

PROJECT: SELENKERN - THE TCG

> GATEWAY TO A DIGITAL ARENA <

1.3- KARTEN ÜBERSICHT



Überlebe einen Kampf, um stärker zu werden / **Outlast** a fight to get stronger:



“Losing battles doesn't always lead to permanent changes. Some can learn from their defeats and grow stronger, sometimes even gaining new abilities or forms as a result.”

@project.seelenkern_tcg @rudi_kat @CharmandaS2
For questions: projekt-seelenkern@proton.me

Outlast Symbol sowie Bilder der Seelenkerne und Daten-Archiv Karten ist erstellt von einer KI, Ideen sind von mir



Erklärung zu den Karten - LillyByte-A als Vorlage

- 1 - **Karten-Name +Version-Nummer:** Name der Karte.
 - 2 - **Artwork:** Bild der Karte
 - 3 - **Entstehungsjahr:** Das Jahr, indem die KI das Update zu der Form bekommen hat.
 - 4 - **C-Typ (Card-Typ):** DotBit (Dt) / DotByte (DB) / Seelenkern (SK) / Kernbild (KB) / D-Fighter (DF) / Data-Archive (DA) / Gateway (GW) / Core-Ex (CE) / Ausrüstung (AU) / Avatar (AV) / Würfel-Fragment (WF)
- Beachte:** Core Deck Karten vom Rang-S++ und vom C-Typ Avatar, können nur 1x im Core Deck gespielt werden.
- 5 - **Kernfarbe:** Es gibt 8+1 verschiedene **Kernfaben**, es ist eine emotionale Färbung des Kerns, ein DotByte/Seelenkern kann 1-2 **Kernfarben** besitzen. Als zusätzl gibt es die **Kernfarbe - Farblos**.
 - 6 - **Typ:** Es gibt 15 verschiedene elementare **Typen**, eine Core Deck Karte kann 1-2 **Typen** besitzen.
 - 7 - **Phasenanzeige:** Anzeige, in welcher **Phase** der Effekt aktiviert werden kann
 - 8 - **Synchronstatus:** Der Effekt einer **Karte** kann nur aktiviert werden, wenn der **Synchronstatus** stimmt.
 - 9 - **Effekt-Bedingung (Auch Outlast):** Bedingung die zusätzlich erfüllt werden muss, um den Effekt zu aktivieren.
 - 10 - **Effekt-Slot:** **Effekt** der Karte.
 - 11 - **Outlast-Slot:** Die **Zusatzfähigkeit**, die man aktivieren kann, wenn man weniger **DP** als der gegner hat.
 - 12 - **Gateway (Habitat):** Gibt an bei welchem Ort die **Core Deck Karte** +1 **Zusatzwürfel** bekommt.
 - 13 - **Rang/Karten-Symbol:** Zeigt das **Symbol** der Karte oder den **Rang** an.
 - 14 - **Würfelzahl/Data-Archive Kartenanzahl:** Gibt an wie viele **Würfel** der Spieler während der **Battle-Phase** nutzen muss (Ohne **Zusatzwürfel**) oder wie viele **Data-Archive Karten** im **Data-Archive Deck** vorhanden sind.
 - 15 - **SetNummer(Serien-Nummer):** AoS-TT1-02-SK_2026-C - Besteht aus:
Thema - Set - SetNr. - Karten Typ (Kürzel) - Erscheinungsjahr - Rarität
 - 16 - **Identifikations Nummer (ID-Nr.):** M-B-BW-M_CS2-2030 - Besteht aus (Bezogen auf die DotByte/D-Fighter)
Name - Gewichtsklasse - Kernfaben - Typ - Welt - Geburtsjahr
 - 17 - **Set-Symbol:** Bild für das Release Set der Karte
 - 18 - **Artwork-Artist:** Ersteller bzw. Urheber der Zeichnung/des ArtWorks

Rand-Infos:

- **Buntes Netzwerk (B-N)**, **Weisses Netzwerk (W-N)**, **Dunkles Netzwerk (D-N)**, **Alternatives Netzwerk (A-N)**,
-> Schicht in der **DatenWelt** von CS2 (Username der Datenwelt)
- **Gewicht:** C=0-3Kg - B=4-40Kg - A=41-199Kg - S=200-50.000Kg - S+=51.000Kg-offen
- **Rarität:** **Common-C** (normal), **Rare-B** (etwas selten), **Super Rare-A** (selten), **Ultra-Rare-S** (sehr selten)
Secret Rare-S+ (besonders selten), **Reprint** (Zusatzvermerk)

