

5

GEIST DER DREI TALENTE

ARKANUM

WENN DU DIESE KARTE AKTIVIERST, WÄHLE EINEN WEG: - ZIEHE ZWEI KARTEN ODER - SCHICKE EIN GEGNERISCHES WESEN IN DEN FLUSS ODER - WÄHLE EINE HANDKARTE DEINES GEGNERS, SIE GEHT UNTER SEINEN VORRAT.

"Drei Wege, drei Geister - wähle Weisheit, wie ein Meister."

SLARODE-100 ©soulboundarkana2025

3

AKADEMIE DER SCHATTENPADE

SPIELFELD ARKANUM

SO LANGE DIESE KARTE LIEGT, ERHALTEN ALLE "DUNKELHEITS-ARKANISTEN" 1200 STR. IMMER WENN DU EIN "ARKANUM" AKTIVIERST, WIRF EINE MÜNZE. BEI KOPF - SENDE EINE KARTE VON DEINEM VORRAT IN DEN FLUSS. BEI ZAHL - ERHALTE EINEN SEELENPUNKT.

"Ein finsternes Refugium der Arkanisten."

SLARODE-102 ©soulboundarkana2025

4

ANTIKER STAB DER ANTIKE

ARKANUM

RÜSTE NUR EINEN ARKANISTEN ODER EIN ANTIK WESEN MIT DIESER KARTE AUS. DAS AUSGERÜSTETE WESEN ERHÄLT +400 STR, SO LANGE DIESE KARTE AKTIV IST. WIRD DIESE KARTE ZERSTÖRT, ZERSTÖRE DAS AUSGERÜSTETE WESEN.

©soulboundarkana2025

4

APFELZAUBERIN

STR 1800 SHD 1200

ARKANIST/DUNKELHEIT

"Komm, hier hast du einen Apfel - sie verführt dich mit Süße."

SLARODE-103 ©soulboundarkana2025

4

ARKANE DOPPELMAGIE

ARKANUM

AKTIVIERE DIESE KARTE NUR, WENN DU MINDESTENS ZWEI ARKANISTEN KONTROLLIERST. EINMAL PRO ZIRKEL: FÜR DIE DAUER DEINER KAMPFPHASE, ADDIERE DIE STR DEINER ARKANISTEN. DANACH KEHREN ALLE WESEN ZU IHRENER NORMALER STR ZURÜCK.

©soulboundarkana2025

2

ARKANER ERSATZ

ARKANUM

WÄHLE EIN AKTIVES ARKANUM DEINES GEGNERS UND SCHICKE ES INS EXIL. DANACH KANNST DU EIN ARKANUM AUS DEINER HAND FÜR ZWEI SEELENPUNKTE WENIGER AKTIVIEREN.

©soulboundarkana2025

4

ARKANISTIN DES STURMS

STR 1300 SHD 1200

ARKANIST/WIND/EFFEKT

WENN DIESE KARTE GEBUNDEN WIRD, KANNST DU EINE VERDECKTE "ARKANUM" ODER "SIEGEL" KARTE DEINES GEGNERS, ZURÜCK AUF DIE HAND GEBEN. DU KANNST DIESEN EFFEKT NUR EINMAL PRO ZIRKEL NUTZEN.

"Meine Wind Magie fließt über dich hinweg"

SLARODE-104 ©soulboundarkana2025

5

AURELIA DIE RABENHEXE

STR 1900 SHD 1200

ARKANIST/DUNKELHEIT/EFFEKT

WENN DIESE KARTE GEBUNDEN WIRD: WÄHLE BIS ZU ZWEI WESEN DES GEGNERS UND DREHE DIESE IN DIE VERDECKTE SHD POSITION.

"Sie hatte einst ein Herz - heute bringt sie den Schmerz."

SLARODE-108 ©soulboundarkana2025

4

CHRONO ARKANIST

STR 1600 SHD 1200

ARKANIST/DUNKELHEIT/EFFEKT

GRABE DIE OBERSTE KARTE DEINES VORRATS AUS. IST SIE EIN NORMALES "ARKANUM" SCHICKE SIE IN DEN FLUSS. DIE KARTE AKTIVIERT SICH ZUM BEGINN DEINES NÄCHSTEN ZIRKELS OHNE KOSTEN. IST DIE KARTE KEIN NORMALES "ARKANUM" GEHT SIE UNTER DEINEN VORRAT.

"Zeit ist mehr als Magie - sie fließt ständig."

SLARODE-109 ©soulboundarkana2025



4

EIS - HEXE VON VARENTH

STR 1600 SHD 1400

ARKANIST/AQUA

"Eine junge, talentierte Eis-Hexe, die auch mit dem Schwert umgehen kann"

SLARODE-202 © soulboundarkana2025



4

ERZARKANISTEN KATAKLYSMUS

ARKANUM
KANN NUR AKTIVIERT WERDEN, WENN DU GLEICHZEITIG, GEWAND DES ARKANISTEN UND ARKANE DOPPELMAGIE KONTROLLIERST. ZERSTÖRE ALLE ARKANUM UND SIEGELKARTEN AUF DER SEITE DES GEGNERS. DU DARFST DANACH KEIN WEITERES ARKANUM WIRKEN.

SLARODE-183 © soulboundarkana2025



4

EXPLOSION

ARKANUM
AKTIVIERE DIESE KARTe IN DER ZUG PHASE DES GEGNERS. ER MUSS DIE GEZOGENE KARTe DIREKT INS EXIL SCHICKEN.

"Boom - da geht sie hin, deine Karte."

SLARODE-183 © soulboundarkana2025



4

FEURIGE ARKANE NOVIZIN

STR 1350 SHD 1400

ARKANIST/FEUER/EFFEKT
SOBALD DIESE KARTe GEBUNDEN WIRD, ZIEHE EINE KARTe VON DEINEM VORRAT.

"Eine junge Novizin, mit brennendem Herz"

SLARODE-201 © soulboundarkana2025



6

FINSTERE ARKANE NOVIZIN

STR 2100 SHD 1700

ARKANIST/DUNKELHEIT/EFFEKT
ERHÄLT FÜR JEDEN WEITEREN "ARKANISTEN" AUF DEM FELD ODER IM FLUSS 1300 STR.

"Sie ist die jüngste Novizin, mit der größten arkanen Energie."

SLARODE-115 © soulboundarkana2025



8

FINSTERE ARKANE GELEHRTER

STR 2600 SHD 2200

ARKANIST/DUNKELHEIT/VERSCHMELZUNG/EFFEKT
VERSCHMELZUNG VON "CHRONO ARKANIST" UND "FINSTERE ARKANE MEISTER"
WENN DIESE KARTe GEBUNDEN WIRD, NIMM EIN "ARKANUM" DAS "ARKANISTEN" ERWÄHNT AUS DEINEM VORRAT.

"Er ist alt, weise und finster - sei auf der Hut!"

SLARODE-118 © soulboundarkana2025



7

FINSTERE ARKANE MEISTER

STR 2500 SHD 2100

ARKANIST/DUNKELHEIT

"Er ist der stärkste Arkanist, der Meister der bekannten und unbekannt Welt."

SLARODE-117 © soulboundarkana2025



7

FINSTERE ARKANE CHRONIKEN

STR 2800 SHD 2500

ARKANIST/DUNKELHEIT/EFFEKT
KANN NUR GEBUNDEN WERDEN, WENN DU "CHRONO ARKANIST" UND "FINSTERE ARKANE NOVIZIN" IN DEN FLUSS SCHICKST. ANNULLIERE EINMAL PRO ZIRKEL, EIN "ARKANUM" DEINES GEGNERS.

"Er kennt mehr Magie - als alle Arkanisten vor ihm."

SLARODE-119 © soulboundarkana2025



3

FLUSSANGLER

EWIGES SIEGEL
KANN NUR AKTIVIERT WERDEN, WENN DU ODER DEIN GEGNER MINDESTENS EIN ARKANUM IM FLUSS HABEN. WÄHLE EIN ARKANUM AUS DEM FLUSS DES GEGNERS UND WIRKE ES SOFORT OHNE KOSTEN. WIRD DIESE KARTe ZERSTÖRT, ZERSTÖRE DAS ARKANUM.

© soulboundarkana2025



3 **FRÜHLINGSSCHILDELEWEN**

STIEGEL
 AKTIVIERE DIESES STIEGEL UND WÄHLE EINE OFFENE KARTE DES GEGNERS. ANNULLIERE ALLE EFFEKTE BIS ZUM ENDE DES ZIRKELS. ES KANN KEINE KETTE ALS REAKTION ERFOLGEN.
"Der Frühling deckt die Hinterlassenschaft des Winters zu."

SLAR00E-008 ©soulboundaerkana2025



4 **8** **GEBANNT ARKANE ENERGIE**

INFINITY ARKANUM
 WÄHLE EIN AKTIVES ARKANUM DES GEGNERS. SO LANGE DIESE KARTE AKTIV IST, GILT DIE GEWÄHLTE KARTE ALS NEUTRALISIERT, DIE KARTE KANN NICHT ERSETZT ODER ERNEUERT WERDEN. WIRD DIESE KARTE ZERSTÖRT, ZERSTÖRE DIE KARTE DES GEGNERS.

©soulboundaerkana2025



4 **⊕** **GEWAND DES ARKANISTEN**

ARKANUM/AUSRÜSTUNG
 RÜSTE NUR EINEN ARKANISTEN MIT DIESER KARTE AUS. DAS AUSGERÜSTETE WESEN ERHÄLT +400 STR. WIRD DIESE KARTE ZERSTÖRT, DARFST DU EIN ARKANUM, DASS "ARKANIST" ERWÄHNT AUS DEINEM VORRAT NEHMEN.

©soulboundaerkana2025



4 **⚡** **HAUS DER SCHWESTERN**

SPIELFELD ARKANUM
 SO LANGE DIESE KARTE AKTIV IST, ERHÄLT "TOCHTER DES HEXERS" EINMAL PRO ZIRKEL, DIE FÄHIGKEIT IHRE POSITION VON STR MODUS IN DEN SHD MODUS ZU WECHSELN.
"Das Haus der Schwestern - ein Zuhause, oder ein Gefängnis?"

SLAR00E-127 ©soulboundaerkana2025



4 **▲** **HERBSTLAUB ZAUBERIN**

STR 1200 SHD 1700
ARKANIST/ERDE

"Die Lächeln ist wach wie das Licht im Herbst - und doch erreicht es Ihre Augen nicht."

SLAR00E-129 ©soulboundaerkana2025



4 **HERBSTLICHT ARAEL**

STIEGEL
 AKTIVIERE DIESES STIEGEL WENN DEIN GEGNER EIN WESEN AUS DEM FLUSS ZURÜCK HOLT. SCHICKE DAS WESEN UND DIESE KARTE INS EXIL.
"Du bist berufen - und ich begleite dich."

©soulboundaerkana2025



4 **KANNE DER BEGERLICHKEIT**

ARKANUM
 ZIEHE ZWEI KARTEN VON DEINEM VORRAT. BEHALTE EINE AUF DEINER HAND, LEGE DIE ANDERE AUF DEINEN VORRAT.
"Begehren kann Fluch oder Segen sein."

SLAR00E-133 ©soulboundaerkana2025



4 **KARTENGENERATOR**

STIEGEL
 ZIEHE EINE KARTE VON DEINEM VORRAT.
"Nicht gierig werden - nur eine Karte ziehen."

SLAR00E-133 ©soulboundaerkana2025



3 **LEHRLING DER FINSTEREN RUNEN**

STR 800 SHD 400
ARKANIST/DUNKELHEIT/EFFEKT
 NIMM EIN "ARKANUM" AUS DEM FLUSS AUF DIE HAND.
"Sie hat keine Ahnung, wie mächtig sie werden wird. - Nur die arkane Energie weiß es."

SLAR00E-142 ©soulboundaerkana2025

8

SALEM'S KATER

INFINITY ARKANUM
KANN NUR AKTIVIERT WERDEN, WENN DU "TOCHTER DES HEXERS" UND "HAUS DER SCHWESTERN" KONTROLLIERST. "TOCHTER DES HEXERS" ERHÄLT EINMAL PRO ZIRKEL +300 STR ODER +300 SHD, JE NACH POSITION.

"Miauu - komm rein und sieh wer ich bin."

SLARCODE:160 ©soulboundarkana2025

4

SIEGELVERLAGERUNG

SIEGEL
AKTIVIERE DIESES SIEGEL ALS REAKTION AUF DIE AKTIVIERUNG EINES GEGNERISCHEN SIEGELS. VERLAGERE DAS SIEGEL DES GEGNERS AUF EIN ANDERES ZIEL.

"Ein gutes Siegel bleibt da wo du es haben willst. Ein großartiges? Schläft zu wo dein Gegner es nicht erwartet."

SLARCODE:169 ©soulboundarkana2025

4

SPIEL DER HEXEN

SIEGEL
AKTIVIERE DIESE KARTEN NUR, WENN DU MINDESTENS DREI ARKANISTEN KONTROLLIERST. SCHICKE BIS ZU ZWEI VERDECKT LIEGENDE KARTEN DEINES GEGNERS IN DEN FLUSS.

"Lass uns ein Spiel spielen - dass du nicht gewinnen kannst."

SLARCODE:171 ©soulboundarkana2025

5

TOCHTER DES HEXERS

STR 1900 SHD 1200

ARKANIST/DUNKELHEIT/EFFEKT
KANN NUR GEBUNDEN WERDEN WENN DU "HAUS DER SCHWESTERN" KONTROLLIERST. NIMM DIE KARTEN "SALEM'S KATER" AUS DEINEM VORRAT UND AKTIVIERE SIE OHNE KOSTEN.

"Niemand kennt ihren Vater - sie hat nur das Haus der Schwestern und den Kater."

SLARCODE:172 ©soulboundarkana2025

4

VERBOTENES PRISMA

ARKANUM
AKTIVIERE DIESE KARTEN NUR, WENN DU MINDESTENS ZWEI ARKANISTEN AUF DEM FELD KONTROLLIERST. ZIEHE FÜR JEDES AKTIVE ARKANUM EINE KARTEN VON DEINEM VORRAT, MAXIMAL ZWEI.

"Nur wer Licht und Schatten vereint, darf in das Prisma blicken."

SLARCODE:183 ©soulboundarkana2025

4

VERFLUCHTE KETTEN

SIEGEL
DEIN GEGNER ÜBERSPRINGT IN SEINEM ZIRKEL DIE KAMPFPHASE.

"Sie zwingen selbst die wildeste Seele in die Knie."

SLARCODE:183 ©soulboundarkana2025

2

VERSCHMELZUNG

ARKANUM
VERSCHMILTZT ZWEI ODER MEHR WESEN MITEINANDER

"Aus mehreren entsteht ein neues."

©soulboundarkana2025

4

WAHL DER DREI

ARKANUM
SCHAU DIR DIE OBERSTEN DREI KARTEN DEINES VORRATS AN, NIMM EINE AUF DIE HAND, LEGE EINE IN DEN FLUSS UND EINE INS EXIL.

"Vergangenheit, Gegenwart & Zukunft - eine Wahl die dein Schicksal beeinflusst."

SLARCODE:185 ©soulboundarkana2025

5

WANDERIN DER EBENEN

STR 1900 SHD 1800

ARKANIST/ERDE/EFFEKT
WENN DIESER KARTEN GEBUNDEN WIRD, KANNST DU ZWEI SEELENPUNKTE ZAHLN. SCHAU DIE HAND DES GEGNERS AN UND SCHICKE ZWEI KARTEN IN DEN FLUSS.

"Die Vögel sind ihre Freunde - flüstern ihr Geheimnisse zu."

SLARCODE:186 ©soulboundarkana2025

6

WÜRFELZAUBERER DER FLAMMENHAND

STR 1800 SHD 1000

ARKANIST/FEUER/EFFEKT Artwork by Cottoneyejuu

WENN DU DIESE KARTE BINDEST, WIRF 1W20. ERHÖHE DIE STR UM DIE HÄLFTE DES ERGEBNISSES X 10. WÜRFELST DU EINE NATÜRLICHE 20, DARFST DU SOFORT EIN ARKANUM OHNE KOSTEN AKTIVIEREN.

"Er kontrolliert das Chaos - in jeder Zahl steckt Magie."

SLARCODE: 193 © soulbound:arkana2025

4

ZAUBERIN DER HERBSTBLÄTTER

STR 1300 SHD 1200

ARKANIST/ERDE/EFFEKT

WENN DIESE KARTE GEBUNDEN WIRD, ZIEHE ZWEI KARTEN AUS DEINEM VORRAT, BEHALTE EINE AUF DER HAND UND LEGE DIE ANDERE UNTER DEINEN VORRAT. DU KANNST DIESEN EFFEKT NUR EINMAL PRO ZIRKEL NUTZEN.

SLARCODE: 203 © soulbound:arkana2025

4

ZWEITE GEBURT

EWIGES SIEGEL

AKTIVIERE DIESES SIEGEL NUR, WENN DU ODER DEIN GEGNER MINDESTENS EIN WESEN IM FLUSS HABEN. BINDE DAS GEWÄHLTE WESEN, SOFORT UND OHNE KOSTEN AUF DEINE SPIELFELD SEITE, OHNE SEINE EFFEKTE ZU AKTIVIEREN. WIRD DAS WESEN ZERSTÖRT, ZERSTÖRE DIESE KARTE.

SLARCODE: 008 "Manche werden wiedergeboren." © soulbound:arkana2025