta le couple : qu'allaient-ils faire ?

La pluie d'insectes avait cessé, et était remplacée par la pluie des Cloudians, les geysers étaient également une solution abandonnée par les insectes : auraient-ils perdus l'avantage ? Certainement ! Du moins, c'est ce que pense Gilles en voyant ses assauts réussir d'emblée : les insectes semblaient avoir diminué en nombre. Des fissures commencèrent à apparaître au niveau du sol rouge, vidé d'insecte, et les tremblements commencèrent à bourdonner de façon plus intense : l'enfer se déchaînerait-il sous la perte de son armée d'insectes ? Peut-être, et c'est ce dont Gilles s'en méfie davantage. Les attaques continuèrent, et la plupart des insectes semblèrent se réfugier un peu sous terre.
- Ils se replient ! admira Samantha dans le ciel
- Ou peut-être pas… ajouta Yann. Peut-être qu'ils cherchent à se reproduire de façon sécurisée !

Tour 24

Judith (Erwin) 0 PV – 4 Cartes – 11 Deck – 23 Cim – 0 RDP
Judith (Blist) 7500 PV – 0 Carte – 27 Deck – 8 Cim – 2 RDP
Judith (Meredith) 0 PV – 1 Carte – 27 Deck – 10 Cim – 0 RDP
Judith (Flunnis) 5000 PV – 0 Carte – 23 Deck – 14 Cim – 2 RDP
Judith (Judith) 50 PV – 2 Cartes – 24 Deck – 11 Cim – 4 RDP
Alice 12550 PV – 0 Carte – 14 Deck – 16 Cim – 8 RDP
Fortune Lady Lighty lvl 1 / Light / Spellcaster / 200 ATK
La Fortune Lady Firey qui portait le disque de duel du jeu de sa maîtresse, lui piocha la carte et la lui montra. Judith acquiesça d'un signe approuvant qu'il faille la jouer directement. S'exécutant ainsi, Firey joua la carte alors que Judith expliqua son action :
- Bien, et maintenant j'invoque Fortune Lady Windy !
Fortune Lady Windy lvl 3 / Wind / Spellcaster / ? => 900 ATK
- Lorsque Windy est invoquée normalement, je peux détruire un nombre de cartes magie ou piège de mon adversaire égal au nombre de Fortune Lady que je contrôle ! Et il s'avère que c'est la seule que je contrôle !

- En retirant du jeu Pandore et The Six Senses – The Voice, je peux annuler la destruction de ma magie de terrain ! contra Alice
Pandore, The Six Senses Explorer => RDP
The Six Senses – The Voice => RDP
Zeus, Master of The Six Senses lvl 10 / Wind / Ghost / 15300 => 13300 ATK
- Je pose une carte, et termine mon tour ! annonça Judith (fin du fond sonore)
Alice soupira un coup : elle commençait à en avoir marre de n'avoir que Judith jouer autant de tours, maintenant, il était temps pour elle d'agir, et pas question de baisser sa garde : il n'y a à présent plus que trois cartes Six Senses dans le cimetière, et déjà qu'il ne lui reste plus qu'un monstre en jeu. Non hésitante, Alice démarra son tour en une fraction de seconde :
- Tes cinq tours se sont passés à merveille, mais je ne suis pas sûre que cela en soit assez pour être à ma hauteur. A mon tour !! déclara-t-elle d'une voix forte (fond sonore : paycheck hog chase 1)

Tour 25

Judith (Erwin) 0 PV – 4 Cartes – 11 Deck – 23 Cim – 0 RDP
Judith (Blist) 7500 PV – 0 Carte – 27 Deck – 8 Cim – 2 RDP
Judith (Meredith) 0 PV – 1 Carte – 27 Deck – 10 Cim – 0 RDP
Judith (Flunnis) 5000 PV – 0 Carte – 23 Deck – 14 Cim – 2 RDP
Judith (Judith) 50 PV – 0 Carte – 24 Deck – 11 Cim – 4 RDP
Alice 12550 PV – 1 Carte – 13 Deck – 14 Cim – 10 RDP
- L'effet de ma magie de terrain s'active : en retirant du jeu un monstre Six Senses de mon cimetière, je peux activer ses effets en ignorant ses conditions d'activations !
The Six Senses – The Touch => RDP
Zeus, Master of The Six Senses lvl 10 / Wind / Ghost / 13300 => 12300 ATK
- Grâce à l'effet de The Touch, je peux ajouter n'importe quelle carte de mon jeu à ma main ! énonça Alice. Puis, un monstre que je contrôle peut attaquer deux fois durant ce tour-ci !
Judith écarquilla ses yeux ronds secs : elle n'avait jamais pu songer à cette hypothèse ! Au départ, lorsque Alice acceptait que Judith reprenne les cinq jeux, déclarant qu'il faille qu'au moins deux des compteurs de points de vie des disques de duels ne soient pas nuls afin que Judith puisse entreprendre de jouer cinq tours consécutifs ! Si Zeus peut attaquer deux fois, nul doute qu'elle n'en fera qu'une bouchée de deux des trois compteurs de points de vie non nuls !
- J'active le piège : No Entry !! répondit Judith en retour
La Fortune Lady Earthy activa le piège du jeu de Flunnis posé récemment.
No Entry !!
- En activant ce piège : tous les monstres passent en position de défense ! expliqua Judith
Thought Ruler Archfiend lvl 8 / Dark / Psychic / 4700 => 2300 DEF
Injection Fairy Lily lvl 3 / Earth / Spellcaster / 400 => 1500 DEF
Ancient Fairy Dragon lvl 7 / Light / Dragon / 3000 DEF
Earthbound Immortal Chacu Challhua lvl 10 / Dark / Fish / 2900 => 2400 DEF
Fortune Lady Lighty lvl 1 / Light / Spellcaster / 200 => 200 DEF

Fortune Lady Windy lvl 3 / Wind / Spellcaster / 900 => 900 DEF
Zeus, Master of The Six Senses lvl 10 / Wind / Ghost / 12300 => 2000 DEF
- Et, puisque mon Earthbound Immortal Chacu Challua est en mode défense face recto, l'adversaire ne peut pas effectuer sa Battle Phase ! ajouta-t-elle
- Pas si vite ! répliqua Alice. L'effet de mon Zeus s'active : une fois durant la partie entière, je peux jouer instantanément n'importe quelle carte de ma main en ignorant toutes ses conditions d'activation, et également son type de carte !
Judith fronça des sourcils aux derniers mots : que voulait dire Alice par là ?
- En ignorant son type de carte ? demanda Judith
- Oui, si c'est un monstre, je peux le jouer instantanément même s'il requiert des conditions d'invocation. S'il s'agit d'une carte de magie normale, je peux la jouer instantanément comme une carte de magie rapide, et enfin, s'il s'agit d'un piège, je peux le jouer instantanément de ma main sans avoir à le poser !
Judith en était bouche bée, l'effet d'un dieu était presque sans limite, pas comme les Earthbounds Immortals !
- J'active donc : Defender's Cross ! continua Alice
Defender's Cross
- Normalement ce piège n'est activable uniquement Durant la Battle Phase, mais grâce au puissant effet de Zeus, je peux le jouer sans discuter ! ajouta-t-elle. Et l'effet de cette carte, permet à chacun des joueurs de sélectionner un monstre en position de défense qu'il contrôle, le, ou les effets des monstres sélectionnés sont annulés jusqu'à la End Phase du tour, et les monstres sélectionnés passent en position d'attaque afin de combattre ! Et puisqu'il s'agit de chacun des joueurs, ce sera également un monstre par disque de duel ! Me laissant ainsi la possibilité d'effectuer ma Battle Phase, malgré le fait que Zeus ne pourra pas attaquer deux fois, néanmoins les monstres en position d'attaque participeront tous au combat ! ricana Alice
Thought Ruler Archfiend lvl 8 / Dark / Psychic / 2300 => 4700 ATK
Injection Fairy Lily lvl 3 / Earth / Spellcaster / 1500 => 400 ATK
Earthbound Immortal Chacu Challhua lvl 10 / Dark / Fish / 2400 => 2900 ATK
Fortune Lady Windy lvl 3 / Wind / Spellcaster / 900 => 900 ATK
Force d'attaque des monstres réunis au combat : 8900 ATK
Zeus, Master of The Six Senses lvl 10 / Wind / Ghost / 2000 => 12300 ATK
La situation paraissait presque inimaginable : qui aurait cru que l'avantage d'avoir autant d'adversaires était équitable par rapport au nombre de tours à patienter ? Judith n'en croyait pas ses yeux, ses efforts allaient lui être d'aucune utilité ! Les compteurs de points de vie de Blist, Flunnis et Judith restants en jeu, si l'effet final du piège réussi, les trois compteurs tomberaient tous à zéro ! Il fallait une solution coûte que coûte, ou au moins retirer un des monstres du combat forcé !
- J'active mon piège : Two-Pronged Attack ! chaîna Judith
Cette fois, c'est la carte piège du terrain de Blist qui fut active, et qui a été depuis longtemps posée, lors du huitième tour de la partie. La Fortune Lady Watery suivit les ordres de Judith et activa aussitôt le piège désigné du disque de duel.
Two-Pronged Attack
- En détruisant deux monstres sur le terrain de Blist, un monstre adverse est détruit ! Et puisque Pandore n'est plus en jeu pour immuniser Zeus de sa destruction, je sélectionne Zeus !

Le piège s'éxécuta, le démon aux ailes vertes orangées s'éleva dans les airs, et chercha le dieu céleste en vain. Mais, aidé de la dragonne féérique, qui illumina le ciel d'une lumière radieuse, les nuages noirs s'évanouissaient, et Zeus fut repéré. Un combat des deux monstres débuta dans le ciel, le Dieu éliminant tout d'abord Ancient Fairy Dragon : mais ce dragon a déjà remplit sa tâche, car le démon psychique en profita pour attaquer le dieu de justesse, jusqu'à former une explosion de zone d'ombre dans le ciel.
Ancient Fairy Dragon (détruit)
Thought Ruler Archfiend (détruit)
Psychic Sword (détruit)
Zeus, Master of The Six Senses (détruit)
Le sourire radieux s'éveilla sur le visage de Judith : elle allait gagner bataille, et ses amis seront sauvés pour de bon ! Alice quant à elle, cracha une dent de sa mâchoire à force de la serrer, suite à sa colère : ses petits monstres étaient déjà assez suffisants pour battre quatre adversaires, et voilà que son monstre le plus puissant de son jeu part en miette en pleine ligne de victoire ! Remettant en jeu la dernière carte de sa main, Alice reprit :
- Puisqu'il n'y a aucun monstre Six Senses en jeu, l'effet de ma magie de terrain peut générer les Counters Sensitives avant la End Phase du tour !
Royal Sense => 10 Counters Sensitive
- Ensuite, pour chaque Counters Sensitive retiré de cette carte, un Token Sensitive est invoqué dans n'importe quelle zone de mon terrain. Ce qui veut dire que je peux au maximum remplir mon terrain de 10 Tokens !
Alice ouvrit rapidement l'arrière du disque de duel, et sortit 10 cartes tokens semblables, en jouant les cinq premières sur les zones monstres, et les cinq dernières dans la zone magie/piège.
Royal Sense => 0 Counter Sensitive
Token Sensitive x10 lvl 2 / Dark / Ghost / 500 DEF
- Et maintenant, je retire du jeu ces dix Tokens !
Alice retira alors donc toutes les cartes de son terrain, exceptée la magie de terrain sous l'étonnement de Judith, après avoir vaincu la plus effrayante créature, qu'est-ce qu'Alice pourrait bien jouer de plus ?
- Vivant l'éternelle souffrance des humains, toi, qui as donné vie à cinq qualités, soulèves-toi une nouvelle fois face à ces humains. Reprends la guerre face aux Earthbounds Immortals, et abats le monde de ton armée ! Viens à moi, Gromphadorhina Portentosa ! hurla la sorcière
Un tremblement eut lieu, provenant du souterrain, la créature ressortait de sa cachette, et avait une taille encore plus grande qu'un Earthbound Immortal : la géante blatte était apparue, maîtresse des cinq autres créatures.
Gromphadorhina Portentosa lvl ? => 10 / Dark / Insect / ? => 10000 ATK
- Dix mille points d'attaque ?! remarqua Judith
- Oui, reconnut Alice. Comme tous les autres monstres de sa lignée, sa force d'attaque et de défense équivalent à leur niveau au carré multiplié par cent. Leur niveau étant déterminé par le nombre de Tokens retirés pour son invocation ! Cependant, ce monstre n'a pas plus de cinq effets activables uniquement si j'ai au moins retiré du jeu de 1 à 5 tokens ou plus pour sa venue, et j'en ai assez retiré. Donc… L'effet de Gromphadorhina

Portentosa s’active : une fois durant chacun de mes tours puisque j’ai retiré du jeu au moins cinq tokens pour son invocation, je peux rendre sa force d’attaque et de défense équivalents à leur racine carrée, et permettre, au prochain tour, d’invoquer spécialement de mon deck un monstre Insect de type Dark, nécessitant des tokens à retirer du jeu pour son invocation. Le monstre invoqué par cet effet aura son niveau équivalent à cinq, et aura considéré comme ayant retiré 5 tokens pour son invocation !
Gromphadorhina Portentosa lvl 10 / Dark / Insect / 10000 => 100 ATK
- Que le vrai duel commence ! annonça Alice souriante (fin du fond sonore)

Publié sur Fanfictions.fr.
Voir les autres chapitres.

Les univers et personnages des différentes oeuvres sont la propriété de leurs créateurset producteurs respectifs.
Ils sont utilisés ici uniquement à des fins de divertissement etles auteurs des fanfictions n'en retirent aucun profit.
2025 © Fanfiction.fr - Tous droits réservés