



## Chapitre 50 : Sixième Sens

Par kerberos

Publié sur [Fanfictions.fr](http://Fanfictions.fr).

[Voir les autres chapitres.](#)

---

### Flunnis EPISODE 50# Sixième Sens – Ultime Duel partie 1

Yann se réveilla auprès de Samantha et des autres : ils étaient retrouvés sur le même territoire.

- Voilà, le compte y est ! conclut Francois

- Et maintenant on fait quoi ? demanda le violeur

Un bruit sourd raisonna, et les cinq virent un crépitement d'agitations au loin.

- Je n'aime pas ça du tout... remarqua Gilles

Alice était en plein milieu de la place, et usa du pouvoir d'une de ses cartes, téléportant ainsi les cinq vainqueurs des duels précédents.

- Qu'est-ce qui s'est passé ? s'étonna Flunnis

Un corps s'élança droit sur lui : elle avait plongé sur lui !

- Flunnis !!! s'écria Judith

- Euh... Euh... Judith ? bégaya Flunnis

Meredith quant à elle saisit sa chance de retrouver les bras de Blist : elle était heureuse que Blist est en pleine forme. La dernière fois, elle l'avait laissé à l'étage de la boutique StardustLand en tentant de sauver le père de Yann où il aurait très peu d'espoir de pouvoir le secourir. A ce moment là, Yann et Alice étaient rentrés dans la maison, et selon ce qu'avait pu dire Alice, Blist n'était pas dans son état normal.

- Blist ! J'suis contente que tu ailles bien ! souffla-t-elle rassurée

Alice les vit tous les cinq : Erwin, Flunnis, Blist, Meredith et Judith, se regarder bêtement, comme s'ils ne savaient pas exactement ce qui se passe réellement.

- Le rituel prend fin, ceci sera le dernier duel, je vous prend tous les cinq ! déclara-t-elle souriante

- Pardon ? demanda Meredith

- Erwin joueur de Lightsworn, Blist joueur de Psychics, Meredith joueuse de Fairys, Flunnis joueur de Machine/Warrior, Judith joueuse de Spellcasters : vous cinq devriez tous participer à mon duel de l'étoile ! annonça-t-elle

Tous les cinq virent Alice, le visage sans expression, et uniquement prêt à démarrer le duel. Judith la vit une seconde fois, aussi bizarrement que la première rencontre qu'elle a eue avec elle.

### Flashback

Judith avait les vêtements froissés, et rentrait aux côtés de Yann, des blessures de tous

côtés, dans la boutique de jeux de cartes.

- Oh non ! Yann !! s'écria le vieillard

Tel un bon père inquiet, l'homme qui gérait la boutique s'empressa d'approcher son ami et de vérifier son état. Il était en compagnie d'une autre demoiselle qui fixa Judith pendant un bon moment sans s'inquiéter pour le garçon. Judith sentit une sensation étrange en apercevant le regard strident et perçant qu'avait Alice à ce moment là, leurs regards se croisent, sans aucun mot, sans aucun changement d'humeur.

L'atmosphère sembla froide, et toujours inquiet, le vieillard s'empressa de demander à Alice de l'aider.

- Alice, pourriez-vous trouver la boîte à pharmacie, s'il vous plaît ? demanda-t-il (Alors comme ça, c'est elle ? Alice ? songea la petite Judith)

### **Fin du Flashback**

Judith ne comprit point vraiment qui était Alice, et encore moins ce qu'elle avait en rapport avec le duel qu'elle a subi avec le violeur, une chose est sûre : Alice avait des pouvoirs, et a réussi à téléporter de force, elle et la plupart de ses amis. Chacun avait son avis personnel sur Alice, Flunnis qui, n'ayant jamais rencontré une seule fois Alice auparavant, songea qu'elle était l'idéale coupable de l'histoire de la disparition de ses parents, et de ses deux derniers duels, avec Samantha, et Rodges.

- Alors c'est toi qui es derrière tout ça ? demanda Flunnis. Où as-tu enfermé mes parents ??!

- Hé gamin, elle n'a rien pu faire jusque là j'te signale ! interpella Erwin

Flunnis rencontra pour la première fois Erwin, son adversaire lors du tournoi de rentrée, la fois où il avait réussi à le vaincre alors qu'il avait perdu une de ses cartes.

### **Flashback**

- Judgment Dragon, attaque directe ! ordonna Erwin

Flunnis 100 PV - 2 SP - 1 Carte / Erwin 600 PV - 2 SP - 0 Carte

Flunnis perdit tout au tout de son équilibre, pieds accrochés et emmelés à la roue du monocycle, et, tout en hurlant, il fut renversé sur le côté de la piste.

- NON ! s'écria Judith dans les coulisses

- Ahh... Il semblerait que Flunnis soit hors d'état de continuer la course... commenta l'animateur

Les effets spéciaux virtuels se dissipaient, et l'on vit que Flunnis était encore sur son véhicule à terre.

[...]

Junk Warrior lvl 5 / 2300 ATK => 3100 ATK

- Junk Warrior, attaque Judgment Dragon ! continua Flunnis

Judgment Dragon (détruit)

Flunnis 100 PV - 3 SP - 0 Carte / Erwin 500 PV - 0 SP - 0 Carte

- Ensuite, Quillbolt Hedgehog, attaque directe ! termina l'enfant

Flunnis 100 PV - 3 SP - 0 Carte / Erwin 0 PV - 0 SP - 0 Carte

- Quel retournement incroyable !!! s'émerveilla l'animateur. On ne peut pas en attendre plus que ce que vient de nous révéler les capacités d'un duel Speed !

### **Fin du Flashback**

- Hé mais... J'vous r'connais !! dit Flunnis stupéfait

- Oui, ça ne doit pas faire longtemps que je commence à perdre tous mes duels moi... soupira Erwin.

Erwin retrouva Alice, sans sa D-Wheel, et se demanda ce qui a bien pu arriver à sa plus grande création.

- Alice ! Où est ma D-Wheel ? C'est bien toi qui a usé de tes pouvoirs pour nous faire venir ici ?

### **Flashback**

- Comment voudrais-tu que j'accepte ton plan si...

- Ecoutes, tu as accepté de coopérer avec moi ! coupa-t-elle. Et maintenant c'est moi qui désigne ce que tu vas devoir faire.

Erwin cracha sur les barreaux et lui répondit :

- J'vais pas suivre un de tes ordres ! Surtout quand il s'agit de ramener un gardien ici je n'...

Alice sortit alors la carte qu'elle avait récupérée du deck d'Erwin : Lightsworn Sabre et matérialisa rapidement l'image qui était dans la carte dans sa main qu'Erwin se tut complètement et battit en retraite. (J'avais raison d'elle ! C'est une sorcière !)

- D'... D'... D'... D'a... D'accord ! Je... Je suis partant pour ta façon de procéder... bégaya-t-il

- Bien ! sourit Alice en dématérialisant l'objet qu'elle tenait en main. Et maintenant tu vas me faire un plaisir de soulever ton T-Shirt ! ordonna-t-elle

### **Fin du flashback**

Alice fixa Erwin, comme si elle n'avait point compris les paroles de ce dernier. Flunnis quand à lui demanda alors à nouveau sa question :

- C'est toi qui a capturé mes parents ?? demanda-t-il

Erwin remarqua alors que deux petits enfants étaient présents autour de lui, est-ce que la police aurait eu raison d'Alice et de son mystérieux passé ?

### **Flashback**

Pendant qu'Erwin patienta gentiment sur le poste de travail d'un policier, il s'intéressa à une enquête adjacente, et remarqua l'élégante beauté d'Alice qui était confrontée à un agent fédéral et spécial.

– Alors ? Aviez-vous croisé l'un d'eux dans le couloir ? demanda l'agent. Ils étaient tous deux vers deux sorties de l'étage. Vous aviez forcément dû croiser l'un des deux avant de quitter le bâtiment, non ?

Erwin remarqua qu'Alice hésita à répondre, de même qu'aux suivantes qu'on lui demandait, elle était incapable de répondre franchement.

– Bien, où étiez-vous suite à cela ? Vous étiez bien à proximité de l'hôpital. La police a intervenu une dizaine de minutes suite au déclenchement de l'alarme.

– Je... J'étais...

– Mademoiselle Sullivan, vous devez absolument tout me dire, c'est un point important dans notre résolution de l'enquête, rappela l'agent.

(Mais si elle ne dit rien, c'est que c'est elle la coupable ! conclut Erwin. On se demande vraiment comment fonctionne le FBI... Et en plus on accuse des innocents : moi par exemple... Drôle de société...)

### Fin du flashback

En ayant affronté Samantha dernièrement, Flunnis savait qu'il y aurait eu une troisième et dernière partie du duel à réaliser. Serait-ce celui qu'Alice leur avait demandé ? Cette fois, son envie de retrouver ses parents était à son seuil, une fois le duel terminé, il pourra enfin retrouver ses parents !

- C'est toi la troisième duelliste ? demanda-t-il. Dans ce cas, je relève ce duel !

L'enfant activa son disque de duel et remélangea toutes ses cartes, mais laisser un enfant tenter de battre Alice était un peu trop déséquilibré selon Erwin. Bien qu'elle ait caché sa D-Wheel, il se souvint parfaitement bien de la puissance inestimable que peut cacher le deck d'Alice, elle est capable de réaliser un One Turn Kill et chaque fois, sa technique était la même.

### Flashback

- Et enfin Lumina attaque directement ! finit Erwin.

Alice 300 PV – 4 Cartes / Erwin 8000 PV – 2 Cartes

- Voilà ce qui se passe quand on ne sait pas jouer ! conclut-il.

- Pas exactement ! rectifia la jeune Alice. J'active l'effet de Dangerous Pride of Senses se trouvant dans mon cimetière : lorsque je reçois plus de 7500 points de dommages entre deux de mes tours, je peux le retirer du jeu afin de regagner 7000 points de vie ! Dangerous Pride of Senses => RDP

Alice 7300 PV – 4 Cartes / Erwin 8000 PV – 2 Cartes

-Puis, me permet d'invoquer spécialement autant de monstres ayant inclus « Sense » dans son nom de carte que je souhaite de ma main pour le cout de 1000 points de vie chacune !

The Six Sense – The View lvl 5 / Light / Ghost / 1900 ATK

The Six Sense – The Voice lvl 3 / Fire / Ghost / 1100 => 1900 ATK

The Six Sense – The Hear lvl 2 / Water / Ghost / 600 ATK

The Six Sense – The Smell lvl 1 / Wind / Ghost / 800 ATK

Alice 3300 PV – 0 Carte / Erwin 8000 PV – 2 Cartes

[...]

The Six Sense – The Oversight lvl 6 / Dark / Ghost / 2300 ATK

The Six Sense – The View lvl 5 / Light / Ghost / 1900 => 3350 ATK

The Six Sense – The Brain lvl 8 synchro / Dark / Ghost / 2150 => 4150 ATK

- Et enfin, The Six Sense – The Brain, attaque finale ! dit-elle

Alice 300 PV – 0 Carte / Erwin 0 PV – 0 Carte

[...]

- Bon, maintenant écoutes-moi bien ! Je t'ai sauvé la mise parce que sinon la D-Wheel aurait cessé de fonctionner. Après c'est ton tour, alors reprend la situation pour nous deux. je compte sur toi car je n'ai plus qu'une ressource en main ! lui dit Erwin

- Hé bien maintenant, je crois que j'ai ce qu'il faut pour répondre à tes attentes ! lui répondit-elle. Je retire du jeu le piège de mon cimetière ! annonça-t-elle à voix haute  
Dangerous Pride of Senses => RDP

- Lorsque je reçois plus de 7500 points de dommages entre deux de mes tours, je peux le retirer du jeu afin de regagner 7000 points de vie ! Puis, me permet d'invoquer spécialement autant de monstres ayant inclus « Sense » dans son nom de carte que je souhaite de ma main pour le coût de 1000 points de vie chacune !

Erwin 7900 PV – 5 SP – 1 Carte – Alice 7500 PV – 0 SP – 5 Cartes / Francois 5400 PV – 3 SP – 0 Carte

- J'invoque donc spécialement de ma main : The Six Sense : The View, The Hear et The Smell !

The Six Sense – The View lvl 5 / Light / Ghost / 1900 ATK

The Six Sense – The Hear lvl 2 / Water / Ghost / 600 ATK

The Six Sense – The Smell lvl 1 / Wind / Ghost / 800 ATK

Erwin 7900 PV – 5 SP – 1 Carte – Alice 4500 PV – 0 SP – 2 Cartes / Francois 5400 PV – 3 SP – 0 Carte

- Il n'a plus de cartes à jouer, c'est ton tour maintenant ! conclut Erwin

Armityle The Chaos Phantom lvl 12 / Dark / Fiend / 7100 => 0 ATK

[...]

- A cette invocation synchro, je peux invoquer spécialement un monstre The Six Sense de mon cimetière ! Et puisque je contrôle un monstre Dark, mes monstres gagnent en puissance, tout comme The Brain qui gagne 500 points d'attaque pour chaque The Six Sense que je contrôle.

The Six Sense – The Smell lvl 1 / Wind / Ghost / 800 => 1200 ATK

The Six Sense – The Brain lvl 8 synchro / Dark / Ghost / 2500 => 4000 ATK

The Six Sense – The Voice lvl 3 / Fire / Ghost / 1900 => 3650 ATK

- La somme d'attaque de tous les monstres font 8850 ! s'émerveilla Erwin. Beau jeu ! complimenta-t-il

## Fin du Flashback

(Alice n'est pas du genre à se faire battre facilement, même de manière brutale ! songea Erwin. Son piège Dangerous Pride of Senses est sa carte maîtresse et moteur de son jeu, et il faut faire attention aux conditions requises de cette carte, car dans le

cas contraire, elle gagnera pour sûr ! Mais si j'invoque Judgment Dragon, tous ses montres passent au cimetière, et dans ce cas...)

Erwin avança et se mit aux côtés de Flunnis en ajoutant :

- Je suis de la partie ! Je participe au duel !

Blist et Meredith étaient attentifs à la discussion, et Meredith se demanda bien pourquoi et comment Alice pourrait être complice aux fameuses histoires concernant la disparition des parents de Flunnis, et du traumatisme de Yann qu'elle n'a point pu sauver, elle n'était également plus très sûre de ce que sont les sentiments actuels de Blist, la fois où elle a tenté de le sauver, il murmurait Alice d'une telle façon...

## Flashback

Meredith se trouva à côté de Blist, et s'agenouilla auprès de son visage.

Blist ! Blist, est-ce que ça va ? s'inquiéta-t-elle. Réponds-moi j't'en prie !

Blist ne répondit pas, il était toujours inconscient : ce n'était pas bon du tout.

- Alice ! appela-t-elle. Aide-moi à le porter jusqu'à ton véhicule, il faut l'emmener à l'hôpital.

- Euh... Meredith, c'est pas possible de rouler dans ces conditions ! répondit-elle toujours les pieds englués sous le liquide qu'éjectent les insectes à leur mort.

Meredith décidée se releva et chercha le téléphone fixe de la maison et tenta d'appeler : rien non plus.

- Meredith, c'est inutile, il n'y a pas de courant !

Meredith sentit les larmes remonter à ses yeux. Elle ne pouvait pas laisser Blist dans ces conditions, et finalement s'approcha de lui. Elle s'agenouilla à côté, près de son visage et plaça sa main sur le front de Blist. Alice réussit enfin à rentrer dans la maison, et se sentit soulagée d'avoir traversé le plus dur, et regarda Meredith faire :

- Meredith ? Qu'est-ce que tu fais ?

Meredith - Du secourisme ! dit-elle en pinçant le nez de Blist tout en maintenant la tête de ce dernier en arrière.

- Tu sais comment t'y prendre ? questionna Alice

Meredith - Oui, et pourtant d'un niveau supérieur à mon niveau d'infirmière de l'école primaire de Flunnis.

- Tu es infirmière ?

Meredith ne compta pas répondre, elle mit sa main sous le menton de Blist, et ouvra légèrement la bouche de ce dernier tout en maintenant le menton soulevé. Elle inspira à petit coups, et débuta le bouche à bouche. Mais au moment où elle commença à souffler, deux petits insectes ressortirent de la gorge de Blist, Meredith souleva sa tête et laissa les insectes sortir avant de souffler à nouveau.

- Oh mon dieu... remarqua-t-elle dégoutée

Trois minutes passèrent : rien n'y changea, Meredith arrêta le bouche à bouche, et pratiqua alors du massage cardiaque, et se mit à la hauteur du thorax de Blist, posa la paume d'une de ses mains sur le bas du sternum, puis la seconde main par dessus et appuya rapidement avec toute la force de son poids. Et alterna cette pratique et le bouche-à-bouche.

- Blist, allez respirez !!!! insista Meredith

(Blist... Tiens le coup... songea Alice...)

Les larmes coulèrent sur le visage des deux filles, et Meredith ne sembla pas vouloir abandonner, elle continua quelques minutes de plus, puis décidée frappa au niveau du coeur de Blist à grands coups avec son poing.

- Meredith... Arrêtes... sanglota-t-elle

Trois coups suffirent, trois coups de poings : Meredith vit les paupières de Blist bouger légèrement. Meredith arrêta ses coups et le regarda intensément.

- Blist ? demanda-t-elle en sentant la faible respiration qu'il avait.

Alice était bouche bée, elle approcha également l'homme et s'agenouilla. Toutes deux prirent chacune l'une des mains de Blist en la serrant très fort.

- ...ri.. murmura-t-il

- Blist ! Qu'est-ce que tu dis ? demanda Meredith

- A...lic... répéta-t-il

Meredith bouche bée, commença à lâcher peu à peu la main de Blist, et toutes deux se regardèrent mutuellement et lentement l'air de se comprendre elles-même.

### Fin du Flashback

Elle regarda son compagnon qui regardait la femme qu'il a appelé à travers son inconscience. Blist savait exactement qu'Alice n'était pas dans son état normal, après tout : elle faisait partie du plan de l'étoile qu'avait conçu la mère de Judith, Myrmecosystemus et Yann, cela ne faisait aucun doute. Il se souvenait de ces paroles qui l'ont poussé d'instinct à appeler Alice lorsqu'il était complètement KO. «- Le destin est déjà mit en place. Et finalement, cette jeune femme qui refuse catégoriquement de me revoir, va finalement devoir faire face à son pauvre ami... Que d'ironie... - Cette femme qui nous a traité de sorcière ? Alice ?- Oui... Alice... C'est effectivement bien elle...». Il n'y avait pas qu'elle dans l'histoire, tout son entourage faisait partie intégrante du plan, il y a assisté, il y a même participé en ayant affronté le père de Judith : Gilles, qui s'est finalement sacrifié afin que Blist continue de vivre.

- C'est de ma faute si l'on en est arrivé là... murmura-t-il plein de remords

- Blist, qu'est-ce que tu racontes ? demanda Meredith

- Il faut que j'y mette un terme... traduit-il. Je vais également participer au duel ! annonça-t-il à voix haute

Meredith n'en croyait pas ce qu'elle vient d'entendre : Blist serait-il tellement attiré par Alice ? Elle eut un sentiment de remord quand elle sentait que Blist pourrait très bien lui cacher ses réels sentiments, et de même qu'elle voulut le supporter, elle voulait être sûre des sentiments de son compagnon. Elle se leva à son tour, et approcha les trois autres garçons :

- Je me rajoute ! dit-elle.

- Non Meredith, tu ne connais pas les enjeux ! répliqua Blist

- Je m'en moque complètement de ce que tu penses ! Je participe si j'en ai envie, et je reste auprès de toi ! signala-t-elle

A l'arrière, Judith visionna tous ses amis parés pour le duel, elle était la seule, isolée du reste du groupe. Mais elle avait peur de ce regard que portait Alice sur elle, la femme à qui ses amis s'opposaient se comportait vraiment bizarrement. Comme dans un rêve...

Judith avança, et se mit aux côtés de Flunnis, seul meilleur ami qu'elle tenait à revoir, et avec qui elle pouvait se sentir en sécurité après toutes ces fameuses péripéties et aventures qu'elle a pu vivre avec ce garçon, et surtout parce que son père n'est plus à ses côtés pour la protéger. Il l'avait aidée à maintes reprises, alors pourquoi ne l'aiderait-elle pas en retour ?

- Moi aussi... déclara Judith

Alice fut alors satisfaite que tous les cinq participèrent au duel comme prévu selon ses attentes.

- Bien, que le duel commence ! déclara-t-elle

Tous activèrent manuellement leurs disques de duels, et tirèrent leurs cinq cartes de bases.

- Et aussi bien que la lumière est la plus rapide, mon jeu tournera rapidement ! Je commence ! débuta Erwin

## Tour 1

**Erwin 8000 PV – 6 Cartes – 34 Deck – 0 Cim – 0 RDP**

**Blist 8000 PV – 5 Cartes – 35 Deck – 0 Cim – 0 RDP**

**Meredith 8000 PV – 5 Cartes – 35 Deck – 0 Cim – 0 RDP**

**Flunnis 8000 PV – 5 Cartes – 35 Deck – 0 Cim – 0 RDP**

**Judith 8000 PV – 5 Cartes – 35 Deck – 0 Cim – 0 RDP**

**Alice 8000 PV – 5 Cartes – 35 Deck – 0 Cim – 0 RDP**

Erwin regarda sa main et réfléchit à une technique qui empêchera Alice d'utiliser sa carte principale.

(Bien, afin qu'elle puisse activer l'effet de son piège lorsqu'elle l'enverra au cimetière, il faut qu'elle perde au moins 7500 points de vie entre deux de ses tours. Mais aux premiers tours, aucun joueur ne peut attaquer, donc au tour prochain, elle fera en sorte que son piège aille au cimetière ! Dans ce cas...)

- Je commence par jouer la carte Solar Recharge ! démarra Erwin

[Solar Recharge](#)

- En me défaussant d'un monstre ayant « Lightsworn » dans son nom de carte, je peux piocher deux cartes, puis j'envoie deux cartes du dessus de mon deck au cimetière ! expliqua-t-il

Lumina, Lightsworn Summoner (défaussé)

Charge of the Light Brigade (meulé)

Rinyan, Lightsworn Rogue (meulé)

- Ensuite, j'invoque Lumina, Lightsworn Summoner ! continua-t-il

[Lumina, Lightsworn Summoner lvl 3 / Light / Spellcaster / 1000 ATK](#)

- Son effet : une fois par tour, en me défaussant d'une carte, je peux invoquer spécialement un monster "Lightsworn" de niveau 4 ou moins de mon cimetière ! J'envoie, Wulf, Lightsworn Beast au cimetière, et invoque une seconde Lumina !

Wulf, Lightsworn Beast (défaussé)

Lumina, Lightsworn Summoner lvl 3 / Light / Spellcaster / 1000 DEF

- Et avec l'effet de la seconde Lumina, je peux encore utiliser le même effet !

Lightsworn Barrier (défaussé)

[Wulf, Lightsworn Beast lvl 4 / Light / Beast-Warrior / 2100 ATK](#)



- Maintenant, je vais jouer cette carte de magie : Slash Power !

### Slash Power

=> *Activable uniquement durant votre Main Phase 1, lorsque vous contrôlez au moins deux monstres et si votre adversaire a encore plus de 3000 points de vie, sacrifiez-en un, et infligez à votre adversaire des dommages égaux à l'attaque de l'un de vos monstres encore en jeu que vous aurez sélectionné. Vous ne pourrez effectuer votre Battle Phase durant ce tour, et le monstre sélectionné ne pourra plus attaquer tant qu'il reste sur le terrain. Vous ne pouvez réduire les points de vie de votre adversaire à zéro à l'effet de cette carte.*

- Je sacrifie Lumina, et sélectionne Wulf, Lightsworn beast, afin de t'infliger 2100 points de dommages !

Lumina, Lightsworn Summoner (cimetière)

**Erwin 8000 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 5 Cim – 0 RDP**

**Blist 8000 PV – 5 Cartes – 35 Deck – 0 Cim – 0 RDP**

**Meredith 8000 PV – 5 Cartes – 35 Deck – 0 Cim – 0 RDP**

**Flunnis 8000 PV – 5 Cartes – 35 Deck – 0 Cim – 0 RDP**

**Judith 8000 PV – 5 Cartes – 35 Deck – 0 Cim – 0 RDP**

**Alice 5900 PV – 5 Cartes – 35 Deck – 0 Cim – 0 RDP**

Erwin fut satisfait de son action : il est persuadé qu'il vient de briser la technique d'Alice avec son piège. mais ignore surement qu'elle aurait peut-être d'autres atouts.

- Je pose deux cartes et termine mon tour ! Durant la End Phase, puisque je contrôle une Lumina, j'envoie les trois cartes du dessus de mon deck au cimetière !

Honest (meulé)

Bottomless Trap Hole (meulé)

Mirror Force (meulé)

- Je continue la partie ! enchaîna Blist

## Tour 2

**Erwin 8000 PV – 0 Carte – 25 Deck – 8 Cim – 0 RDP**

**Blist 8000 PV – 6 Cartes – 34 Deck – 0 Cim – 0 RDP**

**Meredith 8000 PV – 5 Cartes – 35 Deck – 0 Cim – 0 RDP**

**Flunnis 8000 PV – 5 Cartes – 35 Deck – 0 Cim – 0 RDP**

**Judith 8000 PV – 5 Cartes – 35 Deck – 0 Cim – 0 RDP**

**Alice 5900 PV – 5 Cartes – 35 Deck – 0 Cim – 0 RDP**

- Et je commence par jouer ceci :

Emergency Teleport

La projection virtuelle de la géante carte de magie fit apparaître un vortex lumineux, à travers lequel passe un petit clown grotesque.

Krebons lvl 2 tuner / Dark / Psychic / 1200 ATK

- En activant cette carte, Emergency Teleport, je peux invoquer spécialement un monstre de type psychic de niveau trois ou moins depuis ma main ou mon deck. Et durant la End Phase, le monstre est retiré du jeu ! Et puisque je contrôle au moins un monstre de type Psychic en jeu, je peux invoquer normalement Armored Axon Kicker de ma main ! continua Blist

Armored Axon Kicker lvl 6 / Earth / Psychic / 2200 ATK



- Je synchronise mon niveau 6 Armored Axon Kicker, et mon tuner niveau deux Krebons afin de réaliser une invocation synchro !

Le clown s'envola en l'air, dandinant et virevoltant dans tous les sens avant de se séparer en deux étoiles qui formèrent deux anneaux verts fluorescents qui entourèrent la seconde créature.

[Thought Ruler Archfiend lvl 8 / Dark / Psychic / 2700 ATK](#)

- Je pose deux cartes, et termine ainsi mon tour ! termina le menuisier. A toi Meredith !  
Krebons => RDP

- D'accord, je prends la main ! accepta-t-elle

### Tour 3

**Erwin 8000 PV – 0 Carte – 25 Deck – 8 Cim – 0 RDP**

**Blist 8000 PV – 2 Cartes – 34 Deck – 2 Cim – 1 RDP**

**Flunnis 8000 PV – 5 Cartes – 35 Deck – 0 Cim – 0 RDP**

**Judith 8000 PV – 5 Cartes – 35 Deck – 0 Cim – 0 RDP**

**Alice 5900 PV – 5 Cartes – 35 Deck – 0 Cim – 0 RDP**

- J'invoque Injection Fairy Lily ! engagea-t-elle

L'infirmière préférée de Meredith apparut devant elle, souriante et munie de sa géante seringue. Quelle humeur pourrait dégager cette créature virtuelle dans un tel duel ?

[Injection Fairy Lily lvl 3 / Earth / Spellcaster / 400 ATK](#)

- Ensuite, je joue la carte de magie Double Summon, qui me permet une nouvelle invocation normale ce tour-ci ! activa Meredith

[Double Summon](#)

[Marauding Captain lvl 3 / Earth / Warrior / 1200 ATK](#)

- Lorsque Marauding Captain est invoqué normalement, je peux invoquer spécialement un monster de niveau quatre ou moins depuis ma main ! expliqua-t-elle

[Injection Fairy Lily lvl 3 / Earth / Spellcaster / 400 ATK](#)

- Je pose deux cartes et termine mon tour !

Flunnis n'attendit que son tour : tous ses amis étaient là pour soutenir son duel, pour l'aider à terminer une bonne fois pour toute de cette histoire et parvenir vainqueur du duel beaucoup plus rapidement et facilement.

- A moi de jouer ! débuta l'enfant

### Tour 4

**Erwin 8000 PV – 0 Carte – 25 Deck – 8 Cim – 0 RDP**

**Blist 8000 PV – 2 Cartes – 34 Deck – 2 Cim – 1 RDP**

**Meredith 8000 PV – 0 Carte – 34 Deck – 1 Cim – 0 RDP**

**Flunnis 8000 PV – 6 Cartes – 34 Deck – 0 Cim – 0 RDP**

**Judith 8000 PV – 5 Cartes – 35 Deck – 0 Cim – 0 RDP**

**Alice 5900 PV – 5 Cartes – 35 Deck – 0 Cim – 0 RDP**

- Je commence par envoyer une carte au cimetière afin d'invoquer spécialement Quickdraw Synchron !

Level Eater (défaussé)



[Quickdraw Synchron lvl 5 tuner / Wind / Machine / 700 ATK](#)

- Puisque je contrôle un monstre de niveau 5, je peux retirer un niveau de mon monstre et ainsi invoquer spécialement du cimetière Level Eater. Et ensuite, j'invoque Krebons !

[Quickdraw Synchron lvl 5 => 4 tuner / Wind / Machine / 700 ATK](#)

[Level Eater lvl 1 / Dark / Insect / 600 ATK](#)

[Krebons lvl 2 tuner / Dark / Psychic / 1200 ATK](#)

- J'assemble le tuner niveau quatre Quickdraw Synchron et le niveau un Level Eater afin de permettre l'invocation du monstre synchro : Junk Warrior !

[Junk Warrior lvl 5 / Dark / Warrior / 2300 ATK](#)

- Quand ce monstre est invoqué par invocation synchro, son attaque augmente de la somme totale d'attaque des monsters de niveau deux ou moins que je contrôle.

[Junk Warrior lvl 5 / Dark / Warrior / 2300 => 3500 ATK](#)

- Et puisque je contrôle encore un monstre de niveau 5, je peux retirer un niveau de mon monstre et ainsi invoquer spécialement du cimetière Level Eater, rajouta Flunnis.

[Junk Warrior lvl 5 => 4 / Dark / Warrior / 3500 ATK](#)

[Level Eater lvl 1 / Dark / Insect / 600 ATK](#)

- Maintenant, je vais jouer cette carte : One for One ! continua-t-il

[One for One](#)

- En envoyant un monstre de ma main au cimetière, je peux invoquer spécialement un monstre de niveau 1 de ma main ou de mon deck !

[Quillbolt Hedgehog \(défaussé\)](#)

[Turbo Booster lvl 1 / Earth / Machine / 0 ATK](#)

- Puisque je contrôle un monstre tuner, le monstre Quillbolt Hedgehog de mon cimetière peut ressusciter ! dit-il confiant

[Quillbolt Hedgehog lvl 2 / Earth / Machine / 800 ATK](#)

- Je vais donc faire l'invocation synchro des monstres tuner niveau deux Krebons, niveaux un Level Eater, Turbo Booster et niveau deux Quillbolt Hedgehog afin d'invoquer Goyo Guardian et je vais clore mon tour !

[Quillbolt Hedgehog => RDP](#)

[Goyo Guardian lvl 6 / Earth / Warrior / 2800 ATK](#)

Après tous ces tours, Alice se moqua totalement de tous les monstres invoqués, elle était simplement impatiente de voir ce que la fille, sur qui elle méditait tant, était capable de faire. Judith piocha alors la carte du dessus de son deck, et engagea le cinquième tour du duel.

## Tour 5

**Erwin 8000 PV – 0 Carte – 25 Deck – 8 Cim – 0 RDP**

**Blist 8000 PV – 2 Cartes – 34 Deck – 2 Cim – 1 RDP**

**Meredith 8000 PV – 0 Carte – 34 Deck – 1 Cim – 0 RDP**

**Flunnis 8000 PV – 1 Carte – 33 Deck – 5 Cim – 1 RDP**

**Judith 8000 PV – 6 Cartes – 34 Deck – 0 Cim – 0 RDP**

**Alice 5900 PV – 5 Cartes – 35 Deck – 0 Cim – 0 RDP**

- Je vais commencer par payer 500 points de vie pour produire l'effet de Star Blast qui me permet de réduire le niveau de un de mes monstres d'une étoile de ma main jusqu'à la End Phase, commença-t-elle

### Star Blast

**Erwin 8000 PV – 0 Carte – 25 Deck – 8 Cim – 0 RDP**

**Blist 8000 PV – 2 Cartes – 34 Deck – 2 Cim – 1 RDP**

**Meredith 8000 PV – 0 Carte – 34 Deck – 1 Cim – 0 RDP**

**Flunnis 8000 PV – 1 Carte – 33 Deck – 5 Cim – 1 RDP**

**Judith 7500 PV – 5 Cartes – 34 Deck – 1 Cim – 0 RDP**

**Alice 5900 PV – 5 Cartes – 35 Deck – 0 Cim – 0 RDP**

- Ensuite, j'invoque Fortune Lady Lighty !

[Fortune Lady Lighty lvl 1 / Light / Spellcaster / ? => 200 ATK](#)

(Un monstre plutôt faible... songea Alice. Que compte-t-elle réaliser ?)

Alice fixa Judith du regard, intéressée par les capacités de la petite fille, et à l'inverse, Judith qui regarda bien difficilement son adversaire, en croyant à une véritable sorcière qui détiendrait les mêmes pouvoirs qu'elle. Mais qui était Alice ?

- Je continue par jouer la carte de magie : Re-play Step !

### **Re-play Step**

- Lorsque j'ai déjà réalisé avec succès une invocation normale, je peux, retirer du jeu une carte de mon cimetière, et un monstre que je contrôle, afin de pouvoir faire une nouvelle invocation normale !

Star Blast => RDP

Fortune Lady Lighty => RDP

- Puisque Fortune Lady Lighty a été retirée du terrain par un effet de carte, je peux invoquer spécialement une Fortune Lady de mon deck !

[Fortune Lady Earthy lvl 6 / Earth / Spellcaster / ? => 2400 ATK](#)

- Je déclenche ma carte de magie quick-play, interrompt Meredith : Burial from a Different Dimension !

[Burial from a Different Dimension](#)

- Lorsque cette carte est activée, je peux sélectionner et renvoyer jusqu'à trois cartes monstres retirées de la partie, et les renvoyer dans les cimetières de leurs propriétaires ! expliqua-t-elle

Krebons => cimetière

Quillbolt Hedgehog => cimetière

Fortune Lady Lighty => cimetière

- Ensuite, puisqu'avec l'effet de Re-Play Step je peux invoquer normalement, j'invoque de ma main Fortune Lady Darky de niveau 5 dont j'ai retiré un niveau avec Star Blast ! reprit Judith

[Fortune Lady Darky lvl 4 / Dark / Spellcaster / ? => 1600 ATK](#)

- Je finis mon tour en posant deux cartes faces caches, et l'effet de Star Blast prend fin, par conséquent Fortune Lady Darky revient au niveau 5 ! termina-t-elle

Fortune Lady Darky lvl 4 => 5 / Dark / Spellcaster / 1600 => 2000 ATK

- Lorsqu'une Fortune Lady gagne un niveau, l'effet de Fortune Lady Earthy s'active, et inflige à l'adversaire 400 points de dommages ! conclut-elle

**Erwin 8000 PV – 0 Carte – 25 Deck – 8 Cim – 0 RDP**

**Blist 8000 PV – 2 Cartes – 34 Deck – 2 Cim – 0 RDP**

**Meredith 8000 PV – 0 Carte – 34 Deck – 2 Cim – 0 RDP**

**Flunnis 8000 PV – 1 Carte – 33 Deck – 5 Cim – 0 RDP**

**Judith 7500 PV – 0 Carte – 33 Deck – 3 Cim – 1 RDP**



**Alice 5500 PV – 5 Cartes – 35 Deck – 0 Cim – 0 RDP**

- Maintenant ça va être à elle de jouer... souffla Erwin. Va-t-elle changer de technique ? Alice tira sa carte en silence, son tour sembla commencer par une mortelle anbiance.

### Tour 6

**Erwin 8000 PV – 0 Carte – 25 Deck – 8 Cim – 0 RDP**

**Blist 8000 PV – 2 Cartes – 34 Deck – 2 Cim – 0 RDP**

**Meredith 8000 PV – 0 Carte – 34 Deck – 2 Cim – 0 RDP**

**Flunnis 8000 PV – 1 Carte – 33 Deck – 5 Cim – 0 RDP**

**Judith 7500 PV – 0 Carte – 33 Deck – 3 Cim – 1 RDP**

**Alice 5500 PV – 6 Cartes – 34 Deck – 0 Cim – 0 RDP**

- Je joue la carte de magie permanente : Sensitive Map ! dit-elle d'une voix monotone

#### **Sensitive Map**

- Quand cette carte est en jeu, à chaque fois que je me sers de la faculté d'un monstre ayant dans son nom « The Six Senses », un counter Sensitive est ajouté à cette carte de magie, expliqua-t-elle d'une voix qui frissonna l'échine de ses cinq adversaires. Je pose un monstre, et quatre cartes faces cachées, je termine mon tour.

Erwin fut satisfait du tour qu'a proposé Alice : elle n'a point envoyé son fameux piège au cimetière et a préféré la défense.

- Bien, il est temps d'attaquer de front ! C'est à moi de jouer ! déclara-t-il

### Tour 7

**Erwin 8000 PV – 1 Carte – 24 Deck – 8 Cim – 0 RDP**

**Blist 8000 PV – 2 Cartes – 34 Deck – 2 Cim – 0 RDP**

**Meredith 8000 PV – 0 Carte – 34 Deck – 2 Cim – 0 RDP**

**Flunnis 8000 PV – 1 Carte – 33 Deck – 5 Cim – 0 RDP**

**Judith 7500 PV – 0 Carte – 33 Deck – 3 Cim – 1 RDP**

**Alice 5500 PV – 0 Carte – 34 Deck – 0 Cim – 0 RDP**

- Puisque je ne peux attaquer avec Wulf dû à l'effet de Slash Power, je le sacrifie.

Wulf => cimetière

- Et j'invoque Celestia, Lightsworn Angel !

[Celestia, Lightsworn Angel lvl 5 / Light / Fairy / 2300 ATK](#)

(Elle a beaucoup de cartes faces caches, et un monstre face cache... Elle doit sûrement jouer la défense... remarqua-t-il)

- Lorsque je fais l'invocation sacrifice de Celestia en utilisant un monstre "Lightsworn", je peux envoyer les quatre cartes du dessus de mon deck au cimetière, afin de détruire jusqu'à deux cartes adverses ! Je sélectionne le monstre face caché, et Sensitive Map !

Lyla, Lightsworn Sorceress (meulé)

Glorious Illusion (meulé)

Ryko, Lightsworn Hunter (meulé)

Charge of the Light Brigade (meulé)

- J'active mon piège : Starlight Road ! contra Alice

[Starlight Road](#)

- Quand un effet devrait détruire au moins deux cartes que je contrôle, je peux annuler



cet effet et le détruire. Puis, je peux invoquer spécialement un Stardust Dragon de mon Extra Deck ! expliqua-t-elle

Celestia, Lightsworn Angel (détruit)

Meredith fut surprise de l'activation de ce piège : en effet, seuls les Nevers possédaient les 10 Stardust Dragon de la terre : comment Alice pourrait en détenir une ?

- Je veux bien que cet effet te protège de l'effet de destruction, commenta Meredith.

Mais tu ne pourrais pas bénéficier de l'effet secondaire !

- Parce que tu crois que je n'ai aucun Stardust Dragon ? demanda Alice d'emblée. Tu devrais remercier ton ami qui a livré son Stardust Dragon !

Blist serra ses dents : lorsqu'il était du côté démoniaque, il était vrai qu'il aurait accepté de prêter son Stardust Dragon à son équipe, à ce moment là, cette carte ne lui valait plus rien vu qu'il avait tous les pouvoirs à disposition ! Meredith se tourna vers son voisin, étonnée que Blist ait pu faire une telle idiotie, à moins que Blist aimait véritablement Alice pour tout lui offrir. Blist regarda sa camarade vexée, et ne répondit point. Ses erreurs s'accumulent, il ne pouvait le nier davantage...

- J'invoque donc Stardust Dragon ! joua Alice souriante

Stardust Dragon lvl 8 / Wind / Dragon / 2500 ATK

- Je place Lumina en position de défense et termine mon tour, finit Erwin. Durant la End Phase, j'envoie trois cartes du dessus de mon deck au cimetière. Bravo le travail d'équipe... remercia-t-il. Ca facilite au mieux le duel ! ironisa-t-il

Lumina, Lightsworn Summoner lvl 3 / Light / Spellcaster / 1000 => 1000 DEF

Beckoning Light (meulé)

Aurkus, Lightsworn Druid (meulé)

Gragonith, Lightsworn Dragon (meulé)

## Tour 8

- A moi de jouer ! continua Blist

(Je ne peux pas laisser mes amis apercevoir tout le reste du mal que j'ai réalisé, et surtout pas Judith... Elle s'en rendra sûrement compte... regretta-t-il. Je vais vaincre le Stardust Dragon de mes propres mains !)

**Erwin 8000 PV – 0 Carte – 17 Deck – 18 Cim – 0 RDP**

**Blist 8000 PV – 3 Cartes – 33 Deck – 2 Cim – 0 RDP**

**Meredith 8000 PV – 0 Carte – 34 Deck – 2 Cim – 0 RDP**

**Flunnis 8000 PV – 1 Carte – 33 Deck – 5 Cim – 0 RDP**

**Judith 7500 PV – 0 Carte – 33 Deck – 3 Cim – 1 RDP**

**Alice 5500 PV – 0 Carte – 34 Deck – 1 Cim – 0 RDP**

- J'active mes deux pièges : Call of the Haunted et Graceful Revival, afin d'invoquer les deux monstres matériels de synchros utilisés pour Thought Ruler Archfiend !

Call of the Haunted

Armored Axon Kicker lvl 6 / Earth / Psychic / 2200 ATK

Graceful Revival

Krebons lvl 2 tuner / Dark / Psychic / 1200 ATK

- J'invoque ensuite Mind Master !

Mind Master lvl 1 tuner / Light / Psychic / 100 ATK

- Et avec Double Summon, je joue Mind Protector !

Double SummonMind Protector lvl 3 / Light / Psychic / 0 ATK

- D'un côté je synchronise le tuner Mind Master de niveau 1 et Armored Axon Kicker de niveau 6, et de l'autre j'assemble le niveau 3 Mind Protector et le tuner niveau 2 Krebons ! Et pour cette double invocation synchro, j'invoque Psychic Lifetrancer et Magical Android ! joua Blist

Psychic Lifetrancer lvl 7 / Earth / Psychic / 2400 ATKMagical Android lvl 5 / Light / Psychic / 2400 ATK

- Battle Phase : Thought Ruler Archfiend, attaque Stardust Dragon !

Stardust Dragon (détruit)

- J'active mon piège : Dangerous Pride of Senses ! contra Alice

**Dangerous Pride of Senses**

- C'est pas vrai ! s'étonna Erwin. Le piège a aussi un effet en jeu !

- Lorsque je subis des dommages de combats, je peux doubler ces dommages !

- Doubler les dommages ? s'étonna Meredith. C'est insensé !

**Erwin 8000 PV – 0 Carte – 17 Deck – 18 Cim – 0 RDP**

**Blist 8000 PV – 0 Carte – 33 Deck – 7 Cim – 0 RDP**

**Meredith 8000 PV – 0 Carte – 34 Deck – 2 Cim – 0 RDP**

**Flunnis 8000 PV – 1 Carte – 33 Deck – 5 Cim – 0 RDP**

**Judith 7500 PV – 0 Carte – 33 Deck – 3 Cim – 1 RDP**

**Alice 5100 PV – 0 Carte – 34 Deck – 3 Cim – 0 RDP**

- Lorsque Thought Ruler Archfiend a détruit un monstre en combat et l'a envoyé au cimetière, je gagne un montant de points de vie égal à l'attaque d'origine du monstre détruit ! continua Blist

**Erwin 8000 PV – 0 Carte – 17 Deck – 18 Cim – 0 RDP**

**Blist 10500 PV – 0 Carte – 33 Deck – 7 Cim – 0 RDP**

**Meredith 8000 PV – 0 Carte – 34 Deck – 2 Cim – 0 RDP**

**Flunnis 8000 PV – 1 Carte – 33 Deck – 5 Cim – 0 RDP**

**Judith 7500 PV – 0 Carte – 33 Deck – 3 Cim – 1 RDP**

**Alice 5100 PV – 0 Carte – 34 Deck – 3 Cim – 0 RDP**

- Ensuite, Psychic Lifetrancer, attaque le monstre face caché ! ordonna-t-il

Morphing Jar (détruit)

- Lorsque Morphing Jar est flippé de cette façon, chacun des joueurs se défaussent de leur main et tirent cinq nouvelles cartes ! répondit Alice en retour.

Shield Warrior => défaussé

- Enfin, Magical Android, attaque directe !

**Erwin 8000 PV – 5 Cartes – 12 Deck – 18 Cim – 0 RDP**

**Blist 10500 PV – 5 Cartes – 28 Deck – 7 Cim – 0 RDP**

**Meredith 8000 PV – 5 Cartes – 29 Deck – 2 Cim – 0 RDP**

**Flunnis 8000 PV – 5 Cartes – 28 Deck – 6 Cim – 0 RDP**

**Judith 7500 PV – 5 Cartes – 28 Deck – 3 Cim – 1 RDP**

**Alice 2700 PV – 5 Cartes – 29 Deck – 3 Cim – 0 RDP**

- L'effet de Psychic Lifetrancer, reprit Blist. Une fois par tour, je peux retirer du jeu un monstre de type Psychic de mon cimetière et regagner 1200 points de vie ! Je pose trois cartes et termine mon tour. Durant la End Phase, l'effet de Magical Android me permet de regagner 600 points de vie par monstre de type Psychic que je contrôle !

Mind Master => RDP

**Erwin 8000 PV – 5 Cartes – 12 Deck – 18 Cim – 0 RDP**

**Blist 13500 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 6 Cim – 1 RDP**

**Meredith 8000 PV – 5 Cartes – 29 Deck – 2 Cim – 0 RDP**

**Flunnis 8000 PV – 5 Cartes – 28 Deck – 6 Cim – 0 RDP**

**Judith 7500 PV – 5 Cartes – 28 Deck – 3 Cim – 1 RDP**

**Alice 2700 PV – 5 Cartes – 29 Deck – 3 Cim – 0 RDP**

## Tour 9

- Bien, à mon tour... en déduit Meredith

**Erwin 8000 PV – 5 Cartes – 12 Deck – 18 Cim – 0 RDP**

**Blist 13500 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 6 Cim – 1 RDP**

**Flunnis 8000 PV – 5 Cartes – 28 Deck – 6 Cim – 0 RDP**

**Judith 7500 PV – 5 Cartes – 28 Deck – 3 Cim – 1 RDP**

**Alice 2700 PV – 5 Cartes – 29 Deck – 3 Cim – 0 RDP**

- J'invoque Skelengel !

[Skelengel lvl 2 / Light / Fairy / 900 ATK](#)

- Ensuite, je vais jouer la carte de magie rituelle : Shinato's Ark ! continua Meredith

[Shinato's Ark](#)

- En sacrifiant des monstres de mon terrain dont le niveau total est égal ou supérieur à huit, je peux invoquer spécialement Shinato, King of a Higher Planet !

[Skelengel \(cimetière\)](#)

[Marauding Captain \(cimetière\)](#)

[Injection Fairy Lily \(cimetière\)](#)

[Shinato, King of a Higher Planet lvl 8 / Light / Fairy / 3300 ATK](#)

- Je passé directement en phase de combat : Injection Fairy Lily, attaque directe ! Et avec son effet, en payant 2000 points de vie, je peux augmenter son son attaque de 3000 points !

**Erwin 8000 PV – 5 Cartes – 12 Deck – 18 Cim – 0 RDP**

**Blist 13500 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 6 Cim – 1 RDP**

**Flunnis 8000 PV – 5 Cartes – 28 Deck – 6 Cim – 0 RDP**

**Judith 7500 PV – 5 Cartes – 28 Deck – 3 Cim – 1 RDP**

**Alice 2700 PV – 5 Cartes – 29 Deck – 3 Cim – 0 RDP**

[Injection Fairy Lily lvl 3 / Earth / Spellcaster / 400 => 3400 ATK](#)

- J'active mon piège : Nutrient Z ! contra Alice. Me permettant de regagner 4000 points de vies avant le calcul de dommages !

[Nutrient Z](#)

**Erwin 8000 PV – 5 Cartes – 12 Deck – 18 Cim – 0 RDP**

**Blist 13500 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 6 Cim – 1 RDP**

**Flunnis 8000 PV – 5 Cartes – 28 Deck – 6 Cim – 0 RDP**

**Judith 7500 PV – 5 Cartes – 28 Deck – 3 Cim – 1 RDP**

**Alice 6700 => 3300 PV – 5 Cartes – 29 Deck – 4 Cim – 0 RDP**



Injection Fairy Lily lvl 3 / Earth / Spellcaster / 3400 => 400 ATK

- Mais Shinato, King of a Higher Planet a 3300 points d'attaque, juste ce qu'il faut pour en terminer ! répliqua Meredith. Shinato attaque !

- J'active mon contre-piège : Crucial Sense ! contra Alice

### Crucial Sense

- Lorsque j'ai autant de points de vie que l'attaque d'origine d'un monstre adverse qui m'annonce une attaque, je peux désigner une carte de ma main, et désigner une autre de mon deck du même nom et les envoyer toutes les deux au cimetière afin de doubler mes points de vie ! expliqua Alice. La carte désignée sera : Dangerous Pride of Senses !

Dangerous Pride of Senses => défaussé

Dangerous Pride of Senses => meulé

- C'est à moi de contre-attaquer ! ajouta Blist. J'active mon piège : Moridling !

### Moridling

- Lorsque mon adverse active une carte piège, je peux choisir un type de carte, et, pour chaque monstre que je contrôle ayant le même type de carte désigné, j'inflige 400 points de dommages à l'adversaire. Et le seul type de carte que je vais choisir sera évidemment : Psychic !

**Erwin 8000 PV – 5 Cartes – 12 Deck – 19 Cim – 0 RDP**

**Blist 13500 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 6 Cim – 1 RDP**

**Flunnis 8000 PV – 5 Cartes – 28 Deck – 6 Cim – 0 RDP**

**Judith 7500 PV – 5 Cartes – 28 Deck – 3 Cim – 1 RDP**

**Alice 2100 PV – 4 Cartes – 29 Deck – 7 Cim – 0 RDP**

- Et je termine ma combo avec ceci : Damage Advantage !

### Damage Advantage

- Lorsque mon adversaire subit des dommages d'effets, je peux invoquer spécialement un monstre de mon Extra Deck ayant autant de points d'attaque que possède les points de vies de mon adversaire en ignorant ses conditions d'invocation !

[Ancient Fairy Dragon lvl 7 / Light / Dragon / 3000 DEF \(2100 ATK\)](#)

Meredith remarqua alors finalement que Blist ne semblait pas si amoureux que ça, se tromperait-elle sur ses songes ?

- Je pose une carte et finis mon tour ! finit-elle

## Tour 10

Flunnis était content : c'était à lui que revient le droit de porter le coup final ! Quelle chance ! Et impatient d'en découdre de cette victoire alléchante, il tira rapidement sa carte, désignant ainsi le début de son tour.

**Erwin 8000 PV – 5 Cartes – 12 Deck – 19 Cim – 0 RDP**

**Blist 13500 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 7 Cim – 1 RDP**

**Meredith 6000 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 6 Cim – 0 RDP**

**Flunnis 8000 PV – 6 Cartes – 27 Deck – 6 Cim – 0 RDP**

**Judith 7500 PV – 5 Cartes – 28 Deck – 3 Cim – 1 RDP**

**Alice 2100 PV – 4 Cartes – 29 Deck – 7 Cim – 0 RDP**

- J'active mon piège : Shining Deterioration ! actionna sa voisine Meredith

### Shining Deterioration



- Pour chaque monstre d'attribut Light en jeu, l'adversaire se prend 500 points de dommages ! expliqua-t-elle. Je compte Lumina, Lightsworn Summoner, Magical Android, Shinato, King of a Higher Planet et Ancient Fairy Dragon !

**Erwin 8000 PV – 5 Cartes – 12 Deck – 19 Cim – 0 RDP**

**Blist 13500 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 7 Cim – 1 RDP**

**Meredith 6000 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 7 Cim – 0 RDP**

**Flunnis 8000 PV – 6 Cartes – 27 Deck – 6 Cim – 0 RDP**

**Judith 7500 PV – 5 Cartes – 28 Deck – 3 Cim – 1 RDP**

**Alice 100 PV – 5 Cartes – 29 Deck – 7 Cim – 0 RDP**

- C'est ce que j'attendais ! ricana Alice en adoptant le ton d'une sorcière. L'effet de mes pièges entrent en jeu ! Puisque j'ai perdu au moins 7500 points de vie entre deux de mes tours, je retire du jeu mes trois Dangerous Pride of Senses de mon cimetière afin de regagner 7000 points de vie pour chacun des pièges !

Dangerous Pride of Senses => RDP

Dangerous Pride of Senses => RDP

Dangerous Pride of Senses => RDP

**Erwin 8000 PV – 5 Cartes – 12 Deck – 19 Cim – 0 RDP**

**Blist 13500 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 7 Cim – 1 RDP**

**Meredith 6000 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 7 Cim – 0 RDP**

**Flunnis 8000 PV – 6 Cartes – 27 Deck – 6 Cim – 0 RDP**

**Judith 7500 PV – 5 Cartes – 28 Deck – 3 Cim – 1 RDP**

**Alice 21100 PV – 4 Cartes – 29 Deck – 4 Cim – 3 RDP**

- Elle a regagné 21000 points de vies ? s'étonna Blist. Et dire qu'on s'est donné tant de mal...

- Et, ensuite, je peux ainsi invoquer autant de monstres "The Six Senses" de ma main, au prix de 1000 points de vie pour chacun !

**The Six Senses – The View lvl 5 / Light / Ghost / 1900 ATK**

**The Six Senses – The Voice lvl 3 / Fire / Ghost / 1100 ATK**

**The Six Senses – The Hear lvl 2 / Water / Ghost / 600 ATK**

**The Six Senses – The Smell lvl 1 / Wind / Ghost / 800 ATK**

**Erwin 8000 PV – 5 Cartes – 12 Deck – 19 Cim – 0 RDP**

**Blist 13500 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 7 Cim – 1 RDP**

**Meredith 6000 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 7 Cim – 0 RDP**

**Flunnis 8000 PV – 6 Cartes – 27 Deck – 6 Cim – 0 RDP**

**Judith 7500 PV – 5 Cartes – 28 Deck – 3 Cim – 1 RDP**

**Alice 17100 PV – 0 Carte – 29 Deck – 4 Cim – 3 RDP**

- Et puisque je contrôle un monstre de type Wind, The Voice gagne 800 points d'attaque !

**The Six Senses – The Voice lvl 3 / Fire / Ghost / 1100 => 1900 ATK**

Erwin l'avait prédit : ce coup était sa technique gagnante. Maintenant, la difficulté sera de surmonter les effets accumulés de tout ces monstres ! Il pinça ses lèvres, serra ses dents : elle vient d'accomplir sa première tâche, et lors de son prochain tour, c'est à eux cinq de subir ses attaques !

(fond sonore : [time limit](#)) Gilles sortit son jeu de sa poche, et tenta de matérialiser un dragon.

- TWIN-HEADED BEHEMOTH ! appela-t-il

Tous ses proches regardèrent Gilles de curiosité : qu'allait-il faire ? Il était vrai que Gilles était l'Avatar. Le premier homme a pouvoir matérialiser des images de synthèses de cartes de façon réelles et tactiles. De la terre rouge se forma des pattes violettes... Pattes violettes ? L'image sembla disparaître de la carte de Gilles petit à petit, et se forma réellement, en chair et en os devant le sorcier. Gilles monta alors sur le dragon qui n'eut aucun mal à supporter le poids de l'homme.

- Hé ! Qu'est-ce que tu vas faire ? Tu vas nous abandonner ? demanda le violeur

- Non, je vais voir ce qui se trame au loin ! répondit Gilles soucieux du décor qui les entourait

Yann s'approcha aux pieds du dragon, et demanda au sorcier :

- Je peux venir avec vous ?

- Non, ce type de voyage, même moi je pense ne pas le maîtriser, alors à ton âge...

- Oui, mais si il se trame quelque chose, peut-être que je peux me rendre indispensable pour savoir de quoi il s'agit ! insista Yann.

Le groupe connaissait Yann comme le pro de l'informatique et de la conception. A maintes reprises : le véhicule de Flunnis, un scanner, un disque de duel permettant de reproduire les mêmes pouvoirs que Judith et son père, voire bien d'autres choses encore. Qui ne peut refuser d'admettre que Yann était un génie, bien qu'incompétent dans le duel de monstre ?

- Bon, allez monte ! accepta Gilles

L'Avatar tendit sa main à l'enfant qui l'attrapa. Il fut soulevé facilement, et le dragon prit alors son envol. (fin du fond sonore)

(fond sonore : [unleash force](#)) - Faites bien attention à vos actions ! prévient Erwin à ses camarades. Chacun de ces monstres ont des effets vraiment déplorable lorsqu'ils sont nombreux ! Il faut les éliminer en masse !

- Comme si l'on pouvait faire autrement... commenta Meredith

Flunnis fronça des sourcils : il croyait pouvoir en finir avec Alice avec les cent points de vie restants, et voilà qu'il se retrouve face à quatre monstres et à 17100 points de vie à soutirer !

- J'invoque Junk Synchron ! démarra Flunnis

[Junk Synchron lvl 3 tuner / Dark / Warrior / 1300 ATK](#)

- Lorsque ce monstre est invoqué : je peux invoquer spécialement un monstre de niveau deux ou moins de mon cimetière en position de défense en annulant ses effets !

- L'effet de The Six Senses – The Hear : lorsque je contrôle un autre monstre d'attribut Fire, une fois par tour, je peux payer 1000 points de vie, et annuler l'invocation d'un monstre et le détruire !

- Quoi ? s'étonna Flunnis

**Erwin 8000 PV – 5 Cartes – 12 Deck – 19 Cim – 0 RDP**

**Blist 13500 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 7 Cim – 1 RDP**

**Meredith 6000 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 7 Cim – 0 RDP**

**Flunnis 8000 PV – 5 Cartes – 27 Deck – 6 Cim – 0 RDP**

**Judith 7500 PV – 5 Cartes – 28 Deck – 3 Cim – 1 RDP**



**Alice 16100 PV – 0 Carte – 29 Deck – 4 Cim – 3 RDP**

Junk Synchron (détruit)

Sensitive Map => 1 Counter Sensitive

(Dans ce cas, si The Six Sense – The Hear annule les effets de cartes, il va falloir le détruire avant de jouer ! songea Flunnis)

- Junk Warrior, attaque The Six Senses – The Hear ! ordonna-t-il

- L'effet de The Six Senses – The View : une fois par tour, puisque je contrôle un monstre d'attribut Fire, je peux payer 1000 points de vie et annuler une attaque !

Le monstre le plus puissant de Flunnis démarra son attaque, et une aura de lumière commença à éblouir le guerrier qui arrêta son attaque.

**Erwin 8000 PV – 5 Cartes – 12 Deck – 19 Cim – 0 RDP**

**Blist 13500 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 7 Cim – 1 RDP**

**Meredith 6000 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 7 Cim – 0 RDP**

**Flunnis 8000 PV – 5 Cartes – 27 Deck – 7 Cim – 0 RDP**

**Judith 7500 PV – 5 Cartes – 28 Deck – 3 Cim – 1 RDP**

**Alice 15100 PV – 0 Carte – 29 Deck – 4 Cim – 3 RDP**

Sensitive Map => 2 Counters Sensitive

(Dans ce cas, c'est l'attribut Fire qui doit être éliminé si l'on ne veut pas activer son effet ! Et mon monstre pouvant attaquer est Goyo Guardian, d'une attaque de 2800 points ! réfléchit Flunnis. Une attaque supérieure à The Six Senses – The Voice de 1900 points. Non seulement son effet sera annulé, mais je récupérerai son monstre de mon côté du terrain !)

- Goyo Guardian attaque The Six Senses – The Voice ! continua Flunnis

- L'effet de The Six Senses – The Voice : puisque je contrôle un monstre d'attribut Light, ce monstre ne peut pas être détruit en combat ! répliqua Alice

- Mais les dommages de combat s'appliquent, conclut Blist

Le guerrier asiatique envoya son arme à deux croches, et ne réussit point à attraper le monstre, mais simplement à donner un coup de fouet.

**Erwin 8000 PV – 5 Cartes – 12 Deck – 19 Cim – 0 RDP**

**Blist 13500 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 7 Cim – 1 RDP**

**Meredith 6000 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 7 Cim – 0 RDP**

**Flunnis 8000 PV – 5 Cartes – 27 Deck – 7 Cim – 0 RDP**

**Judith 7500 PV – 5 Cartes – 28 Deck – 3 Cim – 1 RDP**

**Alice 14200 PV – 0 Carte – 29 Deck – 4 Cim – 3 RDP**

Flunnis sembla devenir nerveux : avec les monstres d'Alice et leurs effets qui s'enchaînent, presque plus rien ne fonctionne contre elle !

(Si ce monstre ne peut pas être détruit en combat, plus qu'une seule solution !)

- Je joue de ma main, la carte de magie : Lightning Vortex ! décida l'enfant. En me défaussant rien qu'une carte de ma main, je détruis toutes les cartes monstres adverses face recto !

Lightning Vortex

Damage Eater (défaussé)

Le brouillard épais de la nuit commença à s'épaissir et permit à l'orage de débiter en plein milieu du duel. L'éclair imposé par la carte de magie fit son apparition et illumina tout le terrain d'Alice. Les monstres fantômes et à moitié translucides ne furent point touchés par cet éclair de lumière. Et Alice expliqua :



- L'effet de The Six Senses – The Hear : si je contrôle un monstre Wind, je peux annuler une carte de magie et la détruire !

Lightning Vortex (détruit)

Sensitive Map => 3 Counters Sensitive

- Même les cartes de magies ne fonctionnent pas ! s'étonna Judith

(Ca devient lamentablement dangereux... pense Erwin. Si ces deux enfants n'arrivent pas à détruire au moins l'un des monstres d'Alice, elle peut éliminer un joueur directement au prochain tour !)

- Je pose une carte et termine mon tour ! finit le garçon (fin du fond sonore)

(fond sonore : [seto kaiba's theme](#)) La jeune fille débuta son tour : elle était à présent consciente que son adversaire était puissant, et que ses amis comptent sur elle pour tenter de retourner un peu la situation à leur avantage.

Pendant ce temps, dans l'autre monde, Gilles et Yann se trouvèrent chacun sur une tête du dragon qui s'envola plutôt assez haut. Gilles vit alors une rangée de marée rouge et brune qui commença à remplir le terrain rouge de la terre.

- Qu'est-ce que c'est ? murmura-t-il. Approches-toi ! ordonna-t-il au dragon

L'envol du dragon perdit alors un peu de sa hauteur, et les deux personnages approchèrent leur regard vers le bas en se demandant ce qui se trame.

- On dirait les milliards d'insectes qui avaient formé le mur ! décrit Gilles

- Non, c'est plus dangereux, s'inquiéta Yann. C'est la marabounta !

- La quoi ?

- La marabounta ! C'est un groupe de fourmis légionnaires qui détruit tout sur son passage. On dit que c'est l'unique espèce d'insecte réputée pour son agressivité : elles sont carnivores, et peuvent manger un homme en cinq minutes !

- Qu'est-ce que tu dis ? s'étonna le sorcier

- Oui, c'est une colonie qui pourrait détruire un territoire entier en une ou deux heures !

- DEMI-TOUR ! ordonna Gilles

Le dragon reprit alors de l'altitude, et fit un tour de 180°.

## Tour 11

**Erwin 8000 PV – 5 Cartes – 12 Deck – 19 Cim – 0 RDP**

**Blist 13500 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 7 Cim – 1 RDP**

**Meredith 6000 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 7 Cim – 0 RDP**

**Flunnis 8000 PV – 2 Cartes – 27 Deck – 9 Cim – 0 RDP**

**Judith 7500 PV – 6 Cartes – 27 Deck – 3 Cim – 1 RDP**

**Alice 14200 PV – 0 Carte – 29 Deck – 4 Cim – 3 RDP**

- Durant la Standby Phase : mes Fortunes Lady voient leur niveau augmenter de un ! expliqua Judith

Fortune Lady Darky lvl 5 => 6 / Dark / Spellcaster / 2000 => 2400 ATK

Fortune Lady Earthy lvl 6 => 7 / Earth / Spellcaster / 2400 => 2800 ATK

- Ensuite, l'effet de Fortune Lady Earthy : puisqu'une Fortune Lady voit son niveau augmenter : 400 points de dommages sont infligés à l'adversaire !

- L'effet de The Six Senses – The View : une fois par tour, puisque je contrôle un



monstre Wind, je peux payer 1000 points de vie et annuler l'activation d'un effet de carte et la détruire ! dit Alice

- J'active mon piège : Interdimensional Matter Transporter ! Cela retire du jeu ma Fortune Lady Earthy jusqu'à la End Phase du tour ! contra Judith

[Interdimensional Matter Transporter](#)

- L'effet de The Six Senses – The View : puisque je contrôle un monstre Water, je peux annuler une carte piège et la détruire !

[Interdimensional Matter Transporter \(détruit\)](#)

**Erwin 8000 PV – 5 Cartes – 12 Deck – 19 Cim – 0 RDP**

**Blist 13500 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 7 Cim – 1 RDP**

**Meredith 6000 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 7 Cim – 0 RDP**

**Flunnis 8000 PV – 2 Cartes – 27 Deck – 9 Cim – 0 RDP**

**Judith 7500 PV – 6 Cartes – 27 Deck – 4 Cim – 1 RDP**

**Alice 13200 PV – 0 Carte – 29 Deck – 4 Cim – 3 RDP**

[Fortune Lady Earthy \(détruit\)](#)

[Sensitive Map => 5 Counters Sensitive](#)

(Son monstre The Six Senses – The View empêche les pièges de s'activer, les attaques et les effets de cartes : c'est donc le monstre le plus puissant qui doit être hors du terrain en priorité... songea Judith)

- Mais même ainsi, tu devras subir mon attaque ! répliqua Judith. Les effets de tes monstres pour la plupart, ne s'activent qu'une fois par tour, mais pas pour chacun des adversaires ! L'effet de The Six Senses – The View a déjà été activé pour annuler une attaque, et dans ce cas : Fortune Lady Darky, attaque The Six Senses – The View !

- L'effet de The Six Senses – The Hear : puisque je contrôle un monstre Light, je peux rendre son attaque à zéro, et transférer cette différence à un autre de mes monstres jusqu'à la End Phase du prochain tour, contra Alice.

**The Six Senses – The Hear lvl 2 / Water / Ghost / 600 => 0 ATK**

**The Six Senses – The View lvl 5 / Light / Ghost / 1900 => 2500 ATK**

**Sensitive Map => 6 Counters Sensitive**

- A cause de ce changement, The View est désormais plus puissant que Fortune Lady Darky ! en déduit Erwin

- A cause de ce changement, je vais pouvoir désigner une autre cible ! changea Judith. Darky, attaque The Hear !

- J'active l'effet de Sensitive Map : en retirant 5 counters Sensitive, je peux activer l'effet d'un monstre The Six Senses de niveau 5 en ignorant ses conditions d'activation même s'il a déjà été utilisé ! contra Alice. L'effet de The Six Senses – The View me permet d'annuler une attaque !(fin du fond sonore)

**Sensitive Map => 1 => 2 Counters Sensitive**

## Tour 12

(fond sonore : [duke devlin's theme](#)) - A moi de jouer ! reprit Alice

**Erwin 8000 PV – 5 Cartes – 12 Deck – 19 Cim – 0 RDP**

**Blist 13500 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 7 Cim – 1 RDP**

**Meredith 6000 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 7 Cim – 0 RDP**

**Flunnis 8000 PV – 2 Cartes – 27 Deck – 9 Cim – 0 RDP**



**Judith 7500 PV – 6 Cartes – 27 Deck – 5 Cim – 1 RDP**

**Alice 12200 PV – 1 Carte – 28 Deck – 4 Cim – 3 RDP**

- L'effet de The Six Senses – The Smell : une fois par tour, puisque je contrôle un monstre Fire, je peux piocher une carte de mon deck ! dit-elle

**Sensitive Map => 3 Counters Sensitive**

- J'invoque ensuite The Six Senses – The Touch ! enchaîna Alice

**The Six Senses – The Touch lvl 4 tuner / Earth / Ghost / 1500 ATK**

- L'effet de The Six Senses – The Voice : puisque je contrôle un Earth, je peux doubler un effet de carte une fois par tour. Et l'effet du monstre ciblé sera : The Touch, qui, lorsque je contrôle un monstre Light, une fois par tour, je peux ajouter une carte de mon deck et l'ajouter à ma main ! Ce qui veut dire que je peux ajouter deux cartes de mon choix dans ma main !

**Sensitive Map => 5 Counters Sensitive**

**Erwin 8000 PV – 5 Cartes – 12 Deck – 19 Cim – 0 RDP**

**Blist 13500 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 7 Cim – 1 RDP**

**Meredith 6000 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 7 Cim – 0 RDP**

**Flunnis 8000 PV – 2 Cartes – 27 Deck – 9 Cim – 0 RDP**

**Judith 7500 PV – 6 Cartes – 27 Deck – 5 Cim – 1 RDP**

**Alice 12200 PV – 3 Cartes – 25 Deck – 4 Cim – 3 RDP**

- Ses Counters Sensitives deviennent cinq ! remarqua Meredith

- A présent, je vais jouer cette carte de magie : Double Modification ! continua Alice

**Double Modification**

- Je peux donc doubler le niveau et l'attaque d'un monstre dont ses caractéristiques ont déjà été modifiées par rapport à ses données d'origine ! expliqua-t-elle. L'attaque d'origine de The Hear est de 600, hors son attaque présente est zéro ! Donc son niveau et sa force d'attaque doublent !

**The Six Senses – The Hear lvl 2 => 4 / Water / Ghost / 0 => 0 ATK**

- Je synchronise mon niveau quatre tuner The Touch, et mon niveau quatre The Hear ! Afin d'invoquer un monstre synchro, dont sa force d'attaque est la différence de la force d'attaque des deux monstres aux caractéristiques extrêmes utilisés pour son invocation synchro !

**The Six Senses – The Brain lvl 8 / Dark / Ghost / ? => 1500 ATK**

- Et lorsque The Brain est invoqué par invocation synchro, je peux invoquer spécialement un monstre The Six Senses depuis mon cimetière !

**The Six Senses – The Touch lvl 4 tuner / Earth / Ghost / 1500 ATK**

**Sensitive Map => 6 Counters Sensitive**

- Enfin, la force d'attaque de tous mes monstres Six Senses augmentent puisqu'il y a un monstre de type Dark que je contrôle, de plus The Brain augmente sa force de 500 points pour chaque Six Senses que je contrôle !

**The Six Senses – The Smell lvl 1 / Wind / Ghost / 800 => 1200 ATK**

**The Six Senses – The Voice lvl 3 / Fire / Ghost / 1900 => 3650 ATK**

**The Six Senses – The Touch lvl 4 tuner / Earth / Ghost / 1500 => 3350 ATK**

**The Six Senses – The View lvl 5 / Light / Ghost / 2500 => 3950 ATK**

**The Six Senses – The Brain lvl 8 / Dark / Ghost / 1500 => 4000 ATK**

**Sensitive Map => 11 Counters Sensitive**

- Leur forces d'attaques sont titanesques !!! s'étonna Judith



- L'effet de The Six Senses – The View : puisque je contrôle un monstre Wind, une fois par tour, je peux renvoyer une carte adverse dans son deck !

Lumina, Lightsworn Summoner => deck

Sensitive Map => 12 Counters Sensitive

- Je retire un Counter Sensitive afin de permettre l'effet de The Smell s'activer sans avoir recours à un monstre Water ! Ce tour-ci, The Smell peut attaquer directement !

**Sensitive Map => 12 Counters Sensitive**

- The Voice, attaque Shinato, King of a Higher Plane !

La petite source de lumière ressemblant à un cordon vocal s'approcha de l'ange à quatre ailes et lui traversa la gorge.

Shinato, King of a Higher Plane (détruit)

**Erwin 8000 PV – 5 Cartes – 13 Deck – 19 Cim – 0 RDP**

**Blist 13500 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 7 Cim – 1 RDP**

**Meredith 5650 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 8 Cim – 0 RDP**

**Flunnis 8000 PV – 2 Cartes – 27 Deck – 9 Cim – 0 RDP**

**Judith 7500 PV – 6 Cartes – 27 Deck – 5 Cim – 1 RDP**

**Alice 12200 PV – 2 Cartes – 25 Deck – 6 Cim – 3 RDP**

Meredith sembla hurler sous la douleur, mais aucun son n'en sortit de sa gorge.

- Meredith ! s'inquiéta Blist. Est-ce que ça va ?

Meredith bougea ses lèvres sans pouvoir donner le moindre son : Meredith le remarqua d'elle-même et paniqua en se demandant ce qui lui arrive. Elle regarda le monstre d'Alice : The Voice ?? La voix ! Judith et Erwin furent les premiers à reconnaître qu'Alice était une parfaite duelliste pouvant rendre les dommages réels !

- Si Meredith ne peut pas parler, comment va-t-elle faire pour lancer une attaque ? demanda Flunnis

La réponse était bien pourtant évidente à Meredith : elle ne pourra que jouer d'une façon défensive à présent. Tous tournèrent leurs regards vers Alice en se demandant si c'était bien elle, pour la plupart d'entre eux, la réponse était connue.

- Je n'ai pas terminé ma Battle Phase !

- Une seconde... remarqua Erwin. Si ses attaques sont réelles, alors les quatre autres...

- The Six Senses – The Touch attaque Fortune Lady Darky ! ordonna Alice

Le bras de la chose s'approcha de la magicienne aux cheveux violets, et lui frôla les mains de sorte à ce que la magicienne relâcha son sceptre.

Fortune Lady Darky (détruit)

**Erwin 8000 PV – 5 Cartes – 13 Deck – 19 Cim – 0 RDP**

**Blist 13500 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 7 Cim – 1 RDP**

**Meredith 5650 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 8 Cim – 0 RDP**

**Flunnis 8000 PV – 2 Cartes – 27 Deck – 9 Cim – 0 RDP**

**Judith 6550 PV – 6 Cartes – 27 Deck – 6 Cim – 1 RDP**

**Alice 12200 PV – 2 Cartes – 25 Deck – 6 Cim – 3 RDP**

Sous l'attaque, Judith fut projetée en arrière, et tomba sur son dos. Les autres ne purent que s'inquiéter de la nouvelle victime, et encore si jeune !!

- JUDITH ! appela Blist

Judith gémissait un peu, et tenta de se relever : elle voulait prouver aux autres qu'elle allait bien et que rien de spécial ne lui était arrivé. Elle leur souriait, signe de bienveillance et de ne pas s'inquiéter pour elle, mais à son grand étonnement, Judith se

releva plus difficilement que prévu ! Ses coudes pouvaient bouger et prendre appui, sa tête, de même que ses jambes, mais ni ses pieds, ni ses mains lui répondirent ! Elle était immobilisée sur le sol, les cartes éparpillées autour d'elle : elle était incapable de continuer le duel.

- Non... murmura Judith

- The Six Senses – The Brain, attaque Junk Warrior ! continua Alice

Le monstre qui ne ressemblait à rien, à part à de la gelatin visqueuse rose et grisâtre attaqua le monstre de Flunnis, mais ce dernier ne sembla subir aucun dommage réel.

Junk Warrior (détruit)

**Erwin 8000 PV – 5 Cartes – 13 Deck – 19 Cim – 0 RDP**

**Blist 13500 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 7 Cim – 1 RDP**

**Meredith 5650 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 8 Cim – 0 RDP**

**Flunnis 7500 PV – 2 Cartes – 27 Deck – 10 Cim – 0 RDP**

**Judith 6550 PV – 6 Cartes – 27 Deck – 6 Cim – 1 RDP**

**Alice 12200 PV – 2 Cartes – 25 Deck – 6 Cim – 3 RDP**

- Ca va ? Tu n'as rien ? demanda Erwin

- Ben oui, ca va ! répondit Flunnis étrangement étonné. Pourquoi ? Je devrais me sentir mal ?

Les grands furent soulagés que le meilleur joueur de leur équipe se tenait étrangement bien, mais puisque Flunnis joue mieux que quiconque, il vaut mieux que Flunnis continue de jouer normalement !

- The Six Senses – The View attaque! enchaîna Alice

L'oeil s'approcha des creatures psychiques de Blist, les scrutant, l'un après l'autre, Blist sentit son tour venir, mais le monstre en décida autrement, et surprit Erwin dans son assaut. Ce dernier hurla sous la douleur, et ferma les yeux en souhaitant ne rien subir de cruel.

**Erwin 4050 PV – 5 Cartes – 13 Deck – 19 Cim – 0 RDP**

**Blist 13500 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 7 Cim – 1 RDP**

**Meredith 5650 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 8 Cim – 0 RDP**

**Flunnis 7500 PV – 2 Cartes – 27 Deck – 10 Cim – 0 RDP**

**Judith 6550 PV – 6 Cartes – 27 Deck – 6 Cim – 1 RDP**

**Alice 12200 PV – 2 Cartes – 25 Deck – 6 Cim – 3 RDP**

Erwin rouvrit les yeux, et Blist le scrutait : quelque chose devrait-il clocher dans l'aspect de son allié ?

- Je ne vois plus rien !!! se lamenta Erwin

(Elle a même réussi à rendre cet homme aveugle... remarqua Blist. Oh non... Tout est de ma faute si l'on en arrive là ! Je n'aurais jamais dû accumuler ces choses !)

Blist tourna son regard vers Alice et lui hurla :

- Alice, arrête tout ça ! Ils sont innocents dans cette histoire, et si tu veux éliminer quelqu'un, alors prends-moi !! lui dit-il

- Bien, si tu veux que je t'élimine tout de suite, pas de problèmes ! The Six Senses – The Smell : attaque directe !

Le monstre différa alors un type d'odeur nauséabond, faisant fuir tous les monstres de type Psychics qui protégeaient Blist, permettant ainsi au monstre d'attaquer Blist directement. (fin du fond sonore)

**Erwin 4050 PV – 5 Cartes – 13 Deck – 19 Cim – 0 RDP**

**Blist 12300 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 7 Cim – 1 RDP**

**Meredith 5650 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 8 Cim – 0 RDP**

**Flunnis 7500 PV – 2 Cartes – 27 Deck – 10 Cim – 0 RDP**

**Judith 6550 PV – 6 Cartes – 27 Deck – 6 Cim – 1 RDP**

**Alice 12200 PV – 2 Cartes – 25 Deck – 6 Cim – 3 RDP**

(fond sonore : [unreleased rising of the immortal](#)) Meredith sentit l'odeur disparaître, et se tourna alors vers Blist inquiète : qu'avait dit Alice par cette attaque ? Blist était allongé à terre, et sembla inconscient.

- The Six Senses – The Smell... réfléchit Erwin dans le noir qui l'entoure mentalement. Les six sens, l'odorat... Non... Ca veut dire que...

- Oh non ! Blist !!!! pleura Judith incapable de se relever.

Meredith courut vers Blist et tenta de lui faire du bouche à bouche, elle voulait pleurer, appeler son amour par son nom : mais sans sa voix, elle lui était incapable de lui dire ces mots qui avaient dans d'importance dans son cœur.

(Non, Blist... Pas comme la dernière fois, ne meurt pas !!!! supplia Meredith)

- Flunnis, s'il te plaît aide Meredith !! demanda Judith à son meilleur ami

Flunnis ne bougea pas, et regarda curieux ce qui se passe autour de lui : ne s'inquiéterait-il pas de ses amis ?

- FLUNNIS !!! insista Judith

- Hé garçon !! appela Erwin sans pouvoir lui porter un regard. Le petit ! T'es bien le seul qui reste avec toutes tes capacités, alors aide tes amis !

Flunnis regarda Erwin incompris : serait-ce à lui qu'on s'adressait ?

- Vous êtes qui vous ? demanda le jeune garçon.

- Je pose deux cartes et termine mon tour. Durant la End Phase, The View perd le bonus de 600 points accordé par The Hear. Alors Meredith, on dirait qu'on tente de revivre l'expérience de la dernière fois, mais les donnes changent ! remarqua Alice

**The Six Senses – The View lvl 5 / Light / Ghost / 3950 => 3350 ATK**

Meredith insista sur les tous les moyens qu'elle a connu pour secourir Blist, et pendant qu'elle tentât de le secourir, Erwin songea à une alternative.

(Si les effets agissent durant le duel, alors si j'ai une chance de terminer le duel, tout pourra rentrer dans l'ordre. Encore heureux que j'ai pu distinguer les cinq cartes de ma main assez longtemps pour les connaître, l'ennui, seront les cartes que je vais piocher !)

- C'est à moi de reprendre la main !! décida Erwin (fin du fond sonore)

- Les voilas ! avertit François

(fond sonore : [duel of friendship](#)) Le petit dragon violet qui se distingue bien du fond rouge du décor commença à pointer devant eux dans un demi-tour un peu plus rapide que prévu. Le dragon atterrit rapidement sur le sol, laissant Yann souffler un peu : s'accrocher à un dragon n'est pas de tout repos !

- Alors ? Qu'est-ce qui se passe ? demanda Samantha

- La marabounta est sur le point d'attaquer, expliqua Yann.

- La quoi ? répéta Verignan

- Une vague d'insectes carnivores ! traduisit Gilles. Il faut s'en aller !

- Et pour aller où ? demanda François. Ici, c'est terre inconnue, alors dans l'idéal je pencherais pour rester ici...

- Crever sur place ? C'est ça ce que vous voulez ? demanda Yann
  - FIVE-HEADED DRAGON ! convoqua Gilles.
- Samantha tapota l'épaule du magicien et lui demanda :
- Ce ne serait pas mieux que tu invoques des dragons affronter ces insectes ?
  - Je ne peux pas en invoquer autant à la fois ! rétorqua Gilles.
  - Oui, mais si tu joues un jeu Dragon, alors il te faut la flûte d'invocation du dragon !
- Gilles fronça les sourcils : cette flûte ne permet qu'à un seigneur des dragons de pouvoir l'utiliser ! Elle ne sert à rien toute seule, mais Francois renchérit :
- Mais oui ! Les fameuses inscriptions dans la grotte parlaient d'un certain maître des dragons, souverain d'un monde perdu. Peut-être serais-tu le fameux seigneur des dragons ?
  - Pardon ?
  - Souviens-toi dans la grotte ! C'est toi qui nous a ouvert la porte ! insista Francois

### Flashback

– Invocation fusion !

Five-Headed Dragon lvl 12 / Dark / Dragon / 5000 ATK

Le tremblement commença à agir sur le pentagramme enflammé de la grotte, et Judith sentit la partie de sa plateforme bouger.

– Papa ! appela sa fille

Chacune des cinq branches de l'étoile commença à diverger hors du cercle, et des ouvertures se formèrent : un passage s'ouvrit petit à petit derrière la petite enfant qui ne sut pas quoi faire.

### Fin du flashback

- Alors c'est vous qui avez manigancé ma venue dans cette fameuse grotte ! s'indigna l'Avatar

- Mais il ne revient qu'à toi de refermer les portes à présent ! Je l'ai lu sur les inscriptions gravées sur la roche !

Gilles sembla perplexe : depuis quand aurait-il une destinée de ce type ? Il avait pourtant bien voulu toucher la mort à plusieurs reprises, mais sans aucun succès jusqu'à ce soir. Et voilà qu'on lui remet une mission de plus grande importance. Quelle situation farfelue ! Gilles regarda son jeu, et regarda ses cartes une à une en cherchant le Lord of Dragon !

- Les insectes !!! s'effraya Verignan. Ils sont là ! dit-il en les pointant du doigt

La vague vint vers eux à une vitesse phénoménale, en une seconde, ils avançaient déjà de vingt mètres !

- Montez ! ordonna Gilles

Tous s'exécutèrent, et Francois fut le premier à monter le dragon à cinq têtes. Gilles repéra la carte, et la brandit en l'air en hésitant un peu. Serait-ce vraiment à lui que revient le rôle le plus important ? S'il voulait que sa fille le voit d'un bon œil, alors il avait sa chance de remonter dans l'estime de sa fille.

- Lord of D. ! souffla-t-il

Pendant que Samantha monta sur le dragon, Francois aida Yann et Verignan à monter sur le dragon à cause de leur petite taille qui leur rendait difficile l'escalade. Gilles sentit un poids lourd sur son dos : une géante armure basée sur des os et des écailles de dragons. Les quatre personnages le regardaient impressionnés, plus ou moins. (fin du fond sonore)

(En espérant que tout se passe bien du côté de Judith.... songea Gilles)

Gilles chercha la flute dans son costume, et la trouva géante : un cor à tête de dragon en or qu'il souffla dessus. La marabounta avança à plein régime, et n'était plus qu'à une centaine de mètres de distance par rapport à Gilles.

- Gilles ! Je me suis peut-être trompé ! appela Francois. Allez, viens montes et ne perds pas de temps !

Gilles scrutait devant lui l'armée d'insectes : depuis quand pourrait-il devenir un héros ? Les dragons n'existent point, comparés à la marabounta ! Déçu, il se tourna vers les autres, et prit soin de monter sur le dragon qui s'envola.

### Tour 13

**Erwin 4050 PV – 6 Cartes – 12 Deck – 19 Cim – 0 RDP**

**Blist 12300 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 7 Cim – 1 RDP**

**Meredith 5650 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 8 Cim – 0 RDP**

**Flunnis 7500 PV – 2 Cartes – 27 Deck – 10 Cim – 0 RDP**

**Judith 6550 PV – 6 Cartes – 27 Deck – 6 Cim – 1 RDP**

**Alice 12200 PV – 0 Carte – 25 Deck – 6 Cim – 3 RDP**

(fond sonore : [noah's theme](#)) Erwin réfléchit à la main qu'il possédait tout à l'heure.

(Bien, je n'ai aucun monstre en jeu, mais deux cartes faces cachées : Ray of Hope et Beckoning Light. Si je les joue, je dois être sûr de ce que contient mon cimetière, et pour cela, il ne doit y rester plus aucune carte dans mon deck. songea Erwin. L'effet de The View : si elle contrôle un monstre Water, les cartes pièges sont annulées. Seulement, elle a utilisé son seul monstre Water en matériel de synchro, donc... Les pièges et cartes magies sont jouables. Il ne reste qu'à moi de réduire les effets qu'elle pourra activer contre les prochains duellistes... Du moins s'ils en sont capables ! Dans ce cas... Il faut que je me souvienne exactement de l'ordre des cartes dans ma main, il me semble avoir un Honest dans ce tas, mais... En deuxième carte ou troisième ? Si je me trompe de carte, c'est une erreur cruciale pour le restant de la partie car il me reste de moins en moins de cartes dans mon deck.)

- Mademoiselle, qu'est-ce que vous faites ? demanda Flunnis à Meredith.

Judith regarda Flunnis intriguée : aurait-il perdu la tête ?

- Flunnis, elle essaie de sauver Blist ! Mais enfin qu'est-ce qui t'arrive ? demanda-t-elle allongée.

Le garçon ne répondit pas : Judith parlait dans le vide, et Flunnis ne sembla pas concerné.

- Ca ne se passe pas, laisses ! interrompit Erwin. Tu ne saisis donc pas quelle attaque a-t-il subit ?

Judith se souvint alors que chacun d'eux avait reçu un mauvais phénomène causé par cette demoiselle.

(Flunnis a été attaqué par The Brain, hors tout va bien pour lui. Mais... Si l'on passe à traduire l'anglais en français, The Brain signifie le cerveau. Donc il aurait subit une attaque dans son cerveau, réfléchit Judith. [...] Ah mais oui, depuis avant il nous appelle comme s'il ne nous connaissait pas ! Cette Alice s'est attaquée à la mémoire de Flunnis ! Il ne nous connaît plus, et... et peut-être qu'il ne sait plus comment il s'appelle, ni... pour qui est-ce qu'il voulait combattre...)

Judith grimaça de douleur, d'abord Blist, où même Meredith est pour le moment incapable de le réanimer, ensuite elle : qui n'arrive plus à bouger. Puis, Erwin, celui qui voulait bien les aider, et qui est parmi les seuls duellistes à pouvoir encore continuer à jouer malgré le fait qu'il ne reconnaîtra plus ses futures cartes. Et Flunnis, qui devient incapable d'agir pour les aider. (fin du fond sonore)

(fond sonore : [Showdown](#))- Bon, le temps est compté, on ne va pas perdre de temps ! décida Erwin. Ca se joue à l'aveuglette ! Je vais invoquer Lyla, Lightsworn Sorceress !! Erwin tira la carte qu'il pense être la bonne créature qu'il a cité, et la joua sur son disque de duel, tous : Judith et Meredith, attendirent un retournement en leur faveur.

[Honest lvl 4 / Light / Fairy / 1100 ATK](#)

- Oh non ! Ce n'est pas Lyla, c'est Honest !! s'écria Judith

- Quoi ? Honest ? demanda Erwin

Pauvre de lui, Erwin ne peut jouer correctement s'il ne voit pas ses cartes. Le noir ténébreux qui recouvrait ses yeux, sans aucune lumière réconfortante, même pas quelque chose. Honest étant sa source de lumière préférée lorsqu'il la jouait sur sa D-Wheel. Erwin redoutait toujours le noir de ce genre, il aimait la lumière, et vivait toujours avec elle, même lorsqu'il dormait, quelque chose d'éclairant la pièce était présente. La lumière qui avait toujours été sa source d'espoir de continuer à réaliser et confectionner sa D-Wheel jusqu'aux moindres recoins, et qui l'avait aidé à aboutir ses quêtes. Pour la première fois, privé de lumière, Erwin réalisa qu'il perdit tous les moyens, il baissa alors les bras, et déclara :

- Je termine... mon tour.

- Bien, le prochain tour revient à Meredith, vu que Blist n'est plus en état de jouer ! conclut Alice

Meredith refusa de jouer : elle voulait coûte que coûte sauver son amour. Judith et Erwin comprenaient exactement ce que Meredith ressentait depuis les quelques instants, et tous deux semblèrent incapable d'agir pour redonner un peu d'espoir dans cette partie de malade.

- Meredith, n'insiste pas, c'est fini... soupira Erwin mécontent de vouloir admettre que Blist est déjà mort avant même confirmation.

Meredith souffra silencieusement, elle pleurait, et n'écouta pas ses alliés. Erwin ne pouvait ni voir, ni entendre ce qui se passe à côté de lui, mais il était certain que ce silence était désastreux. Ou du moins, c'était ce qu'il ressentait au plus profond de lui-même. Judith quant à elle, ne pouvait approcher Meredith afin de la réconforter dans cette atroce souffrance que la femme vivait sous ses yeux. Son plus grand regret, était pour elle la façon dont elle prenait les autres, d'habitude tellement distante, car rejetée et, ne supportant pas le moindre regard de certains. Elle avait des pouvoirs, mais, comment pourrait-elle agir à terre sans pouvoir bouger le moindre pouce ?

- Il ne lui reste plus que deux minutes si elle veut reprendre le duel ! rappela Alice

- N'en rajoute pas !! répliqua Erwin. Meredith, allez, joues !! Si tu ne joues pas, nous

allons tous finir de cette façon !

Qu'avait-elle à se soucier de ce que Erwin lui demande ? Non, il ne la voit pas, une occasion pour elle de n'agir qu'à son instinct. Mais elle sembla si persévérante qu'elle continua de faire le bouche à bouche alors que le pouls de Blist était inactif. Et ça, Meredith ne s'en souciait plus du tout, elle n'avait qu'une idée en tête, le sauver avant qu'il ne soit trop tard, comme avec le père de Yann, où l'enfant a subi un traumatisme psychologique, auquel cas, l'enfant aurait déliré devant elle, en voulant jouer avec la mort. Erwin comprit qu'il était inutile d'insister, et que Meredith ne les aideront pas !

- Très bien, elle passe son tour !! déclara Erwin. C'est au petit de commencer !!

- Qui ?? Moi ?? demanda Flunnis

- Oui, toi !! ragea Erwin

(Décidément, s'il n'y a plus que moi à devoir combattre cette Alice, alors on sera tous perdus, j'ai besoin d'un coup de main !!!)

- Allez Flunnis !! encouragea Judith

- Et qu'est-ce que je dois faire ? demanda Flunnis d'un air naïf

Judith soupira et se remémora du passé.

(Pas comme l'autre fois encore !!)

## Flashback

- Tu ne joues pas de cartes magiques ni de cartes pièges ? demanda Yann.

- Ah tiens, j'ai oublié ! affirma Flunnis. Bon, au tour prochain alors...

### Tour 3

Judith 7900 5 cartes - Flunnis 8000 5 cartes

- Je joue la carte magie de terrain : Future Vision !

Future Vision

- Ensuite, j'invoque Fortune Lady Lighty !

Fortune Lady Lighty lvl 1 / ? ATK

- Lighty a son attaque égale à 200 fois son niveau, elle est au niveau 1.

Fortune Lady Lighty lvl 1 / => 200 ATK

- L'effet de ma magie de terrain : Future Vision. Cela renvoie un monstre invoqué vers mon prochain tour ! L'effet de Fortune Lady Lighty ! Je peux invoquer spécialement une Fortune Lady de mon deck. J'invoque donc spécialement Fortune Lady Earthy !

Fortune Lady Earthy lvl 6 / ? ATK

- Earthy a son attaque égale à 400 fois son niveau.

Fortune Lady Earthy lvl 6 / => 2400 ATK

- Fortune Lady Earthy, attaque Junk Synchron !

Junk Synchron (détruit)

Judith 7900 3 cartes - Flunnis 6900 5 cartes

- Je pose une seconde carte face cachée, et finis mon tour.

### Tour 4



- Allez Flunnis ! encouragea Yann.
- Cool, c'est à mon tour maintenant !  
Judith 7900 2 cartes - Flunnis 6900 6 cartes
- Je pose un monstre face caché !  
Fortress Warrior lvl 2 / 600 ATK
- C'est ça que tu appelles poser un monstre ? s'étonna Yann. Si tu veux poser un monstre, il faut le placer face verso comme sur les tables.
- L'effet de Future Vision s'active ! Un monstre invoqué normalement est envoyé vers ton prochain tour.
- Mince... Suis sans défenses...
- En effet... Faudrait p'tet penser à jouer une carte magie ou poser un piège ! suggéra Yann.
- Ah ouais ! Bien, je joue Swords of Revealing Light !  
Swords of Revealing Light lvl inconnu / inconnu ATK
- Oh, c'est pas vrai ! soupira son seul public. Les cartes Magies et les cartes Pièges ne se jouent pas sur le terrain des monstres ! Elles se placent en dessous !!!

### Fin du flashback

(fond sonore : [toon world](#)) - Bien, alors au début, c'est la Draw Phase, tu dois piocher une carte sur le disque de duel ! expliqua Judith  
Flunnis acquiesça sans savoir ce dans quoi il se trouve.

### Tour 14

**Erwin 4050 PV – 5 Cartes – 12 Deck – 19 Cim – 0 RDP**

**Meredith 5650 PV – 2 Cartes – 28 Deck – 8 Cim – 0 RDP**

**Flunnis 7500 PV – 3 Cartes – 26 Deck – 10 Cim – 0 RDP**

**Judith 6550 PV – 6 Cartes – 27 Deck – 6 Cim – 1 RDP**

**Alice 12200 PV – 0 Carte – 25 Deck – 6 Cim – 3 RDP**

- Et ensuite? demanda l'enfant

(Ah mince, s'il faut tout lui expliquer, ce serait trop long !! grimaça Judith.)

- Ecoutes ! Le but est de faire chuter les points de vie de cette sorcière ! coupa Erwin.

Tu as des cartes en main et sur le terrain qui te permettent d'agir ! Des monstres invocables normalement une seule fois par tour, des magies, et enfin des pièges activables un tour après la pose ! On est dans le pétrin, et si tu n'agis pas correctement, cela peut nous coûter la vie. Tu as peut-être perdu la mémoire, mais je compte sur toi pour remonter dans la partie !

Flunnis fit de gros yeux, étonnés de la réponse d'Erwin qui ne lui permettait point de poser de questions.

- Bon d'accord... accepta-t-il.

Flunnis regarda alors attentivement sa main, et lit donc les effets de chacune des cartes tout en prenant son temps.

- La force et le nombre d'étoiles du monstre déterminent leur puissance ! renchérit Judith



- J'invoque Familiar Knight ! joua Flunnis

[Familiar Knight lvl 3 / Warrior / Dark / 1200 ATK](#)

- Ce n'était pas un monstre qui fera l'affaire, soupira Erwin, mais bon... Autant accepter ce que l'on peut avoir !

(Aucun de ses monstres ne sont de taille contre les monstres d'Alice, remarqua Judith, excepté l'un d'eux : The Smell !)

- Flunnis, utilise Goyo pour attaquer le monstre en forme de nez ! dit-elle

- Mais j'ai pas d'armes moi ! s'étonna Flunnis innocent. C'est quoi votre délire ?

- Gamin, tes monstres ont la capacité d'attaquer les monstres adverses, c'est un peu une partie de cartes dans un champ de bataille ! lui dit Erwin

- On fait la guerre... avec des cartes ? demanda Flunnis largué.

- Flunnis, fais ce que l'on te demande et ne te poses pas de questions s'il te plaît !!!  
recommanda Judith

Flunnis souffla : devrait-il être fou autour de ces duellistes un peu toqués de la cervelle ?

Où se trouve-t-il au mauvais endroit au mauvais moment dans une cérémonie ? Peu importe, si les autres le connaissent, alors il n'a aucune raison de s'inquiéter.

- Euh... Go... Go... Goyo Guardian, tu... tu m'entends ? demanda-t-il timidement. A..  
attaque le nez !

- L'effet de The Six Senses – The View s'active : une fois par tour, puisque je contrôle un monstre Fire, je peux payer 1000 points de vie et annuler une attaque adverse !

**Erwin 4050 PV – 5 Cartes – 12 Deck – 19 Cim – 0 RDP**

**Meredith 5650 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 – 6 Cim – 3 RDP**

**Sensitive Map => 13 Counters Sensitive**

- Maintenant, l'effet de Sensitive Map !! déclara Alice. En envoyant Sensitive Map au cimetière, je peux infliger à l'adversaire 1000 points de dommages pour chaque counter Sensitive sur cette carte !

Sensitive Map => cimetière

- 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 fond sonore) (fond sonore : [Sad](#)) Les deux adultes s'écroulèrent sur le sol, et le croisement de Meredith et Blist semblèrent perpendiculaire.

- Meredith ! Non !!! appela Judith

- Qu'est ce qui leur arrive ? demanda Flunnis

- Ce duel se résout donc au un contre trois ! conclut Alice. Dont l'un est mort, et l'autre à terre, ce qui fait du un contre un.

- Vous les avez tous tués ? demanda Flunnis

- Flunnis, il faut à tout prix que tu termines ce duel ! supplia Judith. C'est un duel de vie ou de mort ! Il ne reste plus que toi !! Joues bien !! Pour le bien de tous, et de tes parents !!!

- Mes parents ? répéta Flunnis. Mais qu'est-ce qu'ils ont à voir là-dedans ?

- Ceux qui t'ont appris toutes les bases du cirque, et des tours de magie !

- Je fais du cirque, moi ? demanda Flunnis

- Oui, affirma Judith. Et tu m'as même fait un tour de magie !

- Désolé, mais ton visage ne m'est pas familier ! remarqua Flunnis

(C'est pas vrai... Il ne s'en rappelle plus... se dit-elle déçue. Et pourtant... pourtant tu étais le seul à m'avoir ouvert les yeux vers une chose : l'amitié... à travers toutes ces aventures...)

## Flashback

- Tu... tu veux bien accepter un duel ? demanda Flunnis.

- ... Pourquoi. dit-elle après un moment d'attente.

- Ben... Si je te demande ça... C'est.. c'est pour prendre la revanche de Yann.

- Non merci, refusa directement Judith.

- Tu allais gagner hier, qu'est-ce qui te retiens ? Tu n'es pas nulle. Non loin de là. Les rêves peuvent créer la réalité, pas l'inverse. Et moi, j'ai eu un rêve hier soir.

- Ton rêve ne m'intéresse pas.

- Si, si ! Bien au contraire ! insista Flunnis. Mon rêve consistait à te faire sourire. Et pour cela, je veux te montrer ce que je sais faire.

[...]

- JUDITH ! cria Flunnis dans l'escalier.

- Oh j't'en supplie, ça fait trois fois que tu m'as fait peur cette nuit ! désespéra Judith.

- Sors de la salle de bains, dépêches-toi ! ordonna Flunnis.

- Mais enfin pourquoi ? demanda-t-elle derrière la porte. Tu vois bien que j'me suis pas encore habillée, et puis d'abord, qu'est-ce que qu'il se passe au juste ?

- Pas l'temps de t'expliquer, on s'en va, y a danger ! dit-il tout en cherchant des choses dans sa chambre.

- Quoi ? Ah non, si c'est une blague j'la trouve pas drôle ! Tu sais...

- Y A LE FEUUUU ! hurla Yann.

- Oh mon dieuuu... sanglota Judith.

- Allez sors ! rappela Flunnis. J'te passe une couverture.
- Judith finit par sortir de la salle de bain, et Flunnis la plaque vite fait en l'enroulant comme une saucisse dans la couverture.
- Viens, dépêches, filons d'ici !

### Fin du flashback

Judith pleura de nouveau, et de nouvelles larmes coulèrent le long de ses tempes.

- C'est pas la peine de pleurer ! Je te dis que je ne m'en souviens pas !!! rajouta Flunnis

- Tu m'avais dit que ton rêve consistait à me faire sourire ! pleurnicha-t-elle.

- Mais...

- Que les rêves pouvaient créer la réalité, et non l'inverse ! rajouta-t-elle. Alors pourquoi ??? Pourquoi est-ce que quand j'ai envie de croire que tout ça n'était qu'une illusion, et que le jour d'après soit quelque chose de merveilleux, pourquoi est-ce que cette pensée, ce rêve ne se réalise pas ? Pourquoi ? demanda-t-elle.

En y songeant, Flunnis sembla subir des flashs de souvenirs qui cherchent à remonter dans son cerveau. Des flashs de souvenirs qui traversèrent son esprit comme une violente décharge. L'enfant s'agenouilla rapidement, et prit la position du fœtus en agrippant ses mains sur sa tête qui lui faisait atrocement souffrir.

- Flunnis ! s'inquiéta la petite fille (fin du fond sonore)

### Flashback

- J'arrive, j'ai encore à parler aux autres ! répondit Judith

- Bon, hé bien, bon voyage alors ! souhaita Flunnis

Judith tourna son regard vers le garçon et répondit plus ou moins souriante :

- Oui, tu vas me manquer. Allez, on se dit... A la prochaine !

A ces mots, Judith fit un léger bisou sur la joue de Flunnis qui ne put s'empêcher de rougir.

Euh... A... A... A la p... pro... prochaine... bégaya-t-il tout souriant.

### Fin du flashback

- Flunnis ! appela Judith. Est-ce que ça va ?

- Je... Je...

Flunnis grimaça, il desserra lentement ses paumes de son cerveau, et ouvrit les yeux : la douleur sembla l'échapper. Il regarda de nouveau autour de lui : Meredith, Blist et Erwin étaient allongés sur le sol.

- Meredith ! Blist !! reconnut-il

- Flunnis !! appela Judith

Le petit garçon vit également son amie à terre, et accourut vers elle, comme un enfant soucieux de l'état de son amie, il mit sa main derrière le dos de Judith, et tenta de



soulever la moitié supérieure du corps de la petite.

- Judith ! M'enfin, que vous est-il arrivé ? demanda-t-il inquiet

- Tu... me reconnais... souffla Judith

- Intéressant ! remarqua Alice. Un petit garçon qui réussit à annuler mon sort...

Flunnis tourna son regard vers Alice, le regard à la fois terrorisé, et rageur :

- C'est toi qui as fait ça, à tous mes amis ? demanda-t-il.

- Elle t'avait fait perdre la mémoire tout à l'heure... Et... et Meredith a sacrifié tous ses points de vie pour protéger les tiens ! Blist ne respire plus, Erwin a également perdu, et moi... Je suis incapable de jouer dans mon état.

- Qu'est-ce qu'elle t'a fait ? lui demanda le jeune garçon

- Elle m'a fait perdre mon sens du toucher... Mais... Si tu m'aides à relever, tu ne seras pas le seul à la combattre ! renchérit-elle

(fond sonore : [Spirits](#)) Flunnis fit un regard auprès des trois corps, puis vers Alice. Il releva alors Judith au maximum qu'il put après avoir ramassé toutes les cartes à terre.

- Je joue pour toi, Judith ! dit-il

**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**

- La Battle Phase n'est pas terminée ! Familiar Knight, attaque The Six Senses – The Smell ! Et puisque leur puissance d'attaque sont égales, ils sont détruits tous les deux ! en déduit Flunnis

The Six Senses – The Smell (détruit)

Familiar Knight (détruit)

**The Six Senses – The Brain lvl 8 / Dark / Ghost / 4000 => 3500 ATK**

**The Six Senses – The Voice lvl 3 / Fire / Ghost / 3650 => 2850 ATK**

- Ensuite, l'effet de Familiar Knight s'active ! continua Flunnis. Lorsqu'il est détruit en combat, et envoyé au cimetière, chacun des joueurs peut invoquer spécialement un monstre de niveau 4 de sa main ! J'invoque Command Knight!

Command Knight lvl 4 / Fire / Warrior / 1200 ATK

Goyo Guardian lvl 6 / Earth / Warrior / 2800 => 3200 ATK

- Et moi je sélectionne Solitaire Magician ! déclara Judith

Flunnis regarda attentivement les cartes de Judith, et joua la carte que Judith vient de désigner.

Solitaire Magician lvl 4 / Light / Spellcaster / 1600 ATK

- J'active mon piège : Sensuel Rebirth ! chaina Alice

**Sensuel Rebirth**

- Lorsqu'un monstre adverse a été invoqué spécialement, je peux invoquer spécialement un monstre The Six Sense de mon cimetière d'un niveau égal, ou inférieur au monstre invoqué !

**The Six Senses – The Hear lvl 2 / Water / Ghost / 600 => 1300 ATK**

**The Six Senses – The Brain lvl 8 / Dark / Ghost / 3500 => 4000 ATK**

- Je termine mon tour ! termina Flunnis

- Allez, à moi de reprendre la main ! murmura-t-elle à Flunnis.

Flunnis tira la carte du dessus du deck de Judith, et la montra face à son amie qui déclara :

- La partie continue !



## Tour 15

**Flunnis 7500 PV – 1 Carte – 26 Deck – 10 Cim – 0 RDP**

**Judith 6550 PV – 6 Cartes – 26 Deck – 6 Cim – 1 RDP**

**Alice 11200 PV – 0 Carte – 25 Deck – 7 Cim – 3 RDP**

(Bien, le monstre Wind d'Alice est parti, donc même avec The View en jeu, elle ne pourra pas annuler l'activation d'un effet de carte ou de monstre et la détruire, détermina Judith. Par conséquent...)

- Je joue, Fortune Lady Watery ! commença-t-elle

Flunnis souleva la carte de sa main, et la joua sur le disque de duel.

[Fortune Lady Watery lvl 4 / Water / Spellcaster / ? => 1200 ATK](#)

- L'effet de The Six Senses – The Hear : si je contrôle un monstre Fire, je peux payer 1000 points de vie, afin d'annuler une fois par tour, l'invocation d'un monstre et le détruire !

**Flunnis 7500 PV – 1 Carte – 26 Deck – 10 Cim – 0 RDP**

**Judith 6550 PV – 5 Cartes – 26 Deck – 6 Cim – 1 RDP**

**Alice 10200 PV – 0 Carte – 25 Deck – 7 Cim – 3 RDP**

Fortune Lady Watery (détruit)

- Mais... Cet effet ne peut s'activer qu'une fois par tour ! Et Fortune Lady Watery n'est pas le seul monstre que j'invoquerais ce tour-ci ! répliqua Judith. Je retire du jeu : Fortune Lady Lighty, et Fortune Lady Darky de mon cimetière, afin d'invoquer le Chaos Sorcerer de ma main !

Fortune Lady Lighty => RDP

Fortune Lady Darky => RDP

[Chaos Sorcerer lvl 6 / Dark / Spellcaster / 2300 ATK](#)

- L'effet de Chaos Sorcerer : une fois par tour, je peux retirer de la partie un monstre face visible sur le terrain en échange de son attaque ! expliqua Judith. Je retire le monstre synchro : The Six Senses – The Brain !

The Six Senses – The Brain => RDP

**The Six Senses – The View lvl 5 / Light / Ghost / 3350 => 1900 ATK**

**The Six Senses – The Touch lvl 4 tuner / Earth / Ghost / 3350 => 1500 ATK**

**The Six Senses – The Voice lvl 3 / Fire / Ghost / 2850 => 1100 ATK**

**The Six Senses – The Hear lvl 2 / Water / Ghost / 1300 => 600 ATK**

- Solitaire Magician, attaque The Six Senses – The Hear ! ordonna Judith

- L'effet de The Six Senses – The Touch : une fois par tour, si je contrôle un monstre Water en jeu, je peux annuler une attaque !

- J'active ma carte de magie : Forbidden Chalice ! contra Judith

[Forbidden Chalice](#)

- Un monstre face visible voit son attaque augmenter de 400 points, et ses effets sont annulés jusqu'à la End Phase ! Cette fois, tu n'as aucun monstre Wind pour activer l'effet de The Hear qui aurait annulé une carte de magie.

**The Six Senses – The Touch lvl 4 tuner / Earth / Ghost / 1500 => 1900 ATK**

- Dans ce cas, l'effet de The Six Senses – The Hear : puisque je contrôle un monstre Earth, je peux rendre cette attaque en attaque directe !

**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 – 0 Carte – 25 Deck – 7 Cim – 3 RDP**

- Et maintenant, j'active mon second piège : Half Life ! contra Alice

**Half Life**

- Lorsque je reçois des dommages de combat, je peux invoquer spécialement un monstre de mon cimetière, ayant une attaque égale ou inférieure à la moitié des dommages reçus ! expliqua-t-elle

**The Six Senses – The Smell lvl 1 / Wind / Ghost / 800 ATK**

- Oh non... Elle a ses cinq monstres en jeu ! remarqua Flunnis

- Mais le monstre synchro est parti, il suffira d'attaquer en masse, et de jouer intelligemment ! (fin du fond sonore)

---

Publié sur [Fanfiction.fr](https://www.fanfiction.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