

CLANK!™ CATACOMBES

ANTRES ET CAVERNES OUBLIÉES



Dans les ténèbres des catacombes, d'étranges échos éveillent les âmes audacieuses... Osez traverser les antres mystiques de créatures mythiques comme le Sphinx énigmatique, la terrifiante Médusa ou les redoutables Statues vivantes, dont les yeux semblent percer votre âme. Chaque grotte oubliée renferme un pouvoir unique, des secrets que même les profondeurs du Donjon n'ont jamais révélés. Collectionnez des Trophées inestimables, symboles de vos exploits, pour faire croître votre légende.

Mais prenez garde : de nouveaux mystères, tout aussi sombres que fascinants, vous attendent dans Clank!™ Catacombes : L'Antre des légendes oubliées !

Crédits

Game Design

Paul Dennen

Game design complémentaire et développement

Phil Amylon, Andy Clautice, Justin Cohen, Evan Lorentz,
Kevin Spak, Jay Treat, Caleb Vance

Producteur exécutif

Scott Martins

Direction artistique

Clay Brooks, Derek Herring, Nate Storm

Conception graphique

Anika Burrell, Julianne Stone

Illustration de la couverture

Raul Ramos

Améliorez votre expérience avec l'application Dire Wolf Game Room sur ordinateur, smartphone ou tablette.



www.direwolfdigital.com

[f/direwolfdigital](https://facebook.com/direwolfdigital)

[@direwolfdigital](https://twitter.com/direwolfdigital)

Publié par: Dire Wolf Digital.

© 2025 Dire Wolf Digital, Inc. Tous droits réservés.

Dire Wolf et le logo Dire Wolf sont des marques déposées par Dire Wolf Digital, Inc.

Illustration des cartes

Allan Santos da Silva, Bruno de Mello,
Ernst Eskelsen, Rastislav Le, João Mileski

Production

Evan Lorentz

Remerciements spéciaux:

Aux « weekend warriors »:
Robert Cranshaw, Ken Dennen, Doug Dyer, Brian Koziol

À toute l'équipe formidable de Dire Wolf Digital, ainsi que leur famille et leurs amis, qui nous ont aidés à tester Clank!™

ORIGAMES:

Chef de projet gamme FR Clank!™

Simon Gervasi

Traduction

Roxane Marc

Relecture

Sylvain Chane-Pane



@origames_official | [/Jeux Origames](https://www.youtube.com/JeuxOrigames)

Version française éditée sous licence par Origames,
52 avenue Pierre Semard, 94200 Ivry-sur-Seine, France.
sav@origames.fr



Pensez à donner ou recycler.



Association



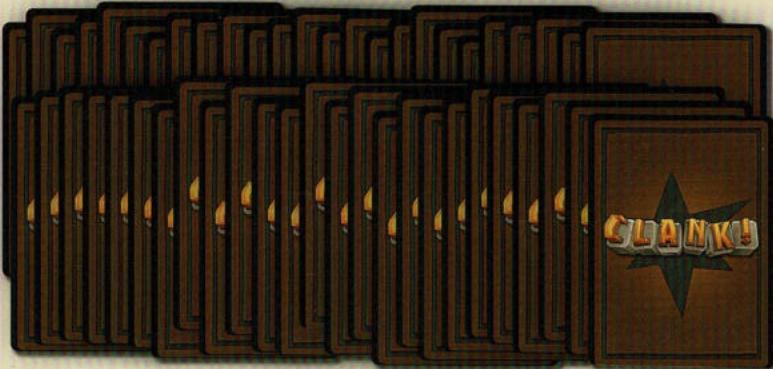
Magasin



Déchèterie

<https://quefaireindemestechets.fr>

Le matos



50 cartes du Donjon



5 marqueurs Monstre
3 Statues vivantes
1 Médusa
1 Sphinx



12 tuiles carrées
10 dans les Profondeurs
2 en Surface

Les cartes de cette extension peuvent être identifiées par ce filigrane placé dans la zone de texte. Les nouvelles tuiles portent le même filigrane sur un coin de leur face avant. Vous pouvez utiliser ce marquage pour trier et retirer les éléments de l'extension lorsque vous souhaitez jouer sans (ou pour les retirer pendant que vous jouez, au fur et à mesure qu'ils sont révélés).



Mise en place

Mélangez les 12 nouvelles tuiles carrées avec les tuiles du jeu de base de Clank!™ Catacombes, en fonction de leur dos. Comme pour le jeu de base, l'ensemble des tuiles Profondeurs seront utilisées, mais seules quatre des tuiles de Surface (choisies au hasard) seront placées sur le dessus de la pile de tuiles Profondeurs. (Remettez les tuiles de Surface restantes dans la boîte de jeu sans les regarder.)

Placez les 5 marqueurs Monstre dans la réserve commune: 3 Statues vivantes, 1 Médusa et 1 Sphinx.

Mélangez les 50 cartes de l'extension dans la pioche du Donjon, puis révez 6 cartes face visible pour former la piste des Aventures du Donjon.

Pour le reste, la mise en place est identique à celle de Clank!™ Catacombes.

Pour votre première partie, il est conseillé de mélanger les nouvelles tuiles et les nouvelles cartes dans la moitié supérieure de leur pile respective, afin de vous assurer de jouer avec les éléments de la nouvelle extension.

Trophées

Dans Clank!™ Catacombes: L'Antre des légendes oubliées, vous avez la possibilité de remporter des marqueurs Monstre et des cartes sous forme de Trophées.

Lorsque vous combattez un Monstre ou utilisez une Aubaine avec un texte TROPHÉE, prenez cette carte et placez-la face visible dans votre réserve personnelle. **Elle n'est pas dans votre zone de jeu et ne sera jamais ajoutée à votre pile de défausse.** Le texte TROPHÉE s'applique à vous tant que la carte se trouve dans votre réserve personnelle.

Exemple: vous utilisez 3 Épées pour vaincre le Trésorier; vous gagnez 3 et ajoutez +1 Clank!, comme indiqué après VAINCU. Puis, comme cette carte a un texte TROPHÉE, placez-la face visible dans votre réserve personnelle. En fin de partie, le Trésorier vaut 1 pour chaque lot de 5 en votre possession.

Les cinq marqueurs Monstre de cette extension peuvent également être remportés en tant que Trophées lorsque vous parvenez à vaincre les cartes Monstre correspondantes. (Voir la section Antres au dos de ce livret pour en savoir plus.)

Bien que certaines Aubaines ne comportent qu'un texte TROPHÉE (et non l'action UTILISER habituellement présente), elles sont toujours « utilisées » lorsque vous les obtenez en tant que Trophée.

Exemple: la carte Bricoleuse indique « Chaque Aubaine que vous utilisez ce tour-ci coûte 2 de moins. » Cela s'applique à la carte « Ailes de chauves-souris mécaniques », même si sa zone de texte indique seulement « TROPHÉE » et pas « UTILISER ».

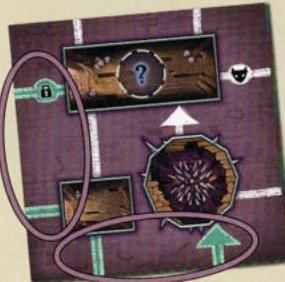


Nouvelles caractéristiques des tuiles

Tunnels d'entrée

Certaines nouvelles tuiles comportent des « tunnels d'entrée » identifiés par une couleur spécifique. Lorsque vous révélez l'une de ces tuiles pendant un déplacement, vous devez la placer de façon à poursuivre votre déplacement sur la tuile en empruntant obligatoirement l'un des tunnels d'entrée.

Par la suite, les tunnels d'entrée n'ont plus de signification particulière. (Vous pouvez les emprunter de façon habituelle, et tout effet qui entraînerait une rotation de la tuile est appliqué normalement.)



Gouffres voraces

À chaque tour, la première fois que vous entrez dans un Gouffre vorace, vous devez soit :

- Tomber dedans:** vous subissez 1 dégât et ne pouvez plus dépenser de Bottes ce tour-ci. (Vous pouvez toujours vous déplacer grâce à la Téléportation.)
- Échapper au piège:** bannissez une carte **de votre main** autre qu'un Faux pas. (La carte doit provenir de votre main; il peut être judicieux de découvrir de nouvelles tuiles pendant votre tour avant de jouer toutes vos cartes, dans le cas où vous révéleriez un Gouffre vorace. Sinon, vous devez Tomber dedans.)



Vous pouvez entrer dans plusieurs Gouffres voraces lors d'un même tour; cependant, **pour chacune de ces salles**, vous devez Échapper au piège ou Tomber dedans.

N'oubliez pas que vous ne pouvez pas choisir de subir des dégâts si vous n'avez plus de cubes dans votre réserve personnelle, ou si cela remplit les 10 cases de votre piste État de santé, vous mettant ainsi hors de combat. Dans ces cas-là, si vous ne pouvez pas Échapper au piège ni Tomber dedans et subir 1 dégât, vous ne pouvez pas volontairement entrer dans un Gouffre vorace.

Barrières magiques



Lorsqu'un tunnel comporte une barrière magique, vous ne pouvez pas utiliser de Bottes pour l'emprunter si vous possédez un Artefact. (Vous pouvez toutefois vous téléporter à travers le tunnel même si vous possédez un Artefact.)

Tunnels à embranchement

Certaines nouvelles tuiles comportent des tunnels à embranchement, dont les branches sont de sens contraire. Lorsque vous les empruntez, votre point de départ détermine la branche par laquelle vous passez pour rejoindre la salle suivante.

Si vous entrez sur cette tuile par le bord supérieur droit, vous empruntez la branche AVEC les deux icônes de Monstre.

Si vous souhaitez sortir de la salle située au centre de cette tuile par le bord supérieur droit, vous empruntez alors la branche SANS icônes de Monstre (vous les contournez.)

Si vous possédez le Secret majeur Mappe des catacombes, vous pouvez choisir d'utiliser l'une ou l'autre branche, peu importe son sens.



Cavernes oubliées

Bon nombre des nouvelles tuiles comportent un « Antre » ou une « Caverne oubliée ». Il s'agit de salles uniques que l'on ne trouve nulle part ailleurs dans le Donjon, et qui possèdent chacune leurs propres règles. Les Cavernes oubliées sont détaillées ici, tandis que les Antres sont détaillés au dos de ce livret.

Les Cavernes oubliées disposent généralement d'un ou plusieurs emplacements sur lesquels vous pouvez placer un cube de votre réserve personnelle pendant votre tour. La plupart des règles utilisées pour les Lieux sacrés dans *Clank!™ Catacombes* s'appliquent à ces Cavernes oubliées :

- vous devez être dans la salle pour y placer un cube,
- vous devez le placer sur un emplacement vide,
- vous ne pouvez pas placer plus d'un cube dans une même salle,
- vous ne pouvez pas placer de cube si votre réserve personnelle est épuisée.



Sanctuaire de l'égide

Lorsqu'un Fantôme devrait vous infliger des dégâts, si l'un de vos cubes se trouve dans cette Caverne oubliée, vous pouvez le replacer dans votre réserve personnelle pour éviter ces dégâts. Vous ne pouvez avoir qu'un seul cube à la fois dans le Sanctuaire de l'égide, mais si vous retirez ce cube pour éviter un dégât, vous pouvez en placer un nouveau lorsque vous reviendrez dans cette salle.



Autel des hantés

Cette Caverne oubliée ne comporte qu'un seul emplacement pour placer un cube. Pour ce faire, vous devez bannir un Trophée de votre réserve personnelle. Prenez ensuite 2 Or de la réserve commune. Vous pouvez alors prendre un Artefact depuis n'importe quelle salle du Donjon. (N'oubliez pas, vous ne pouvez transporter qu'un seul Artefact, sauf si vous avez un Sac à dos.)



Étrange bazar

Chacun des quatre emplacements de cette Caverne oubliée est un « étal » unique proposant un achat spécifique lorsque vous y placez un cube. Pour effectuer un achat, vous devez soit dépenser 3 Or (que vous remettez dans la réserve commune), soit bannir un Trophée de votre réserve personnelle.

Les quatre étals et leurs produits sont les suivants :



Ragoût mystique – Soignez 3 dégâts.



Baume enchanté – Bannissez une carte de votre zone de jeu ou de votre défausse. Piochez 1 carte. Vous pouvez réaliser ces actions dans n'importe quel ordre.



Vitrine – Parmi les cartes de la piste des Aventures du Donjon, choisissez : Acquérir une carte, Utiliser une Aubaine ou Vaincre un Monstre (sans utiliser d'Épées ni de points de Compétence).



Marchandises volées – Prenez un objet du Marché (sans payer d'Or).



Temple de l'Or

Pour placer un cube sur l'un des piliers jouxtant cette Caverne oubliée, vous devez vous trouver dans un Lieu sacré (celui de cette tuile, ou tout autre Lieu sacré du Donjon). Vous devez ensuite faire un « don » d'une certaine quantité d'or de votre réserve personnelle (en la remettant dans la réserve commune). Vous recevez alors la récompense indiquée. **Vous ne pouvez faire qu'un seul don au Temple de l'Or.**

Les quatre dons et leurs récompenses sont les suivants :

- ② – Soignez 1 dégât et prenez un Crochetage de la réserve commune.
- ③ – Soignez 2 dégâts.
- ⑤ – Soignez 1 dégât et prenez un Secret majeur au hasard dans la réserve commune.
- ⑧ – Soignez 1 dégât. Vous pouvez alors prendre un Artefact depuis n'importe quelle salle du Donjon. (N'oubliez pas, vous ne pouvez transporter qu'un seul Artefact, sauf si vous avez un Sac à dos.)

Si un don vous permet d'obtenir plus d'une récompense, vous n'êtes pas obligé de toutes les prendre. Par exemple, vous pouvez donner 2 Or pour prendre un Crochetage même si vous n'avez pas de dégâts à soigner, ou vous pouvez donner 8 Or pour soigner des dégâts même si vous ne pouvez pas prendre d'Artefact.

Précision sur « Faites l'acquisition »

Certaines cartes de cette extension (comme Vadrouilleur des cavernes, Rat prudent ou Acrobaties) vous permettent d'acquérir des cartes sans avoir à dépenser de points de Compétence. Notez que ces cartes ne peuvent pas être utilisées sur les Monstres (qui sont vaincus et non acquis) ou les Aubaines (qui sont utilisées et non acquises).



Le trésor d'Umbrok Vessna

Lorsque vous entrez dans cette Caverne oubliée, prenez 5 Or de la réserve et ajoutez +2 Clank! (Vous avez attiré l'attention du dragon en volant le trésor.)

Lorsque vous récupérez l'Artefact ou crochetez le coffre dans cette Caverne oubliée, choisissez l'une des deux autres salles de cette tuile et téléportez-vous-y immédiatement.

Aucun cube ne peut être placé dans cette Caverne oubliée.



Antres

Chaque Antre abrite un type de Monstre particulier. Lorsque vous placez une tuile avec un Antre, placez le(s) marqueur(s) Monstre correspondant(s) de la réserve dans cet Antre.



Antre des Statues vivantes

Placez les trois marqueurs Statue vivante sur les emplacements prévus à cet effet dans l'Antre.

Tant que vous vous trouvez dans l'Antre, vous pouvez y combattre une Statue vivante.

Une fois que vous avez vaincu une Statue vivante, vous devez vous téléporter dans un autre Antre ou une Caverne oubliée (si possible).



Antre de Médusa

Lorsque vous entrez dans cet Antre, vous devez immédiatement combattre Médusa ou **vous transformer en pierre** (subir 2 dégâts).

Vous ne subissez pas de dégâts supplémentaires si vous restez dans l'Antre, mais vous pouvez choisir de la combattre plus tard dans le même tour ou à un tour ultérieur (même si vous n'avez pas combattu Médusa lors de votre arrivée).

N'oubliez pas que vous ne pouvez pas choisir de subir des dégâts si vous n'avez plus de cubes dans votre réserve personnelle, ou si cela remplit les 10 cases de votre piste État de santé, vous mettant ainsi hors de combat. Dans ces cas-là, vous ne pouvez pas entrer dans l'Antre de Médusa.

Tant que Médusa fait partie de vos Trophées, ignorez les Monstres des tunnels (elle vaut également 1 point de victoire en fin de partie).



Antre du Sphinx

Tant que vous vous trouvez dans l'Antre du Sphinx, vous avez deux façons de le vaincre: utiliser 4 Épées pour le combattre ou payer 7 points de Compétence pour résoudre son énigme.

