

DEAD & CELLS

IL ROGUE-LITE DA TAVOLO

FAQ - V1.5.1 - Luglio 2026

FAQ

ERRATA

Scheda Riepilogo Legenda

Come riportato già correttamente nel regolamento (vedi "Icone delle Tessere" a pagina 7), le carte equipaggiamento vengono pescate **dalla cima** del mazzo dell'equipaggiamento, e non dal fondo.



Pesca 1 carta dalla cima del mazzo dell'equipaggiamento e dalla a un senzatesta, che può equipaggiarla immediatamente o scartarla.

SENZATESTA

D: Qual è il valore di Salute massimo di un senzatesta?

R: L'indicatore Salute può essere rimosso da una plancia senzatesta per rivelare l'ultimo cuore, che rappresenta il valore di Salute massimo possibile per quel senzatesta.

D: Dopo aver ottenuto nuove carte combattimento migliorate, devo continuare a usare le carte combattimento iniziali o posso creare il mazzo del senzatesta che desidero con le nuove carte sbloccate?

R: In ogni incursione devono essere usate tutte le carte combattimento iniziali e quelle migliorate che sono state sbloccate: non puoi conservarle in un mazzo inutilizzato, e puoi liberartene solo con l'azione di epurazione.

D: Quando posso mescolare la mia pila degli scarti del senzatesta per formare un nuovo mazzo del senzatesta?

R: Sempre e solo quando devi pescare e il mazzo del senzatesta è vuoto, poiché gli scarti potrebbero influire sugli effetti del Dilaniato e di Serenata.

EQUIPAGGIAMENTI

D: Cosa succede quando devo pescare una carta progetto ma il mazzo dei progetti è vuoto?

R: Non succede nulla.

D: Posso scartare volontariamente delle carte equipaggiamento per poter usare un'arma che specifica "Usa solo se non hai altre carte equipaggiamento" (come la Lancia da Guerra)?

R: Sì, ma puoi farlo solo quando equipaggi una nuova carta equipaggiamento, oppure nell'Interbioma.

D: Alcuni equipaggiamenti (come la Lancia da Guerra) hanno effetti variabili in base al livello di una determinata pergamena (Brutalità, Tattica o Sopravvivenza). Che significa?

R: Il livello è quello raggiunto sul tracciato Pergamena corrispondente, come indicato dal numero proprio al di sotto dell'indicatore pergamena in una plancia senzatesta.

D: Posso usare il Vecchio Scudo di Legno più volte nello stesso round?

R: No. Questo equipaggiamento blocca 1 solo danno (il primo) e può essere usato solo nel Round II.

D: Posso usare un equipaggiamento con l'icona "/" (scelta) anche se la carta combattimento del senzatesta non ha azioni nel round indicato?

R: Sì.

D: Posso usare un equipaggiamento con l'icona "+" (ancora!) anche se la carta combattimento del senzatesta non ha azioni nel round indicato?

R: Sì.

D: Il limite di 1 sola carta equipaggiamento temporizzato per carta combattimento durante ogni round si applica anche al Round 0?

R: No. Il Round 0 è un round di combattimento speciale nel quale possono essere effettuate tutte le azioni di Round 0 possibili (vedi "Round 0" a pagina 11).

FAQ

D: La carta Malessere B7-11 ("Non puoi effettuare azioni di Round 0") impedisce anche alle azioni di Round 0 con effetti negativi di essere risolte?

R: Quella carta annulla gli effetti negativi delle azioni di Round 0 dell'equipaggiamento (come la Spada Maledetta), ma non può annullare gli effetti negativi delle altre carte Malessere (come B7-14).

COMBATTIMENTO

D: Le carte combattimento devono essere risolte per intero?

R: Sì. Ogni azione che può essere risolta deve essere effettuata.

D: Se un nemico effettua più azioni in un singolo round di combattimento, queste azioni vengono trattate separatamente, da sinistra verso destra? In tal caso, possono essere interrotte?

R: Le azioni multiple in un round di combattimento vengono trattate separatamente e possono quindi essere interrotte. Di conseguenza, se un mostro si uccide da solo tramite un'azione "SÉ STESSO" (oppure se effettua un attacco che innesca una reazione che lo uccide, come tramite lo Scudo Repellente), non effettua la seconda azione di quel round di combattimento.

Ricorda che un'azione   ("Infliggi 1 danno a due avversari diversi"), così come qualsiasi azione  TUTTI, è considerata una singola azione, anche se con più bersagli, e quindi non viene interrotta. Se per esempio un senzatesta usa lo Scudo Respingente per uccidere un nemico che sta effettuando l'azione  , il nemico risolve comunque l'azione nella sua interezza prima di morire.

D: Se un nemico diventa invisibile, lo fa dal momento in cui effettua la sua azione oppure è invisibile per tutto il round?

R: Il nemico è invisibile per l'intero round, anche durante le azioni dei senzatesta.

D: Un nemico invisibile può essere bersagliato da un effetto "TUTTI"?

R: No.

D: Lo status Gelo può disattivare l'invisibilità?

R: Se lo status Gelo viene applicato prima del round in cui il nemico diventa invisibile, allora sì, disattiva l'azione Invisibilità. Tuttavia, una volta che un nemico è invisibile, non può essere bersagliato da un'azione di status Gelo, né da qualsiasi altro effetto.

D: Se infliggo danni imparabili a un bersaglio marchiato, anche i danni extra dello status Marchio sono imparabili?

R: Sì.

D: Esiste un modo per rimuovere lo status Sanguinamento prima della fine del Round III?

R: Sì, i nemici che infliggono lo status Sanguinamento hanno un effetto di morte che lo rimuove.

D: Anche le morti a causa dello status Sanguinamento vengono risolte da sinistra verso destra?

R: No. Alla fine del Round III, ogni senzatesta o nemico sanguinante muore simultaneamente.

D: Una volta attivata la Cellula Boss, il primo mostro viene sempre collocato nello slot a sinistra del gruppo. Cosa succede se quel mostro ha un'icona posizione che contrasta con tale istruzione (come il Segugio Oscuro)?

R: L'istruzione della Cellula Boss ha la priorità e sovrascrive l'icona posizione sulla carta mostro.

MOSTRI

D: Il mostro Kamikaze ha un'icona lapide sulla parte destra della riga del Round III. Cosa significa?

R: Il Kamikaze muore dopo l'attacco e il gruppo ottiene il suo bottino, se presente.

D: Se l'azione del Round III di un Kamikaze viene impedita (per esempio, grazie allo status Gelo), muore comunque alla fine del round?

R: No, l'intera riga del round viene impedita.

BOSS

D: Quanto dura lo status Gelo su un boss?

R: I segnalini gelo su un boss vengono rimossi alla fine di ogni ripresa.

D: Durante il combattimento contro la Guardiana del Tempo, quanti shuriken posso rimuovere con un'azione di saccheggio?

R: Un'azione di saccheggio rimuove 1 singolo shuriken.

D: Se la Guardiana del Tempo si sposta dallo slot a sinistra del gruppo a quello più a destra, può ripetere la sua azione di quel round dopo che i senzatesta hanno effettuato le loro?

R: Sì, dato che seguiamo la Regola d'Oro del Combattimento (da sinistra verso destra).

D: Durante il combattimento contro la Mano del Re, cosa significa dover sconfiggere una carta spada "durante il round in corso"?

R: Ignora il riferimento al round in corso. Devi semplicemente sconfiggere ogni eventuale carta spada prima di poter infliggere danni alla Mano del Re.

FAQ

BIOMI

D: Quando preparo un bioma, devo usare sempre lo stesso mazzo dell'equipaggiamento? E cos'è esattamente il mazzo dei progetti di un bioma?

R: Il mazzo dell'equipaggiamento viene sempre usato quando prepari un nuovo bioma, ma è un mazzo che cambia nel tempo; all'inizio contiene solo carte con il codice IN in basso a destra, ma nel corso del gioco aggiungerai altri progetti a questo mazzo.

I progetti, invece, sono specifici per ogni bioma e si trovano in un mazzo a parte (sotto la carta con l'icona del progetto illustrata a fianco): il loro codice inizia con la lettera B seguita dal numero specifico per ogni bioma (per esempio, B1 per gli Alloggi dei Prigionieri). Qualsiasi carta progetto aggiunta al mazzo dell'equipaggiamento diventa immediatamente una carta equipaggiamento e non è più considerata un progetto.



D: Cosa significano le icone sulla tessera B2-07?

R: Se il gruppo supera la prova, ottiene la Runa delle Viti.



D: Cosa significano le icone sulla tessera B4-10?

R: Puoi pagare 2 denti d'oro per epurare 1 carta.



D: Cosa significano le icone sulla tessera B7-15?

R: Puoi pagare 5 denti d'oro per acquistare 1 carta dal mazzo dei segreti per 5 denti d'oro. Se lo fai, epura quella tessera.

PARTITA A 2 GIOCATORI E MODALITÀ SOLITARIO

D: Cosa succede se sono il primo giocatore e mi viene assegnato un segnalino gelo? Entrambe le mie carte ricevono il segnalino gelo?

R: No. Eventuali effetti che si applicano a te influenzano solo la prima carta combattimento giocata.

D: Cosa succede se sono il primo giocatore e devo scartare una carta?

R: Devi scartare la prima carta combattimento giocata.

D: Nel Sepolcro Dimenticato, Serenata è considerata un senzatesta ai fini di accendere le lanterne?

R: Sì. Per accenderne una dovrai scartare 2 carte con l'icona tattica.

D: La mutazione Vigore si applica anche a Serenata?

R: No, poiché non possiede un indicatore Salute.

VARIE ED EVENTUALI

D: Il numero di segnalini è limitato all'ammontare presente nella scatola del gioco?

R: No. Quando non hai più segnalini a disposizione, puoi usare altri oggetti per sostituirli.

