

PROJECT: SELENKERN - THE TCG
> GATEWAY TO A DIGITAL ARENA <
GATEWAY - NSS



Project:Seelenkern
- The TCG -
\\Gateway To A Digital Arena_



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 der KI, von ChatGPT, Ideen sind von mir.



Dunkelwald

Typ Habitat: Käfer
Nzw.-Schicht: Digitale Zone
Deckanzahl: -
Set-Nr/Jahr: NSS-BCS-01-GW_2026-C
Rarität: Common
Artwork Artist: AI_generated/rudi_kat



/Effekt:

Beide Spieler mischen alle ihre Handkarten in das Main-Deck, anschließend zieht jeder Spieler 2 Karten vom Main-Deck.

Lore Text:

Ein dunkler Wald bedeckt mit riesigen Tannenbäumen, die nur wenig Licht durchlassen. Ein leichter Nebel dringt durch die Hölzer und nimmt einem schnell die Orientierung. Blumen die das wenige Licht aufnehmen und den Waldboden bedecken, geben den Eindruck, das viele bunte Glühwürmer den Ort bei Nacht besuchen und verzaubern. Die vielen dunklen Plätze bieten gute verstecke und wenn man nicht aufpasst, kann man ganz schnell in die Irre geführt werden.



Flussufer

Typ Habitat: Wasser
Nzw.-Schicht: Digitale Zone
Deckanzahl: -
Set-Nr./Jahr: NSS-BCS-02-GW_2026-C
Rarität: Common
Artwork Artist: AI_generated/rudi_kat



/Effekt:

Jeder Spieler fügt eine Zufällige Data-Archive Karte vom Data-Abyss seines Gegners seiner eigenen Hand hinzu.

Lore Text:

Ein ruhiger Ort, wo die Gefahren unter dem Wasser und zwischen den Flussbäumen sowie Streucher verborgen sind.
Der Fluss wirkt mit den grünen Pflanzen und den schon magisch wirkenden Seerosen wie eine ruhige Oase, die zum entspannen einläd.
Man weiß nie wohin der Fluss einen trägt oder an die Ufer spühlt.



Hochgebirge

Typ Habitat: Drache
Nzw.-Schicht: Digitale Zone
Deckanzahl: -
Set-Nr/Jahr: NSS-BCS-03-GW_2026-C
Rarität: Common
Artwork Artist: AI_generated/rudi_kat



/Effekt:

Jeder Spieler legt die obersten 2 Karten vom Main Deck in seinen Data-Abyss.

Lore Text:

Ein kalter Ort mit vielen Schluchten sowie Felstunnel die sich durch die Felsen bohren. Es wirkt wie ein Wald aus Bergen der mit Schnee bedeckt ist. Das Eis und der Schnee halten die Berge immer in Bewegung. Lawinen und fallende Felsen formen das Gebirge ständig neu und sind eine Gefahr für jeden, der die Gebirgsketten passieren möchte. Jeder der den Ort betritt, hat mit Verlusten zu rechnen.



Kraftwerk

Typ Habitat: Elektro
Nzw.-Schicht: Digitale Zone
Deckanzahl: -
Set-Nr/Jahr: NSS-BCS-04-GW_2026-C
Rarität: Common
Artwork Artist: AI_generated/rudi_kat

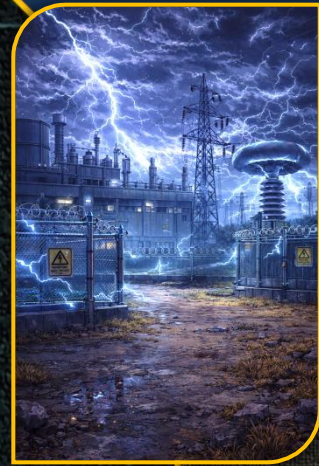


/Effekt:

Jeder Spieler kann eine Core Deck Karte auf seinem Spielfeld deaktivieren, dann wenn ein Spieler eine Karte auf seinem Spielfeld deaktiviert hat, fügt er seinem Core-Panel +1 Zusatzwürfel hinzu.

Lore Text:

Starke Gewitterwolken überdecken den Ort. Die Generatoren und eine riesige Teslaspuhle laden die Luft mit Hochspannung auf. Ein Kraftwerk im Zentrum versorgt die Anlagen mit so viel Strom, dass Blitze aus dem Boden und den Wolken schießen, wer sich da in der Nähe aufhält, kann starke Stromschläge abbekommen.



Lichtwald

Typ Habitat: Pflanze
Nzw.-Schicht: Digitale Zone
Deckanzahl: -
Set-Nr/Jahr: NSS-BCS-05-GW_2026-C
Rarität: Common
Artwork Artist: AI_generated/rudi_kat



/Effekt:

Jeder Spieler, der 2 oder mehr Handkarten hat, fügt seinem Core-Panel +1 Zusatzwürfel hinzu.

Lore Text:

Ein lichtdurchfluteter Wald, zwischen den riesigen Bäumen ragen kleine Hügel heraus, die mit Moos und Grass bedeckt sind. Bunte Blumen sammeln sich an den Lichtungen, und lassen den Ort in allen Farben erstrahlen. Trotz das der Wald so offen wirkt, bietet er viele versteckte und unbekannte Wege, wer hier nicht aufpasst, kann sich in dieser Schönheit verlieren.



Mühlen Tal

Typ Habitat: Wind
Nzw.-Schicht: Digitale Zone
Deckanzahl: -
Set-Nr/Jahr: NSS-BCS-06-GW_2026-C
Rarität: Common
Artwork Artist: AI_generated/rudi_kat



/Effekt:

Jeder Spieler kann eine Core Deck Karte vom Rang-B oder Rang-A in seinem Data-Abyss wählen und sie auf seine Bench platzieren.



Lore Text:

Ein offenes Wiesengelände, es wirkt wie ein riesiger grüner Teppich, der sich auf das Land legt. Windmühlen und ein flacher See malen eine idyllische Landschaft aus, bunte Blumenfelder färben den Wiesenteppich wie ein Muster das eingewebt wurde. Doch die Ruhe wird begleitet von starken Windböhen die einen aufhalten oder weitertragen können, wer mit dem Wind gehen kann, kann verlorenes wiederfinden und kommt schneller an sein Ziel.



Savanne

Typ Habitat: Animalisch
Nzw.-Schicht: Digitale Zone
Deckanzahl: -
Set-Nr/Jahr: NSS-BCS-07-GW_2026-C
Rarität: Common
Artwork Artist: AI_generated/rudi_kat



/Effekt:

Jeder Spieler zeigt seinem Gegenspieler seine Handkarten.
Wenn ein Spieler 3 oder mehr Handarten vorgezeigt hat, fügt der Spieler seinem Core-Panel +1 Zusatzwürfel hinzu.

Lore Text:

Ein sehr offenes und überschaubares Gelände, wo einzelne Bäume und trockene Sträucher das Land zeichnen. Im Zentrum der kahlen Landschaft liegt eine Oase, der treffe punkt für alles was her lebt. Wer das Gebiet betritt, kann sich nicht verstecken, und die Hitze kann einen schnell zu Kopf steigen, sodass man eine Gefahr von einer Illusion nicht unterscheiden kann.



Sicherheitszone

Typ Habitat: Maschine
Nzw.-Schicht: Digitale Zone
Deckanzahl: -
Set-Nr/Jahr: NSS-BCS-08-GW_2026-C
Rarität: Common
Artwork Artist: AI_generated/rudi_kat



/Effekt:

Wenn ein Spieler kein Gateway-Match hat, entferne
 -1 Zusatzwürfel vom Core-Panel des Spielers.



Lore Text:

Ein moderner Hochsicherheits-Bereich, es wirkt wie ein grosse Stadt mit Leuchttafeln, Neonlichter, kalten Stahl und einer Asphaltierten Straße, alles was diesen Ort betritt und verlässt wird überwacht, eine bekannte oder unbekannte Gefahr wird schnell gedämpft oder neutralisiert. Die Maschinen werden von einer KI überwacht, die auch das Abwersystem der Zone steuert.



Tundra

Typ Habitat: Geflügelt
Nzw.-Schicht: Digitale Zone
Deckanzahl: -
Set-Nr/Jahr: NSS-BCS-09-GW_2026-C
Rarität: Common
Artwork Artist: AI_generated/rudi_kat



/Effekt:

Wenn ein Spieler sich im Outlast Status befindet, fügt er seinem Core-Panel +1 Zusatzwürfel hinzu.

Lore Text:

Ein sehr raues und steiniges Gelände, das mit Moos- und Grassflächen sowie kleinen Hügel bedeckt ist. Tannen und grosse Bergsketten umgeben die Landschaft. Ein Nebel, der auch sehr dicht sein kann, legt sich hier öfter nieder und erschwert die Sicht auf die Ferne und die Gefahren am Boden. Um hier zu überstehen, muss man aufmerksam sein und schnell reagieren können. Zu Fuß kann man das Gelände nur schwer durchstreifen.



Vulkan

Typ Habitat: Feuer
Nzw.-Schicht: Digitale Zone
Deckanzahl: -
Set-Nr./Jahr: NSS-BCS-10-GW_2026-C
Rarität: Common
Artwork Artist: AI_generated/rudi_kat



/Effekt:

Ein Spieler der keinen Gateway-Match hat, legt seine gesamten Handkarten in seinen Data-Abyss.

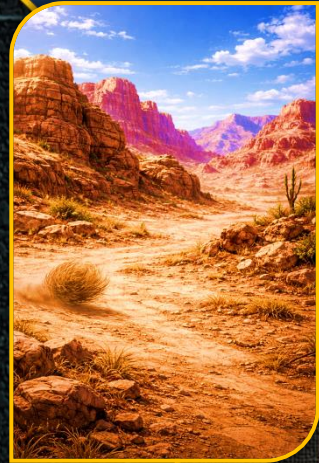
Lore Text:

Eine brennende Luft und heisse Magmarflüsse durchziehen diesen Ort. Im Zentrum liegt ein grosser aktiver Vulkan, der brennendes und flüssiges Gestein aus seinem inneren auswirft und die Landschaft ständig umformt. Unter jeder Felsplatte kann eine Feuerkammer sein, die nach der Laune der geht, einen jeden den Boden unter den Füßen wegreißen und in die Lava ziehen kann. Der Boden wirkt nicht als einziger gefahren, wer unaufmerksam ist, kann von fliegenden Gesteinsbrocken erschlagen werden, wer hier nicht vorbereitet ist, kann viel verlieren.



Wüstenfelsen

Typ Habitat: Erde
Nzw.-Schicht: Digitale Zone
Deckanzahl: -
Set-Nr/Jahr: NSS-BCS-11-GW_2026-C
Rarität: Common
Artwork Artist: AI_generated/rudi_kat



/Effekt:

Jeder Spieler würfelt einen Würfel, der Spieler mit dem höheren Ergebnis fügt seinem Core-Panel +1 Zusatzwürfel hinzu.

Lore Text:

Ein trockenes und sehr heisses Gelände, trockene sträucher, kahle Kateen und hohe Felswände die aus dem Boden ragen, zeichnen den Ort. Es ist ein Labyrinth aus Felsen und Sand, eine falsche Abzweigung kann in die Irre führen und fallende Felsbrocken machen den Weg zu einem Glücksspiel, das einen den Verstand und die letzten Reserven rauben kann.



Zirkus

Typ Habitat: Magisch
Nzw.-Schicht: Digitale Zone
Deckanzahl: -
Set-Nr/Jahr: NSS-BCS-12-GW_2026-C
Rarität: Common
Artwork Artist: AI_generated/rudi_kat



/Effekt:

Jeder Spieler wirft eine Karte aus seiner Hand ab.
 Wenn ein Spieler eine Karte abgeworfen hat, fügt der Spieler
 seinem Core-Panel +1 Zusatzwürfel hinzu.

Lore Text:

Ein Ort der Magie und der Zauberei, mit bunte Lichtern und fantasievollen
 Atraktionen, der so manche Geheimnisse birkt.
 Hier gelten andere Regeln, die nicht jeder Logig folgen, so kann
 ein scheinbarer Nachteil zum Vorteil werden, in dem Zirkus ist nichts wie es
 scheint, die gränzen der Realität werden hier bewegt und verzärrt.

