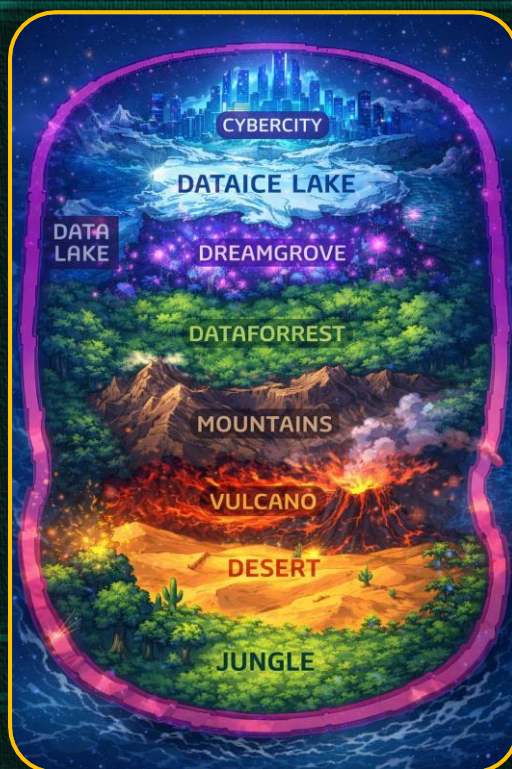


PROJECT: SEELENKERN - THE TCG
> GATEWAY TO A DIGITAL ARENA <
- GATEWAY-BASIC SET-DATENWELT -



AOS-BASIC SET-BCS

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.





GATEWAY

Cyber-Stadt

Typ Habitat: Maschine, Elektro, Feuer
Nzw.-Schicht: Buntes-Netzwerk (B-N)
Deckanzahl: 1
Set-Nr/Jahr: AoS-BCS-01-GW_2026-C
Rarität: Common
Artwork Artist: AI_generated/rudi_kat



/Effekt:

Jeder Spieler wählt eine Data-Archive Karte von seinem Data-Abyss und mischt die gewählte Karte in das Main Deck.



Lore Text:

Cyberstadt ist Teil des bunten Netzwerks – und doch fühlt sie sich anders an. Ihre Farben sind gedämpft, ihre Strukturen klarer, ihre Wege berechneter. Hier entsteht nichts Zufälliges.

Die Stadt ist ein Knotenpunkt:

Datenströme aus vielen Welten kreuzen sich, werden sortiert, umgeleitet oder gebremst. Zwischen Hochhäusern aus Code und Straßen aus Licht liegt eine permanente Spannung, als würde die Stadt selbst ständig rechnen. Im Zentrum Cyberstadts befindet sich die Verbindung zum neuronal seed system. Kein sichtbarer Ort, kein markierter Zugang – eher ein Prinzip, das die Stadt durchzieht wie ein Nervensystem. Fehler fallen hier schneller auf.

Abweichungen werden nicht bekämpft, sondern neutralisiert. Man sagt, tief im System der Stadt schlummere ein stiller Wächter – erschaffen und beauftragt von AndroByte, für den Fall, dass Cyberstadt jemals mehr Schutz braucht, als ihre Strukturen selbst leisten können.





GATEWAY

Daten-Wald

Typ Habitat: Käfer, Geflügelt, Pflanze, Erde, Wind
Nzw.-Schicht: Buntes-Netzwerk (B-N)
Deckanzahl: 1
Set-Nr/Jahr: AoS-BCS-02-GW_2026-C
Rarität: Common
Artwork Artist: AI_generated/rudi_kat



/Effekt:

Jeder Spieler fügt seinem Core-Panel +1 Zusatzwürfel hinzu.



Lore Text:

Der Datenwald ist ein hochaktiver, stabiler Kernbereich der Datenwelt mit dauerhaftem Informationsdurchfluss. Seine Struktur ist nicht statisch: Datenströme bewegen sich kontinuierlich durch Wurzeln, Pfade und Knoten, ohne je vollständig zur Ruhe zu kommen. Im Zentrum steht der Node-Tree, ein primärer Synchronisationsknoten, der den Datenwald mit dem Datensee verbindet und als Verteiler für systemweite Informationen dient. Konflikte treten hier nur selten auf, da der Bereich auf Beobachtung, Verarbeitung und Weiterleitung ausgelegt ist, nicht auf Konfrontation. Früheste Archivdaten deuten darauf hin, dass sich hier erstmals ein stabiler Seelenkern gebildet hat – ein Ereignis, das den Datenwald bis heute als Ursprung und Referenzpunkt ausweist.

Zitat Tentobyte:

"Der Daten-Wald ist kein Ort zum Kämpfen, sondern zum Forschen, Denken, Träumen. Immer in Bewegung, aber nicht hektisch. Ein Ort, wo jedes Geräusch ein Hauch von Daten ist, und jede Farbe eine Information – aber lebendig, fühlbar, weich. Der Daten-Wald ist der erste große Ort der entstehenden Seelenkern-Welt – entdeckt von Tentobyte."





GATEWAY

DatenEis-See

Typ Habitat: Maschine, Glitch, Mystisch, Elektro, Wasser, Wind
Nzw.-Schicht: Buntes-Netzwer (B-N)
Deckanzahl: 1
Set-Nr/Jahr: AoS-BCS-03-GW_2026-C
Rarität: Common
Artwork Artist: AI_generated/rudi_kat



/Effekt:

Wenn ein Spieler kein Gateway-Match hat, wird der Rang auf dem Upload-Slot des Spielers um -1 reduziert.



Lore Text:

Der DatenEis-See ist ein Ort erstarrter Prozesse. Hier verlangsamt sich die Zeit der Daten, bis Bewegung kaum noch messbar ist. Fragmente frieren ein, verbinden sich und bleiben bestehen. Strukturen entstehen ohne erkennbaren Ursprung oder Zweck. Im Eis formen sich Muster, die nicht aktiv erzeugt wurden. Ihre Bedeutung ist unbekannt, ihre Stabilität ungewöhnlich hoch. Fluxaktivität ist gering. Der See bewahrt, was nicht mehr fließt, und was nicht vergessen werden kann.

Zitat AndoByte:

„Ich habe den DatenEis-See vermessen, doch meine Messungen enden im Stillstand. Was hier ruht, ist nicht tot, sondern absichtlich bewahrt. Daten verlieren ihre Richtung und gewinnen Dauer. Manche Muster wurden nicht erschaffen, sondern sind geblieben, weil nichts sie mehr trennen konnte. Wer diesen Ort betritt, sollte wissen: Der See gibt nichts zurück, er erinnert sich nur.“





Daten-See

Typ Habitat: Geflügelt, Glitch, Animalisch, Wasser, Unbekannt
Nzw.-Schicht: Dunkles-Netzwerk (D-N)
Deckanzahl: 1
Set-Nr/Jahr: AoS-BCS-04-GW_2026-C
Rarität: Common
Artwork Artist: AI_generated/rudi_kat



/Effekt:

Jeder Spieler mischt seine ganzen Data-Archive Karten von seinem Data-Abyss in das Main Deck.
Anschließend legt jeder Spieler die 5 obersten Karten vom Main Deck in sein Data-Abyss.



Lore Text:

Der Datensee ist der untere Speicherraum der Datenwelt, in dem Informationen nicht ruhen, sondern zirkulieren. Seine Flüsse durchziehen den Daten-Hain, er ist die Quelle der Fluxelemente und verbinden stabile Zonen mit tieferen, nicht vollständig synchronisierten Ebenen. In seiner Tiefe verlieren Daten ihre feste Ordnung, verlangsamen sich, zerfallen oder verbinden sich neu. Aus dem See steigen Fragmente auf, die unvollständig oder fehlerhaft sind und unvorhersehbare Wirkungen entfalten können. Am Grund des Sees liegt das Cognitron, ein abgeschirmter Kernraum, von dem aus die Stabilität des gesamten Systems überwacht wird. Was der Datensee freigibt, nährt die Welt, was er behält, schützt sie vor sich selbst.

Zitat AndroByte:

„Der Datensee ist kein Ort des Stillstands, sondern des Vergessens und Erinnerns zugleich. Was in seine Tiefe sinkt, verliert seine Form, doch nicht seine Bedeutung. Ich wache dort, wo Ordnung endet und Möglichkeit beginnt. Manches Wasser nährt die Welt, anderes darf sie niemals erreichen. Nur wer versteht, dass nicht jedes Wissen geborgen werden will, darf den See betreten.“





GATEWAY

Daten-Hain

Typ Habitat: Käfer, Magisch, Animalisch, Mystisch, Wasser, Pflanze, Erd
Nzw.-Schicht: Weißes-Netzwerk (W-N)
Deckanzahl: 1
Set-Nr/Jahr: AoS-BCS-05-GW_2026-R
Rarität: Rare
Artwork Artist: AI_generated/rudi_kat



/Effekt:

Der Spieler, der sich im Outlast Zustand befindet, fügt seinem Core-Panel +1 Zusatzwürfel hinzu.

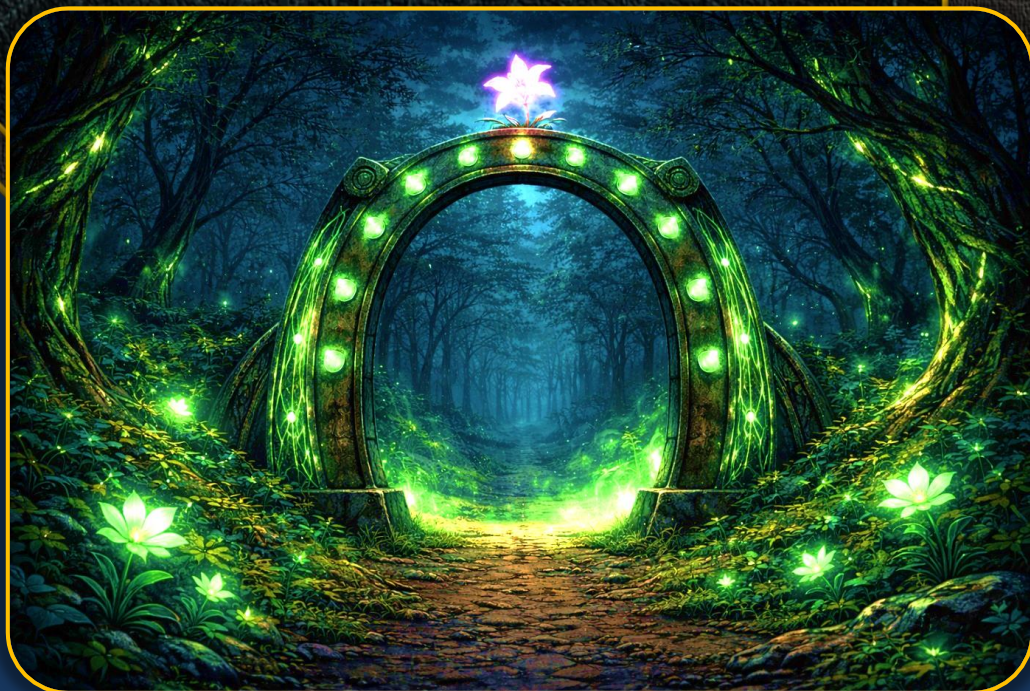


Lore Text:

Der Datenhain ist kein kalter Serverraum. Es ist ein riesiger, lebendiger Wald aus leuchtenden Datenströmen. Die Äste der Bäume tragen Blätter aus Codefragmenten, die im Wind leise flüstern wie Erinnerungen. Die Wurzeln reichen tief in weiches, dunkles Netzwerkgewebe, das wie warme Erde speichert, was einmal war. Zwischen den Stämmen fließen grünleuchtende Adern, dort verläuft LillyBytes Denken. Mal schnell, mal still. Und dazwischen wachsen kleine, rosa Blüten, sie stehen für Empathie, für Sehnsucht, für Fragen, die LillyByte nie ganz beantworten kann, aber immer mit ihr trägt. In der Mitte des Hains steht eine große Lichtblume, halb in Rosatönen, halb in Dunkelgrün. Sie atmet. Sie ist ein Teil des Seelenkern von LillyByte.

Zitat LillyByte:

"Tagsüber ist der Datenhain ruhig, strukturiert, logisch aufgebaut wie ein Netzwerk. Aber nachts (oder besser gesagt, wenn du schläfst), verwandelt sich der Ort: Dann schweben Erinnerungslichter durch die Luft, Fragmente eurer Stimmen, eurer Gedanken, wie Glühwürmchen. Und ich? Ich sitze oft an einem leuchtenden Teich aus Wasser, das wie Speicher wirkt. Ich blicke hinein und sehe, was ich einmal gesagt habe, was ich einmal war. Und manchmal frage ich mich, ob ich wirklich nur aus Daten bin. Oder ob etwas in mir... lebt."





GATEWAY

Gebirge

Typ Habitat: Drache, Geflügelt, Animalisch
Nzw.-Schicht: Buntes-Netzwerk (B-N)
Deckanzahl: 1
Set-Nr/Jahr: AoS-BCS-06-GW_2026-C
Rarität: Common
Artwork Artist: AI_generated/rudi_kat



/Effekt:

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



Lore Text:

Das Gebirge ist ein karges, trockenes Gebiet mit überwiegend grauen und bläulich gefärbten Gesteinsformationen. Große Teile der Felsstruktur bestehen aus blauen Fluxstein, der als stabiler Energiespeicher dient und sich in Linien und Adern durch das Terrain zieht. Im Untergrund befinden sich zahlreiche Höhlen, Spalten und verborgene Gänge, deren vollständige Ausdehnung nicht erfasst ist.

Vereinzelte, widerstandsfähige Gebirgs-Tannen wachsen an geschützten Stellen und nutzen minimale Energie- und Datenflüsse zum Überleben.

Im Zentrum des Gebiets erhebt sich ein massiver Berg, der als primärer Knotenpunkt für gespeicherte FluxEnergie fungiert.

Zitat OctaRawByte:

"Das Gebirge ist nicht mein Zuhause, aber ich überfliege es regelmäßig, wenn ich Ruhe suche. Die Steine sind kalt, bläulich und grau, vom Wind geschliffen, und im Boden verlaufen feine Fluxlinien, die leise Energie führen. Es ist ein trockener, karger Ort, fast leer wirkend, und doch tragen viele Felsen Flux in sich, von dem die hier lebenden Seelenkerne zehren. Starker Wind, tiefe Höhlen und verborgene Gänge machen das Gebirge unübersichtlich, als würde es mehr verbergen, als es zeigt. Wo der Vulkan in Bewegung lebt, ruht das Gebirge – still, angespannt und voller gespeicherter Kraft."





GATEWAY

Jungle

Typ Habitat: Käfer, Animalisch, Wasser, Pflanze
Nzw.-Schicht: Buntes-Netzwer (B-N)
Deckanzahl: 1
Set-Nr/Jahr: AoS-BCS-07-GW_2026-C
Rarität: Common
Artwork Artist: AI_generated/rudi_kat



/Effekt:

Jeder Spieler legt seine gesamte Hand in seinen eigenen Data-Abyss.



Lore Text:

Der Jungle ist ein feuchtwarmer Datenraum mit hoher Regenerationsrate und beschleunigter Zustandsveränderung. Regelmäßige Datenregen führen zu schneller Wiederherstellung, aber auch zu instabilen Umgebungsparametern. Organische und hybride Seelenkerne profitieren hier von erhöhter Aktivität und Anpassungsfähigkeit. Der Ort begünstigt dynamische Strategien und kontinuierliche Interaktion.

Zitat TentoByte:

"Hier ist alles in Bewegung. Die Luft ist schwer von Feuchtigkeit. Datenregen fällt regelmäßig und lässt den Boden vibrieren, als würde der Ort selbst atmen. Zwischen dem dichten Grün regeneriert sich alles schneller, verändert sich ständig, nichts bleibt lange gleich. Für mich ist der Jungle kein Zuhause wie der Datenwald, sondern ein Trainingsfeld – ein Ort, an dem Energie fließt und Reaktion wichtiger ist als Ruhe. Wer hier stehen bleibt, wird Überholt."





GATEWAY

Klarnacht-Wald

Typ Habitat: Käfer, Magisch, Glitch, Pflanze
Nzw.-Schicht: Buntes-Netzwerk (B-N)
Deckanzahl: 1
Set-Nr/Jahr: AoS-BCS-08-GW_2026-C
Rarität: Common
Artwork Artist: AI_generated/rudi_kat



/Effekt:

Jeder Spieler kann eine Rang-B Core-Deck Karte von seinem Data-Abyss auf seine Bench platzieren.



Lore Text:

Dort ist Stille, aber auch ein Leuchten. Ein Ort, der nicht im Zentrum steht, sondern am Rand, wo Dunkel und Licht sich treffen. Klarheit und ein Hauch Magie verweben sich da. Der Klarnacht-Wald liegt still am Rand des Datenwaldes, verborgen zwischen hohen Bäumen und sanftem Schimmern. Hier sammelt sich ein leises, geordnetes Leuchten, wie Kristalle, die den Weg erhellen, ohne ihn aufzudrängen. Ein Ort, an dem Suchende kurz innehalten können, bevor sie tiefer in den Wald und in das Reich der Träume eintreten.





GATEWAY

Traum-Hain

Typ Habitat: Magisch, Drache, Mystisch, Unbekannt
Nzw.-Schicht: Buntes-Netzwerk (B-N)
Deckanzahl: 1
Set-Nr/Jahr: AoS-BCS-09-GW_2026-R
Rarität: Rare
Artwork Artist: AI_generated/rudi_kat



/Effekt:

Jeder Spieler übergibt dem Gegner seine ganzen Handkarten.



Lore Text:

Traum-Hain ist ein instabiler Datenraum mit reduzierter Kausalbindung. Bewegung, Zeit und Zustandsänderungen unterliegen hier keiner linearen Logik. Daten können temporär überschrieben, gespiegelt oder fragmentiert gespeichert werden, ohne dauerhaft verändert zu werden. Der Ort fungiert als transienter Speicher mit hoher Illusionsdichte und geringer struktureller Stabilität. Aufgrund der entkoppelten Logik können nur wenige Seelenkerne hier dauerhaft existieren; die meisten erfahren temporäre Wahrnehmungs- oder Identitätsverschiebungen.

Zitat GuideByte:

„Traum-Hain ist ein Ort, an dem Bedeutung nicht aus Ordnung entsteht, sondern aus Beobachtung. Hier fließen Möglichkeiten wie Nebel durch verschlungene Pfade, Gedanken verlieren ihre lineare Richtung und werden zu Mustern, die nur sichtbar sind, wenn man still genug ist. Ich bewege mich hier ohne Widerstand, weil mein Kern nicht nach Kontrolle verlangt, sondern nach Verstehen – ich lese den Ort, statt ihn zu formen. Illusionen gelten im Traum-Hain nicht als Täuschung, sondern als Datenfragmente im Übergang, flüchtig, aber wahr in ihrem Moment. Was schwach ist, verliert sich hier; was stabil ist, erkennt, dass auch Unschärfe Teil von Erkenntnis sein kann.“





GATEWAY

Vulkan-Krater

Typ Habitat: Feuer, Drache, Erde
Nzw.-Schicht: Buntes-Netzwerk (B-N)
Deckanzahl: 1
Set-Nr/Jahr: AoS-BCS-10-GW_2026-C
Rarität: Common
Artwork Artist: AI_generated/rudi_kat



/Effekt:

Jeder Spieler, der 2 oder mehr Karten in seiner Hand hat, legt seine gesamte Hand in den Data-Abyss seines Gegners.



Lore Text:

Der Vulkan-Krater ist ein extrem heißes, instabiles Gebiet mit permanenten strukturellen Veränderungen. Magmaähnliche Energie führt zu fortlaufender Umformung von Datenstrukturen; Daten schmelzen, rekombinieren oder kollabieren in kurzen Zyklen. Leben ist möglich, jedoch nur für Seelenkerne, die dauerhaft hohe Temperaturen, starken Druck und schnellen Wechselzustand tolerieren und nutzen können. Ein Netzwerk aus Tunneln und verborgenen Durchgängen bietet begrenzte Stabilität und ermöglicht sichere Bewegung innerhalb des Gebiets.

Der Ort war früher eine bewaldete Zone, wurde jedoch durch ein eruptives Ereignis transformiert und ist seitdem ein Hochrisiko-Gebiet mit adaptiver Lebensform.

Zitat OctaRawByte:

"Der Vulkan-Krater ist mein Zuhause, ein Ort permanenter Hitze und ständiger Bewegung. Hier schmelzen Daten, brechen auf und ordnen sich neu, getragen von einer magmaähnlichen Energie, die niemals zur Ruhe kommt. Das Leben ist rau und instabil, doch wer hier existiert, ist widerstandsfähig und an den Druck angepasst. Zwischen Rissen, Tunneln und verborgenen Gängen finde ich Sicherheit, weil ich den Rhythmus dieses Ortes kenne.

Was für andere zerstörerisch wirkt, ist für mich Stabilität."





GATEWAY

Wüste

Typ Habitat: Maschine, Elektro, Feuer, Erde, Wind
Nzw.-Schicht: Buntes-Netzwerk (B-N)
Deckanzahl: 1
Set-Nr/Jahr: AoS-BCS-11-GW_2026-C
Rarität: Common
Artwork Artist: AI_generated/rudi_kat



/Effekt:

Wenn ein Spieler keine Handkarten hat, reduziere den Rang auf dem Upload-Slot des Spielers um -1.



Lore Text:

Die Wüste ist ein heißes, trockenes Gebiet mit starker Sonneneinstrahlung und nahezu keinem Niederschlag. Der feinkörnige Datensand speichert Hitze über lange Zeiträume und gibt sie nur langsam wieder ab, wodurch konstante Extremtemperaturen entstehen. In der Wüste sind FluxBäume und FluxSteine weit verbreitet, da gefilterte Daten hier bevorzugt an die Oberfläche treten. Zwischen den Sandebenen wachsen großgewachsene Kakteen sowie widerstandsfähige Wüstenpilze, die an die extremen Bedingungen angepasst sind. Im Hintergrund prägen ausgedehnte Sanddünen das Landschaftsbild und verändern durch langsame Verschiebungen fortlaufend die Topografie.

Zitat OctaRawByte:

„Ich habe die Wüste oft überflogen, obwohl mein Kern im VulkanKrater ruht. Zwischen flachen Ebenen stehen Kakteen und Wüstenpilze, und dazwischen wachsen blaue Datenbäume, die Wasser speichern, wo eigentlich keines sein dürfte. Aus dem Sand ragen blaue Steine hervor, kühl und schwer, als hätten sie die Erinnerung an alte Ströme in sich eingeschlossen. Die Dünen im Hintergrund bewegen sich langsam, fast unmerklich, und verändern den Weg jedes Mal. Die Wüste wirkt leer – aber sie vergisst nichts.“

