

DEAD & CELLS

Häufige Fragen, Klarstellungen und Korrekturen

Häufige Fragen, Klarstellungen und Korrekturen

(Stand: 19.08.2025)

In diesem Dokument findet ihr Folgendes:

- Fragen und ihre Antworten: Hier findet ihr häufig gestellte Fragen und ihre Antworten.
- Quality of Life Anpassungen: „Quality of Life“ - das heißt, wir wollen euer Spielerlebnis oder das zukünftiger Spieler angenehmer machen. In diesem Abschnitt findet ihr also Änderungen, die nicht getätigt wurden, weil sie fehlerhaft oder falsch waren - sondern um etwas einfacher, besser oder intuitiver zu gestalten oder zu schreiben.
- Korrekturen: Es gab Errata (also Fehler), oder es wird aus Balancing-Gründen ein Effekt geändert? Dann findet ihr das in diesem Abschnitt.

In der Anleitung des Spiels findet ihr immer auch die aktuelle Versionsnummer und auf welcher Basis sie mit diesem Dokument übereinstimmt. Wenn wie ein Update dieses Dokuments anfertigen, aktualisieren wir auch die Download-Anleitung des Spiels in die Klarstellungen und Fragen bereits eingearbeitet und für die nächste Auflage vorbereitet sind.

Die aktuelle Version trägt die Nummer V1.1

Als Korrektur für Druckfehler der 1. Auflage liegen dieser Sticker bei.

NEUE Einträge im Vergleich zur vorherigen Version dieses Dokuments, sind **rot** eingefärbt.

Fragen

Frage: Kann Serenade auch Wurm-Plättchen erhalten? Und wenn ja, mit welchem Deck führt sie die Wurm-Probe durch?

Antwort: Ja kann sie (Spoiler: Auch die Plättchen in der Burg kann sie erhalten). Die Probe führt sie mit ihrem eigenen Stapel durch.

Frage: Der Vergiftete hat seine Brutalität 2 Fertigkeit freigeschaltet. Er fügt Markiert zu: Löst Markiert bei diesem Schaden gleich aus und er fügt 2 Schaden zu?

Antwort: Nein. Das Markiert und die Fertigkeit passieren gleichzeitig, er fügt also quasi gleichzeitig Markiert und den Schaden zu. Markiert wird erst bei späterem Schaden auslösen.

Frage: Gelten beim Bosskampf die regulären Kampfregeln?

Antwort: Ja die regulären Kampfregeln gelten auch beim Bosskampf. Folglich gelten bei einem Bosskampf die regulären Kampfregeln zusätzlich zu den Regeln für einen Bosskampf.

Frage: Wann darf ich gesammelte Zellen ausgeben?

Antwort: Nur zum Ende eines Durchgangs dürfen Zellen ausgegeben werden.

Frage: Wo finde ich die Erklärung zu den meisten Symbolen auf Monster- oder Kampf-Karten?

Antwort: Die Symbole werden auf der Rückseite der Spielerhilfen erklärt.

Frage: Warum hat der Stillgelegte Brunnen nicht das Kürzel SB?

Antwort: Da die Start-Karten alle ein S im Kürzel haben, entschieden wir uns dazu das Kürzel VB zu vergeben, damit keine Verwechslungsgefahr zwischen Karten des Brunnens und Start-Karten entsteht.

Frage: Wenn sich ein Kartentext auf ein abgeschlossenes Biom bezieht, kann damit auch ein abgeschlossener Boss gemeint sein?

Antwort: Nein, Biome sind keine Bosse. Ein Kartentext dieser Art bezieht sich dann auf das abgeschlossene Biom, bevor man dem Boss begegnet ist.



WWW.FROSTEDGAMES.DE



discord.frostedgames.de



@FROSTEDGAMES

DEAD & CELLS

Frage: Ich bin gerade in einem Biom gestorben. Ein Karteneffekt sagt mir, dass ich einen Entwurf aus dem abgeschlossenen Biom nehmen darf. Darf ich mir aus dem Biom, in dem ich gestorben bin, einen Entwurf nehmen?

Antwort: Nein, leider nicht. Ein Biom gilt nur dann als abgeschlossen, wenn du es lebendig verlässt.

Frage: Darf ich in Runde III eines Bosskampfes, einen Frost auf die Aktion eines Gegners in Runde I des nächsten Zyklus legen?

Antwort: Nein, da man nur auf die nächste Kampfrunde mit Aktionen einen Frost legen darf. Da in Runde III die nächste Kampfrunde, Runde IV wäre und nicht Runde I des nächsten Zyklus, ist das nicht möglich. Sollte man in Runde IV einen Frost legen dürfen, gilt Runde I des nächsten Zyklus trotzdem nicht als nächste Kampfrunde. Zyklen sind in der Hinsicht getrennt zu betrachten.

Klarstellungen

- Anleitung, S. 10, *Kampf-Karten Spielen*: Möchtet ihr euren Mitspielern mitteilen, dass ihr in einer Runde einen Zustand zufügt, dürft ihr ansagen, was für ein Zustand es sein wird. Zum Beispiel: Ich werde in Runde III Gift zufügen.
- Anleitung, S. 18, *Serenade im Kampf*: Im Solomodus spielt der Enthauptete **immer** 2 Karten aus, aber die Kampfreihefolge wird durch die Krone bestimmt. Hat also Serenade die Krone, wird zuerst ihre Karte abgehandelt und im Anschluss die 2 Karten des Enthaupteten. Hat der Enthauptete die Krone, werden zuerst die 2 Karten des Enthaupteten abgehandelt, dann Serenades Karte.
- Anleitung, S. 15, *Verbesserte Kampf-Karten*: Freigeschaltete Kampf-Karten dürfen vor jeder Partie neu verteilt werden. Bei jeder Partie **müssen alle** freigeschalteten (nicht entfernten) Kampf-Karten auf die teilnehmenden Enthaupteten oder Serenade verteilt werden.
- Der Stillgelegte Brunnen hätte ursprünglich das Kürzel SB statt VB bekommen sollen. Da die Start-Karten alle ein S im Kürzel haben, entschieden wir uns aber um und vergaben das Kürzel VB, damit die Verwechslungsgefahr ausgeschlossen ist.
- Auf ein paar Karten hat sich ein Tippfehler eingeschlichen, dort heißt die FORSCHERRUNE leider noch ERKUNDUNGSRUNE (ÜB-24, TK-06, BR-05, VB-09). Wie am Symbol ersichtlich, ist dort die FORSCHERRUNE gemeint. (falls ihr eure Karten sleeved: Wir haben auf der Website einen Druckbogen für Ersatzkarten).
- Anleitung S. 11, *Zustände, Frost*: Sobald die Kampfrunde vorüber ist, in der ein Gegner (oder Boss) durch Frost blockiert wurde, werft den Frost ab. Platziert neuen Frost immer auf Aktion(en), die erst noch passieren werden. Ist dies die nächste Zeile des Gegners, dürft ihr den Frost platzieren. Ist dies die übernächste Zeile, muss auf der nächsten Zeile bereits Frost liegen. Ist eine Kampfrunde allerdings schon geschehen, platziert dort keinen Frost mehr.
- Anleitung S. 11, *Runde 0*: Runde 0 findet eigentlich immer statt. Meistens passieren nur keine Aktionen in Runde 0, weswegen sie gewissermaßen übersprungen wird. Man braucht allerdings nicht erst Aktionen, die in Runde 0 passieren, damit man in Runde 0 auch einen Trank nehmen darf.
- Plättchen B4-08: Ihr werdet es euch schon gedacht haben, hier fehlt ein Doppelpunkt. Sonst ist doch recht unklar, wie die Symbole zu kombinieren sind. Aber hier ist - wie auf einigen anderen Plättchen - gemeint: Wenn du die Teleportationsrunen hast, erhalte 1 Teleportations-Plättchen.
- Anleitung S. 13, *Bosskampf-Zyklen*: Sobald ihr das Ende von Runde III oder IV erreicht, beginnt ein neuer Zyklus indem ihr eure aktiven Kampf-Karten abwerft. Zieht dann neue Kampf-Karten, gebt den Erster Spieler-Anzeiger weiter und spielt neue Kampf-Karten verdeckt aus.
- Anleitung S. 19, *Serenade-Übersichtshilfe*: Serenade kann mit ihrer 2. Fähigkeit auf der Kraft Schriftrollen-Leiste nur den Enthaupteten heilen, nicht sich selbst. Ansonsten kann Serenade Zustände und andere Effekte erhalten, die auch ein Enthaupteter erhalten kann.
- Anleitung S. 9, *Anatomie von Kampf-Karten*: Aktionen meint hier eine Zeile, die in einer Runde abgehandelt wird. Eine Aktion kann also auch leer sein.



WWW.FROSTEDGAMES.DE



discord.frostedgames.de



@FROSTEDGAMES

DEAD & CELLS

- Anleitung S. 12, *Ausrüstung im Kampf*: Ausrüstung, bei der man wählen muss oder etwas zusätzlich zur Aktion machen darf, darf auch in Runden eingesetzt werden, in der die Aktion der Kampf-Karte keine Symbole zeigt.
Und: Du darfst pro Kampf-Karte, in einer Kampfrunde nur 1 Rundenbasierte Ausrüstung verwenden.
- Anleitung S. 12, *Einen Gegner besiegen*: Das Symbol für **Todesbonus** kann auf Gegner-Karten auch als Aktion auftauchen. Ist dies der Fall, stirbt der Gegner am Ende der entsprechenden Runde. Stirbt ein Gegner auf diese Weise, darf man sich den Todesbonus, wie er auf der Karte angegeben wird, nehmen, **außer Entwürfe**. Entwürfe werden beim Erhalt **immer** auf den Sammler gelegt.
- Anleitung, S. 3, *Runen-Karten*: Ignoriert, wie auf den Runen-Karten selbst angegeben, zunächst Runen auf dem Bioplan. Sie werden relevant, sobald ihr die entsprechenden Runen gefunden habt.
- Anleitung, S.10, *Kampf-Karten Spielen*: Nachdem der Erste Spieler 1 Kampf-Karte verdeckt auf den Bereich ‚Aktive Karte‘ seines Enthaupteten-Tableaus gelegt hat, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn dran.
- Anleitung, S.11, *Fertigkeits-Aktion*: Jede Fertigkeits-Aktion auf Schriftrollen-Leisten darf nur einmal pro Kampfrunde aktiviert werden.
Hinweis: Dies gilt auch für Aktionen, die kein ⚙️ benötigen.
- Upgrade-Stapel Brutalität, Vorderseite von BR-21: Die gezogenen Ausrüstungskarten werden ausgerüstet, nicht den Kampf-Decks zugefügt.

Korrekturen

- Upgrade-Stapel Taktik, Rückseite von TK-28: Fälschlicherweise steht hier, dass ihr die SPINNENRUNE besitzen müsst um weitere ÜBERLEBEN-Karten kaufen zu dürfen. Stattdessen müsst ihr die SPINNENRUNE besitzen um weitere TAKTIK-Karten kaufen zu dürfen (Dies wird in einem Sticker, der der Erstausgabe beiliegt, korrigiert).
Dieser Druckfehler der 1. Auflage ist durch die mitgeschickten Sticker korrigiert.
- Boss-Stapel Hand des Königs, Vorderseite von C3-21: Der 3. Text-Abschnitt von oben ist falsch. Der korrekte Text ist: Sobald du eines der folgenden Dinge zum 1. Mal mit Bosszelle schaffst, ziehe die unterste Karte vom Geheimnisse-Stapel: Den Portier besiegt, Die Hüterin der Zeit besiegt, Die Hand des Königs besiegt, Die 3 Glocken geläutet (Dies wird in einem Sticker, der der Erstausgabe beiliegt, korrigiert).



WWW.FROSTEDGAMES.DE



discord.frostedgames.de



@FROSTEDGAMES