

DEAD & CELLS

LE JEU DE SOCIÉTÉ ROGUE-LITE

FAQ Officielle V1.5 – Décembre 2024

FAQ

◆ = Mise à jour 1.5

ERRATA

- L'Écorché ne devrait pas réduire sa Vie maximale la première fois qu'il reçoit une amélioration de Survie, il reçoit seulement un Bouclier lors de la Ronde 0.



- Ignorez toutes les Runes de l'araignée sur les espaces de rencontre. Il s'agit d'une erreur d'impression venant d'une version précédente du jeu.



- La Mutation de Potion niveau 2 devrait être placée dans la section « *Durant la partie* » du plateau de mutation, plutôt que dans la section « *Début de partie* » (comme les autres Potions).

- La carte W-09 du deck de Puits devrait interdire de piocher dans le deck de Puits avant d'avoir obtenu la Rune d'Exploration, plutôt que dans celui de Tactique.

◆ - La feuille de Référence Boss Concierge devrait montrer sa carte du côté *Le Concierge* et non du côté *Le Concierge Furieux* lors de la mise en place.



PURGE

Q : Comment fonctionne l'action Purge ?

R : Quand une carte est purgée, elle est glissée dans la fente du compartiment central de la boîte. Si aucun deck spécifique n'est mentionné, vous pouvez choisir entre une carte Équipement ou n'importe quelle carte Combat d'un Prisonnier (incluant Sérénade).

Q : Est-ce que les deck de cartes Combat ont un nombre minimal de cartes ?

R : 6 pour les Prisonniers, 3 pour Sérénade.

MISE EN PLACE DU BIOME

Q : Lors de la mise en place d'un Biome, est-ce que l'on utilise toujours le même deck de cartes Équipement ? C'est quoi exactement le deck de Schéma ?

R : Le deck d'Équipement est un deck qui est modifié avec le temps ; il est initialement constitué des cartes avec le code ST, mais au fil des parties, vous allez y ajouter des cartes Schéma. Le deck de cartes Équipement est toujours utilisé lorsque vous mettez en place un nouveau Biome, tandis que les cartes Schéma sont propres à leur Biome.

Ces cartes forment leur propre deck (sous la carte avec l'icône de Schéma) :

Leur code commence par la lettre B suivi du numéro de Biome (par exemple, B1 pour le premier Biome). Toutes les cartes Schéma qui sont ajoutées à votre deck Équipement deviennent immédiatement des cartes Équipement et ne sont plus considérées comme des Schémas.



APTITUDES DE PERSONNAGES

◆ **Q : Est-ce l'Écartelé peut utiliser son Aptitude pour répéter l'action du dessus de sa défausse plusieurs fois par Ronde de Combat ?**

R : Non. Les Actions d'Aptitude sur les pistes Parchemin ne peuvent être effectuées qu'une seule fois par Ronde de Combat.



◆ **Q : Est-ce que la dernière aptitude de Tactique de l'Écartelé peut être utilisée sur elle-même pour obtenir un nombre infini d'actions ?**

R : Non. Les Actions d'Aptitude sur les pistes Parchemin ne peuvent être effectuées qu'une seule fois par Ronde de Combat.



◆ **Q : Quel est le maximum de points de Vie pour un Prisonnier ?**

R : Le Marqueur Vie Maximale peut être retiré du plateau Prisonnier pour révéler le dernier cœur, qui devient le maximum possible pour ce Prisonnier.

FAQ

DECKS

Q : Après avoir gagné des nouvelles cartes venant des decks d'Amélioration, est-ce qu'il est obligatoire de continuer d'utiliser les cartes de départ, ou est-il possible de former un deck en utilisant seulement les nouvelles cartes obtenues ?

R : Vous devez continuer de les utiliser, vous pouvez seulement les retirer d'un deck en utilisant l'action de Purge.

Q : Quand faut-il mélanger les cartes pour former un nouveau deck ?

R : Lorsque votre deck est vide et qu'il faut prendre une carte. La défausse est importante pour l'Écartelé et Sérénade.

◆ **Q : Est-ce qu'il est obligatoire d'utiliser toutes les nouvelles cartes Combat obtenues à chaque nouvelle Run ?**

R : Oui. Vous devez utiliser toutes les cartes Combat améliorées que vous avez obtenues. Vous ne pouvez pas les entreposer dans un deck inutilisé (pour un Prisonnier qui n'est pas en jeu dans cette Run). Seulement l'action Purge permet de retirer des cartes de vos decks.

ÉQUIPEMENT

Q : Qu'arrive-t-il s'il faut prendre une carte Schéma, mais que le deck est vide ?

R : Rien ne se passe.

◆ **Q : Est-ce qu'il est possible de défausser un Équipement par choix, pour pouvoir par exemple, en utiliser un autre qui exigerait de n'avoir qu'un seul Équipement équipé ?**

R : Oui, mais vous ne pouvez défausser des cartes Équipement que lorsque vous équipez un nouvel Équipement, ou durant l'Interbiome.

◆ **Q : Certains Équipements utilisent les niveaux de la piste Parchemin (Brutalité, Tactique, Survie), mais quelle est la valeur à utiliser ?**

R : La valeur à prendre en compte est celui du niveau que vous avez atteint sur cette piste Parchemin, indiquée par le chiffre en-dessous du marqueur Parchemin sur votre plateau Prisonnier.

◆ **Q : Comment fonctionne l'Équipement exactement ? Est-ce que je peux utiliser la même carte Combat plusieurs fois dans la même Ronde de Combat ?**

R : Notez que la partie Équipement a été clarifiée dans la nouvelle version de la règle : <https://deadcellstheboardgame.com/FAQ/>.

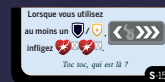
En voici un résumé : Il y a maintenant 3 différentes classes d'Équipement : **Programmé, Toujours Actif et Aptitude.**



Un **Équipement Programmé** est seulement utilisé lors d'une ou plusieurs Rondes spécifiques, comme l'Équipement l'Arc du fils du geôlier. Il n'est possible d'utiliser qu'un seul Équipement Programmé par Ronde et il n'est pas possible de le réutiliser dans cette même Ronde.

Dans une partie à 2 joueurs, il est possible pour le premier joueur d'utiliser 2 cartes d'Équipement Programmé dans la même Ronde, à condition de les utiliser avec des cartes Combat différentes.



Les **Équipements Toujours Actifs** ont des effets déclenchés automatiquement pendant un Combat. Ces objets peuvent être déclenchés plusieurs fois dans la même Ronde lorsque leur condition s'applique (comme le Bouclier de Dégagement, qui assigne 1 Dégât chaque fois qu'un bouclier est utilisé).



Les **Équipement d'Aptitude** (comme le Hachoir) sont activés en utilisant une Action  et peuvent être utilisés autant de fois que vous avez d'Action(s) .



◆ **Q : Est-ce qu'il est possible d'utiliser le Vieux bouclier en bois plusieurs fois dans la même Ronde de Combat ?**

R : Non, cet Équipement bloque un seul jeton Dégâts, et peut seulement être utilisé pendant la Ronde 2.

Q : Est-ce qu'il est possible d'utiliser un Équipement avec le symbole (/) pour remplacer une Ronde sans action sur la carte Action jouée ?

R : Oui.

Q : Est-ce qu'il est possible d'utiliser un Équipement avec le symbole (+) même si la carte Action est vide pour cette Ronde ?

R : Oui.

MONSTRES

Q : Dans les Égouts Toxiques, il y a un monstre « Kamikaze ». À la droite de son action de Ronde 3, il y a une icône de pierre tombale. Qu'est-ce que cela veut dire ?

R : Le Kamikaze meurt après l'attaque et vous obtenez son bonus d'élimination, s'il y en a un.

Q : Si l'action Gelé est jouée sur le Kamikaze à la Ronde 3, est-ce qu'il meurt à la fin de la Ronde 3 ?

R : Non, son action a été annulée.

COMBAT

Q : Si un Ennemi devient Invisible pour une Ronde, est-ce qu'il devient Invisible lorsque son Action a lieu, ou est-il Invisible pour toute la Ronde ?

R : L'Ennemi est Invisible pour toute la Ronde, incluant le temps des Actions des Prisonniers.

Q : Est-ce qu'un Ennemi invisible peut être ciblé par un effet TOUS ?

R : Non.

Q : Est-ce que l'effet Gelé annule l'Invisibilité ?

R : Si l'Action Gelé est jouée AVANT la Ronde où le Monstre devient Invisible, alors oui, l'Invisibilité est annulée. Mais si l'action est jouée le tour où le monstre est Invisible, il ne peut être ciblé par l'action Gelé (ou n'importe quelle autre action).

FAQ

Q : Si un Dégât Imparable est assigné à un Monstre Ciblé, est-ce que les dégâts bonus sont aussi Imparables ?

R : Oui, le bonus de l'état Ciblé est appliqué si au moins un Dégât est assigné à la carte de l'Ennemi.

Q : Si un Dégât est bloqué, est-ce que le bonus Ciblé s'applique ?

R : Non, il faut assigner au moins un Dégât pour appliquer le bonus de Ciblé.

Q : Est-ce que les jetons Ciblé peuvent être accumulés ?

R : Oui

Q : Est-ce qu'il est possible de retirer l'état Ensanglanté avant la fin de la Ronde 3 ?

R : Oui, les Ennemis qui peuvent infliger Ensanglanté ont un bonus d'élimination qui retire cet état.

Q : Dans quel ordre se joue les actions en ronde 0 ?

R : Dans le même ordre que les Rondes 1 à 3, en suivant normalement la ligne du plateau Combat de gauche à droite.

Q : À quoi sert le jeton Mur / Vide ?

R : Certaines cartes Équipement (comme la Rapière) et d'autres éléments du jeu ont un impact lorsqu'un Mur ou Vide est présent lors du Combat.






Q : Est-ce qu'il faut faire toutes les actions des cartes Combat ?

R : Oui, toutes les actions doivent être effectuées si c'est possible.

◆ **Q : Si un Ennemi effectue plusieurs Actions dans la même Ronde de Combat, sont-elles résolues séparément, de gauche à droite ? Peuvent-elles être interrompues ?**

R : Oui. Les Actions multiples dans une Ronde de Combat sont résolues séparément, et peuvent être interrompues. Cela signifie qu'un Monstre n'effectuera pas de deuxième action pour une Ronde de Combat si :

- il meurt en effectuant une Action SUBIT lors de sa première action
- il meurt à la suite d'une riposte (comme avec le Bouclier de Dégagement), toujours lors de sa première action.

N'oubliez pas que l'Action « Assignez 1 jeton Dégâts à 2 adversaires DIFFÉRENTS »  , ainsi que toutes les Actions « TOUS »  **TOUS** sont considérées comme une seule action et ne sont pas interrompues. Par exemple, si un Prisonnier utilise le Bouclier de Dégagement en réponse à une Action   et que le Dégât du Bouclier infligé tue l'Ennemi, cet Ennemi termine tout de même son Action. Il inflige quand même le second Dégât, car cela est considéré comme faisant partie de la même Action.

◆ **Q : Est-ce que le nombre de jetons est limité par le matériel dans la boîte ?**

R : Non, vous pouvez utiliser d'autres jetons comme substitut en cas de besoin.

COMBAT DE BOSS

Q : Est-ce qu'il y a une phase Interbiome avant d'affronter le Boss ?

R : Oui.

Q : Si un prisonnier meurt pendant un Combat de Boss, est-ce qu'il faut terminer le Combat, ou seulement la Manche où le Prisonnier est mort ?

R : Si un Prisonnier meurt, la Run se termine à la fin de la Manche (toutes les Rondes de Combat de la Manche actuelle).

Q : Si le Boss est vaincu pendant la même Manche qu'un Prisonnier meurt, est-ce que c'est une victoire ?

R : Non, les Prisonniers doivent vaincre le Boss et survivre au Combat.

Q : À quel moment faut-il retourner la carte Boss ?

Qu'est-ce qui est gardé et retiré ?

R : Lorsque le Boss a reçu suffisamment de dégâts pour être vaincu, la Manche se termine immédiatement; ignorez toutes les Actions restantes. Retournez la carte Boss, retirez tous les jetons sur le Boss, et tous les États sur les Prisonniers, puis commencer un nouveau Combat à partir de la Ronde 0.

Tous les dégâts excédentaires sur le Boss sont ignorés.

Les cartes spéciales de Boss ainsi que les jetons, comme les Vagues de feu et les Shurikens, restent en jeu.

Q : Est-ce que le Boss se déplace vers le Groupe à la fin de la Ronde ?

R : Non, seulement les Monstres se déplacent à la fin de la Ronde.

Q : Est-ce que le Combat se poursuit si le Boss est vaincu ?

R : Non, le Combat se termine immédiatement lorsque le Boss est tué.

Q : Dans un Combat contre la Gardienne du Temps, combien de jetons Shurikens sont retirés par l'action Piller ?

R : Un seul Shuriken par Action.

◆ **Q : Quel est la durée de l'État Gelé sur un Boss ?**

R : Les jetons Gelé sont retirés à la fin de la Manche.

MORT

Q : Qu'est-ce qui arrive aux Cellules non dépensées ? Est-ce qu'on les conserve pour la prochaine Run ?

R : Non, toutes les Cellules restantes sont perdues à la fin de la Run.



FAQ

PARTIE À 2 JOUEURS

Q : Dans quel ordre les cartes sont-elles jouées / résolues / défaussées ?

R : Les cartes du Premier Joueur sont jouées dans l'ordre de son choix au début du Combat, puis résolues et défaussées dans ce même ordre.

Q : Si un état Gelé est assigné au Premier Joueur, est-ce que les 2 cartes sont Gelées, ou seulement la première carte jouée ?

R : La première carte jouée reçoit le jeton.

Q : Le Premier Joueur doit défausser une carte, que se passe-t-il ?

R : La première carte jouée est défaussée.

PARTIE SOLO

Q : À quel moment Sérénade révèle sa carte ? Avant que le joueur révèle ses cartes, ou après ?

R : Après. Le joueur doit choisir ses cartes Combat avant de voir la carte de Sérénade.

Q : Dans le Sépulcre Oublié, est-ce que Sérénade compte comme un Prisonnier pour allumer les Lanternes ?

R : Oui, il faut défausser 2 cartes ⚡ pour allumer la Lanterne.

Q : Est-ce que Sérénade peut se faire assigner des jetons État ?

R : Oui, incluant les jetons Ver et Malaise.

Q : Avec la 2^{ème} aptitude de Sérénade, est-ce que la Fiole peut être utilisée pour soigner Sérénade, ou seulement le Prisonnier ?

R : Seulement le Prisonnier.

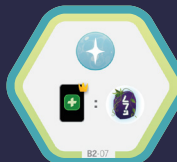
Q : Dans quel ordre les 2 cartes Combat du joueur sont-elles défaussées ?

R : Dans le même ordre dans lequel elles ont été jouées (la première carte jouée est défaussée, puis la seconde carte est défaussée par-dessus).

Q : Est-ce qu'il est possible d'assigner des Équipements à Sérénade ?

R : Non.

BIOMES



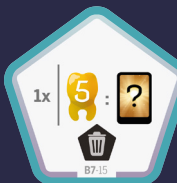
(SPOILER) Q : Est-ce que le symbole sur la tuile B2-07 signifie que si on réussit le test, on gagne la Rune de vigne ?

R : Oui.



Q : Que signifient les icônes sur la tuile B4-10 ?

R : Vous pouvez Purger une carte Action ou Équipement pour 2 Dents en or.



Q : Que signifient les icônes sur la tuile B7-15 ?

R : Vous pouvez acheter une carte du Deck des Secrets pour 5 Dents en or, mais vous devez ensuite Purger cette tuile.

SPOILER: CELLULE DE BOSS

Q : Quand la Cellule de Boss est active, le premier Monstre est toujours placé derrière le Groupe. Quand un Monstre a une icône affectant la position (comme le Traqueur noir, qui est placé au 3^{ème} emplacement) quel placement a la priorité ?

R : Celui sur la carte. La Cellule de Boss remplace la position normale de départ.

◆ Errata

Le texte sur la carte Cellule de Boss devrait dire :

Prenez la carte du dessous du Deck des Secrets la première fois que vous arrivez à : Vaincre le Concierge Furieux, Vaincre la Gardienne du Temps Furieuse, Vaincre La Main du Roi Enragée; Sonner les 3 Cloches.

SPOILER: QUESTIONS

◆ Q : Si la Gardienne du Temps se déplace de l'espace derrière le Groupe jusqu'à l'espace le plus à droite, est-ce qu'elle répète ses Actions après celles des Prisonniers ?

R : Oui, en suivant normalement la règle d'or de Combat (de gauche à droite). Cela signifie qu'elle pourrait faire plusieurs Actions dans une même Ronde.

◆ Q : Pour le Combat contre la Main du Roi, que signifie le texte « Les cartes Épée doivent être éliminées durant la Ronde de Combat en cours » ?

R : Ignorez la référence à "la Ronde de combat en cours". Les cartes Épées doivent simplement être détruites avant de pouvoir assigner des Dégâts ou des États à la Main du Roi.

◆ Q : Est-ce que les cartes Mutation Endurance s'appliquent à Sérénade ?

R : Non car Sérénade n'a pas de Marqueur Vie maximale.