Chapitre 5 : Episode 5 / Jeu de valeurs

Par kerberos

Publié sur Fanfictions.fr.
Voir les autres chapitres.

Chapitre 1 - Défaite cuisante

- Tu es plutôt bonne joueuse, tu sais ?
Le nain sourit et finit par rire, il montra sa carte : Ojama Delta Hurricane !
- Je joues à présent Ojama Delta Hurricane !
Ojama Delta Hurricane !
- Puisque je contrôles les Ojamas Yellow, Green et Black, je détruit toutes les cartes sur ton terrain petite.
- J'actives mon piège : Interdimensionnal Matter Transporter ! Je retires du jeu ma Fortune Lady Darky jusqu'à la End Phase !
Interdimensionnal Matter Transporter
- Bien, voyons voir ce que tu vas faire.
- End Phase : Fortune Lady Darky revient !
Fortune Lady Darky lvl 5 / 2000 ATK

Tour 5 (Judith VS le nain)

Judith 8000 1 carte - le nain 8000 0 carte
Fortune Lady Darky lvl => 6 / => 2400 ATK
- Fortune Lady Darky, attaque le Ojama Green !
Ojama Green (détruit)
Judith 8000 1 carte - le nain 6600 0 carte
- Je poses une carte, et je finis mon tour !

Tour 6 (Judith VS le nain)

Judith 8000 0 carte - le nain 6600 1 carte
- J'invoques The Light - Hex Sealed Fusion !
The Light - Hex Sealed Fusion lvl 3 / 1600 ATK
- L'effet de The Light me permet de le considérer comme un monstre matériel de fusion à condition que les autres sont les bons. Il me permet également de sacrifier les monstres matériels de fusion ainsi que lui-même afin d'invoquer un monstre fusion Light sans avoir besoin de Polymerization.
- Oh non... gémit Judith.
Ojama King lvl 6 / 3000 ATK
- Bien, Ojama King, violes un peu cette beauté !
- J'actives mon piège : Interdimensionnal Matter Transporter

Interdimensionnal Matter Transporter
(J'ai besoin de plus de temps ! pensa Judith. En esperant que la carte que je vais piocher m'aidera)
Judith 5000 0 carte - le nain 6600 0 carte
- End Phase : Darky reviens à moi !
Fortune Lady Darky lvl 6 / 2400 ATK

Tour 7 (Judith VS le nain)

Judith 5000 1 carte - le nain 6600 0 carte
Fortune Lady Darky lvl => 7 / => 2800 ATK
(Mince, ce n'est pas la carte que je souhaitais. Bon, tant pis !)
Fortune Lady Darky lvl 7 / 2800 DEF
- Je poses une carte face cachée, et finis mon tour !

Tour 8 (Judith VS le nain)

Judith 5000 0 carte - le nain 6600 1 carte
- Je pioches. Je poses une carte face cachée et Ojama King, fais ce que tu avais à faire le tour dernier !
Fortune Lady Darky (détruit)

Tour 9 (Judith VS le nain)

Judith 5000 1 carte - le nain 6600 0 carte
- J'invoques Fortune Lady Watery !
Fortune Lady Watery lvl 4 / 1200 ATK
- Watery, attaque Ojama King !
- Oh, finalement tu es prête à te soumettre ? s'exclama le nain.
- Et maintenant j'actives ma carte piège :
Magician's Circle
- Lorsqu'un monstre de type Spellcaster attaque, nous pouvons tous deux invoquer spécialement un monstre de notre deck de type Spellcaster ayant une attaque de 2000 ou moins en position d'attaque !
Fortune Lady Watery lvl 4 / 1200 ATK
- L'effet de Fortune Lady Watery me permet ainsi de piocher 2 cartes !
- Mais en agissant ainsi tu perd une grande partie de tes points de vie.
Fortune Lady Watery (détruit)
Judith 3200 2 cartes - le nain 6600 0 carte
- Je joues à présent, Lightning Vortex !
Lightning Vortex
- Désolée petite : magie quick-play : De-Fusion !
De-Fusion
The Light - Hex Sealed Fusion lvl 3 / 1600 ATK
Ojama Yellow lvl 2 / 1000 ATK
Ojama Black lvl 2 / 1000 ATK

Tour 10 (Judith VS le nain)

Judith 3200 0 carte - le nain 6600 1 carte
- Bien, finissons-en ! J'invoques Sea Koala
Sea Koala lvl 2 / 1600 ATK
- The Light, attaque Watery !
Fortune Lady Watery (détruit)
Judith 2800 0 carte - le nain 6600 0 carte
- Sea Koala, à ton tour !
Judith 1100 0 carte - le nain 6600 0 carte
- Et mes Ojamas attaquez !
Judith se précipita alors vers l'entrée pendant l'assaut des Ojamas, elle s'agenouilla ensuite afin de fouiller les vêtements du nain sur le sol pendant que les Ojama lui firent des frissons virtuels derrière elle.
Judith 0 0 carte - le nain 6600 0 carte
Trouvant ainsi la clé, elle se mit à l'implanter dans la serrure et à déverrouiller l'entrée. Le nain lui prit brusquement les pieds avant qu'elle ne puisse ouvrir la porte, et lui tira en arrière. Et à cet instant Judith poussa un cri d'horreur et se fit traîner sur le sol.

Chapitre 2 - Jeu d'attaque, jeu de défense ! (partie 1)

Le cri de Judith se fit retentir.
- Vite ! s'affola Flunnis.
- Hé mais...
Flunnis se précipita directement dans la boutique, et vit le nain entraîner Judith sur le sol.
- Hé, laissez-la tranquille ! cria-t-il.
Yann finit par le rejoindre à l'entrée alors que le nain remarqua Flunnis porter un disque de duel.
- Encore des joueurs ! dit le nain d'une voix grave.
Judith leva sa tête apeurée, et vit les deux garçons.
- Relâchez mon amie vous m'entendez ?
- On ne joue pas à ce jeu mon petit, sinon cela risque d'être dangereux, n'est-ce pas petite ? demanda-t-il en pointant son regard vers Judith.
- Dangereux ou pas, j'y jouerais à condition que vous la laissez repartir !
- Elle a déjà conclut un marché dans un duel de cartes, par conséquent elle devra respecter sa part de contrat.
- Dans ce cas, faisons un marché, nous aussi.
Le nain réfléchit un instant, puis se mit à répondre :
- Très bien. Jouons au duel de cartes, et si tu gagnes je te promettrais d'oublier l'accord que j'ai conclut avec elle.
- Parfait ! répondit Flunnis.
- Mais en revanche, si tu perds, tu te soumettra à mon autorité.
- Flunnis, non ! contra Yann.
(Que je gagnes, elle sera libre. Que je perdes, au moins, je pourrais veiller sur elle. Dans les

deux cas, ça m'arrange !)
- Très bien ! Allons-y !

DUEL : Flunnis VS le nain

Tour 1

(Voyons voir quelle est sa stratégie, pensa le nain. Deux pour le prix d'un aujourd'hui, c'est mon jour de chance !)
- J'engages !
Flunnis 8000 6 cartes - le nain 8000 5 cartes
- Je poses un monstre, et je finis mon tour !

Tour 2

Flunnis 8000 5 cartes - le nain 8000 6 cartes
- Très bien. (Il ne montre pas sa stratégie tout de suite en attendant de voir la mienne, dans ce cas...) Je poses un monstre et finis mon tour !
Judith commença à se tourner vers le duel et se relever à moitié. (Pourquoi est-ce qu'il fait ça.... se demanda-t-elle. Il n'a quasiment aucune chance... A moins que...)
- Il faut que tu joues des monstres à défense élevées si tu veux gagner ! cria-t-elle.
- Je l'aurais parié... commenta Yann. Il a que de petits monstres avec de faibles défense et de faibles attaque. Manque qu'à savoir s'il pourra jouer les synchros que je lui ai prêté à temps.

Tour 3

Flunnis 8000 6 cartes - le nain 8000 5 cartes
- Je flippes mon monstre !
Quillbolt Hedgehog lvl 2 / 800 ATK
- Et maintenant j'invoques ceci :
Plaguespreader Zombie lvl 2 tuner / 400 ATK
- Invocation synchro des deux monstres pour Armory Arm !
Armory Arm lvl 4 / 1800 ATK
- Armory Arm, attaque !
Ojama Blue (détruit)
- L'effet de Ojama Blue : lorsqu'il est détruit au combat et envoyé au cimetière, je peux ajouter deux cartes avec "Ojama" inscrit dans leur nom, ricana le nain.
- Je places deux cartes faces cachées, et finis mon tour !

Tour 4

Flunnis 8000 3 cartes - le nain 8000 8 cartes
- Bien, je vais jouer Ojama Country !
Ojama Country
- Attention ! prévient Judith. Ce terrain est déboussolant !
- L'effet de Ojama Country : j'envoies une carte "Ojama" au cimetière afin d'invoquer un

"Ojama" de mon cimetière ! J'envoies donc Ojamagic au cimetière, et fais revenir Ojama Blue.
Ojama Blue lvl 2 / 1000 ATK
Armory Arm lvl 4 / 1200 ATK
- Puisque j'ai envoyé Ojamagic de ma main au cimetière, je peux récupérer de mon deck : Ojama Yellow, Ojama Green et Ojama Black à ma main !
- Neuf cartes en main ! s'étonna Yann.
- Maintenant, je joues la carte : Polymerization !
Polymerization
- En fusionnant de ma main les 3 monstres que j'ai récupérés suite à l'effet de Ojamagic, j'invoques Ojama King !
Ojama King lvl 6 / 3000 ATK
- L'effet de Ojama King : 3 de tes zones monstres ne peuvent plus être utilisées ! Maintenant, Ojama King : attaque !
- J'actives le piège : No Entry ! Tous les monstres passent en mode défense !
No Entry !
Armory Arm lvl 4 / 1800 DEF - Ojama Blue lvl 2 / 0 DEF - Ojama King lvl 6 / 0 DEF
Le nain grimaça, et finit par dire que son tour est fini.

Tour 5

Flunnis 8000 4 cartes - le nain 8000 5 cartes
- J'invoques Krebons !
Krebons lvl 2 tuner / 400 ATK
- Et l'effet de Armory Arm : une fois par tour je peux l'équiper à un autre de mes monstre ou le déséquipper, afin de donner au monstre équipé un bonus de 1000 points d'attaque ! (Et avec l'effet de Krebons, je sauves deux monstres pour le prix de 800 points de vie)
Krebons lvl 2 tuner / => 1400 ATK
- (On va d'abord se débarrasser du monstre le plus fort) Krebons, attaque Ojama King !
Ojama King (détruit)
- Maintenant, les zones de monstres sont libérées ! commenta Judith.
- Génial, s'émerveilla Yann. En plus, l'effet de Armory Arm inflige des dommages égaux à l'attaque du monstre détruit par le monstre qu'il équipe !
Flunnis 8000 3 cartes - le nain 5000 5 cartes
- L'effet de Quillbolt Hedgehog de mon cimetière : si je contrôles un monstre tuner en jeu, je peux en faire une invocation spéciale !
Quillbolt Hedgehog lvl 2 / 800 DEF
- Ensuite, je places une carte de ma main sur le dessus de mon deck, pour invoquer spécialement le Plaguespreader Zombie ! (Voilà une bonne défense)
Plaguespreader Zombie lvl 2 tuner / 400 DEF
- Ca veut dire que même s'il réinvoque Ojama King du cimetière avec l'effet de Ojama Country, l'effet du King ne pourra pas être utilisé vu qu'il ne reste que 2 zones monstres vide, commenta Judith.

Chapitre 3 - Jeu d'attaque, jeu de défense ! (partie 2)

Tour 6

Le nain semblait rageux de perdre une grosse partie de ses points de vie, et son meilleur monstre.
Flunnis 8000 2 cartes - le nain 5000 6 cartes
- A mon tour ! dit-il d'une voix beaucoup plus forte et stridente. L'effet de Ojama Country : j'envoies Ojama Green au cimetière afin d'invoquer spécialement un Ojama du cimetière ! Réapparrais ! Ojama King !
Ojama King lvl 6 / 3000 ATK
- Je places ensuite Ojama Blue en mode attaque, et je continues avec Polymerization !
Ojama Blue lvl 2 / 1000 ATK
Polymerization
- Ojama Yellow et Ojama Red de ma main, vont se former pour Ojama Knight !
Ojama Knight lvl 5 / 2500 ATK
- Encore un autre Ojama ?! s'étonna Yann.
- L'effet de Ojama Knight ! Il réduit de 2 places tes zones monstres ! Ton arsenal de monstres se limite à 3 désormais ! A présent, je joues Pot of Avarice !
Pot of Avarice
- Je renvoies Ojama Yellow, Ojama Red, Ojama Green, Ojama Black et Ojama Yellow dans mon deck, et eusite tires deux cartes ! Ensuite, j'invoques Sea Koala !
Sea Koala lvl 2 / 1600 ATK
- Quatre monstres ! s'étonna Yann. Et Dire que Flunnis ne peut plus qu'en contrôler trois !
- L'effet de Sea Koala ! Une fois par tour, si je contrôles au moins un autre monstre de type Beast face recto, je peux réduire l'attaque d'un de tes monstres à 0 jusqu'à la End Phase !
Krebons lvl 2 tuner / => 0 ATK
- BATTLE ! Ojama blue, attaque Quillbolt Hedgehog !
Quillbolt Hedgehog (détruit et RDP)
- Sea Koala, attaque Plaguespreader Zombie !!
Plaguespreader Zombie (détruit et RDP)
- Ojama Knight, attaque Krebons !!!
- L'effet de Krebons ! S'il est attaqué, je peux annuler l'attaque pour le coût de 800 points de vie !
Flunnis 7200 2 cartes - le nain 5000 0 carte
- Ojama King, attaque Krebons !!!!
- J'actives encore l'effet de Krebons en payant 800 points de vie.
Flunnis 6400 2 cartes - le nain 5000 0 carte
- Je places deux cartes faces cachées, et finis mon tour !!!!! conclut-il d'une voix nerveuse.

Tour 7

- A mon tour de jouer ! reprit Flunnis
Flunnis 6400 3 cartes - le nain 5000 0 carte
- Je déséquipes Armory Arm de Krebons !
Krebons lvl 2 tuner / => 400 ATK - Armory Arm lvl 4 / 1800 ATK
- Invocation synchro de Goyo Guardian !

Goyo Guardian lvl 6 / 2000 ATK
- A présent, je joues Mind Control, afin de contrôler Ojama Knight ! Et j'enchaînes avec mon piège !
Mind Control
Graceful Revival
- Cela me permet d'invoquer spécialement un monstre de niveau 2 ou moins de mon cimetière !
Krebons lvl 2 tuner / 400 ATK
- Je synchronises ces deux monstres afin d'invoquer Ancient Fairy Dragon !
Ancient Fairy Dragon lvl 7 / 3000 ATK
- L'effet de Ancient Fairy Dragon : je peux récupérer 1000 points de vie en détruisant une magie de terrain en jeu !
Ojama Country (détruit)
Flunnis 7400 2 cartes - le nain 5000 0 carte
- Génial, l'effet inversant l'attaque et la défense n'y sont plus ! s'exclama Judith.
Ojama King lvl 6 / 0 ATK - Ojama Blue lvl 2 / 0 ATK - Sea Koala lvl 2 / 100 ATK - Goyo Guardian lvl 6 / 2800 ATK - Ancient Fairy Dragon lvl 7 / 2100 ATK
- Goyo attaque Ojama King !
Ojama King (détruit)
Flunnis 7400 2 cartes - le nain 2200 0 carte
- L'effet de Goyo me permet d'en faire une invocation spéciale sur mon terrain en mode défense.
Ojama King lvl 6 / 3000 DEF
- Désormais tu es limité à 2 zones monstres ! Ancient Fairy Dragon, attaque Ojama Blue !
Ojama Blue (détruit)
Flunnis 7400 2 cartes - le nain 100 0 carte
- L'effet de Ojama Blue ! Je récupères 2 cartes avec "Ojama" dans leur nom de mon deck à ma main !
- Je poses une carte face cachée et finis mon tour.

Tour 8

Le nain semblait terriblement coléreux.
- A moi ! criait-il.
Flunnis 7400 1 carte - le nain 100 3 cartes
- Je joues Ojama Country !
Ojama Country
Ojama King lvl 6 / 0 DEF - Sea Koala lvl 2 / 1600 ATK - Goyo Guardian lvl 6 / 2000 ATK - Ancient Fairy Dragon lvl 7 / 3000 ATK
- Ensuite, j'envoies Ojamagic de ma main au cimetière, afin de faire l'invocation spéciale de Ojama Knight !
Ojama Knight lvl 5 / 2500 ATK
- L'effet de Ojamagic me permet de récupérer Ojama Yellow, Green et Nlack de mon deck à ma main. Ensuite, j'actives les deux cartes pièges : Berserking !
Berserking
Berserking
- Durant mon tour, je peux transférer la moitié des points d'attaque d'un de mes monstre sur un

second autre monstre.
Sea Koala lvl 2 / => 800 => 400 ATK - Ojama Knight lvl 5 / => 3300 => 3700 ATK
- L'effet de Sea Koala : un de tes monstre a son attaque égale à 0 !
Ancient Fairy Dragon lvl 7 / => 0 ATK
- Sea Koala, attaque Ojama King !
Ojama King (détruit)
- Ojama Knight, attaque Ancient Fairy Dragon !!
Ancient Fairy Dragon (détruit)
Flunnis 3700 2 cartes - le nain 100 4 cartes
- Maintenant que j'ai de la place, je vais jouer Polymerization ! Apparais, Ojama King !
Polymerization
Ojama King lvl 6 / 3000 ATK
- Maintenant tu n'as plus assez de place pour invoquer un 2ème monstre. Je finis mon tour !

Tour 9

- A moi !
- Il faudra que Flunnis saches ce qu'il va faire. Avec les deux pièges Berserking, il peut transférer deux fois des points d'attaque sur n'importe quel monstre. Et pourtant il ne reste que 100 points de vie à achever, commenta Yann.
Flunnis 3700 2 cartes - le nain 100 0 carte
- (Il faut qu'il utilises les effets de ses deux pièges, donc...) Je joues Monster Reincarnation ! En me défaussant d'une carte, je récupères Krebons dans ma main !
Monster Reincarnation
- Goyo Guardian, attaque Ojama Knight !
- L'effet de Berserking s'active ! Je peux transférer des points d'attaque de Sea Koala à Ojama Knight !
Sea Koala lvl 2 / => 800 ATK - Ojama Knight lvl 5 / => 3300 ATK
Goyo Guardian (détruit)
Flunnis 3200 0 carte - le nain 100 0 carte
- J'actives mon piège : Limit Reverse ! Cela me permet d'invoquer spécialement de mon cimetière un monstre ayant une attaque égale ou inférieure à 1000 points. Je réinvoques le monstre dont je viens de me défausser : Turbo Rocket !
Limit Reverse
Turbo Rocket lvl 2 tuner / 0 ATK
- Turbo Rocket : attaque Sea Koala !
- L'effet du second Berserking, je transfère les points d'attaque de Ojama Knight à Sea Koala !
Ojama Knight lvl 5 / => 1650 ATK - Sea Koala lvl 2 / => 2450 ATK
Flunnis 750 0 carte - le nain 100 0 carte
- L'effet de Turbo Rocket : mon monstre n'est pas détruit en combat lorsqu'il attaque, de même il inflige des dommages égaux à la moitié de l'attaque du monstre ainsi attaqué !
Flunnis 750 0 carte - le nain 0 0 carte
Judith, Yann, et même Flunnis eurent un regard soulagé...

Publié sur Fanfictions.fr.

Voir les autres chapitres.

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