



# Ile aux Monstres – les Ruines de Cuzcous

La traversée des Ruines de Cuzcous est une aventure longue (125 actions hors repos et options) et compliquée par le fait qu'elle se déroule dans un labyrinthe de 12 étages.

Si le premier étage se parcourt quasiment intégralement, la suite se compose d'une succession d'étapes passant allégrement d'un étage à l'autre où les possibilités de se perdre sont fort nombreuses.

L'incroyable travail du druide Lianodel [[publié dans DinoCenter](#)], fait en l'an                      après le Grand Kataklysm, a fourni de nombreux plans à la communauté des Maîtres DinoZ et là encore, il a su mettre à disposition ceux des Ruines de Cuzcous.

Si ses plans sont effectivement corrects sur le plan architectural, ils ne présentent aucune proposition de parcours optimisé. De plus, et preuve s'il en est que le druide a dû y errer pendant des lustres y perdant tout autant la vue que la conscience, les noms de clés et de portes sont erronés...

Bien des siècles après, son disciple Master Rianon fit une première ébauche [[publiée ici](#)] mais des pages entières de son carnet d'exploration furent perdues à jamais...

Il fallu donc encore attendre des siècles avant que l'équipe Grandes Explorations Antiques du Lab de Pao ne se lance à l'assaut de ce défi jamais résolu : tracer le parcours le plus direct entre l'entrée et la sortie des Ruines de Cuzcous avec guère plus d'équipement qu'une vieille lanterne, un carnet de peau, un crayon de bois...

Ainsi, l'équipe Cartographie et Enluminures Eblouissantes du Lab de Pao put compléter habilement les plans de Lianodel et offrir à tout Padawan détenteur de cet Illustre Guide Illustré l'efficacité qui lui sied si bien au teint.

Légende des tracés :

- Grand X rougeoyant et sanguinolent : zone de combat où il faudra voir vos DinoZ vaincre sans périr ou bien repartir à Dinoville ou au mieux à la porte d'entrée (une forme d'humour Cuzcoussien fort répandu à l'époque...)
- Tracés de couleur blanche, bleue lagon, bleue ou verte comportant un disque répertorié de 1 à E<sub>3</sub> en son point de départ : parcours optimisé. Les couleurs ne sont pas significatives. Le changement de couleur voudra faciliter la lecture séquentielle des étapes.
- Tracés de couleur rose (Aaaaaaaaaaaaaaaaaah Anna !... Hmm reprenons !) comportant un cœur tatoué d'un chiffre au point de départ : parcours optionnel et optimisé vers une zone de soin. Le chiffre représente le nombre de combat requis pour atteindre la zone
- Tracés fin de couleur taupe ou or (Aaaaaaaaaaaaaaaaaah Anna !... Euh Non ?!? rien à voir en fait) comportant une bulle imprimée d'un chiffre au point de départ : parcours optionnel et optimisé vers un coffret de vivres (Pains chauds, Potions d'Irma...) ou un tas d'Or. Le chiffre représente le nombre de combat requis pour atteindre le coffret ou le tas d'Or

La lecture des parchemins semés çà et là, ainsi que la collecte des tas d'Or est tout à fait optionnelle. D'autant que l'équipe Grandes Explorations Antiques du Lab de Pao ayant tout ramassé à des fins strictement scientifiques et pour la seule protection du patrimoine historique de Dinoland, il ne reste plus rien sur le terrain qui ne figurait sur les antiques plans du Druide Lianodel.

Tout Padawan détenteur de cet Illustre Guide Illustré sera bien avisé de commencer chaque étape en son point de départ tel que dûment référencé dans ce chapitre et ainsi habilement reporté sur les plans.

#### 91 Parcours du 1<sup>er</sup> étage de l'entrée à l'escalier descendant « O »

Tracé	Etage	Nombre de combat(s)	Objectif(s)
1	<u>1</u>	2	Clé
2	<u>1</u>	2	Clé
3	<u>1</u>	10	Clé des Magiciens vivants
4	<u>1</u>	12	Clé des Dragons Rouges
5	<u>1</u>	11	Clé des Arbres en Carton
6	<u>1</u>	7	Clé des Plombiers Magiques
7	<u>1</u>	14	Escalier descendant « O »

#### 92 Parcours vers le 6<sup>ème</sup> étage à la recherche de la clé des Dragons Rouges

Tracé	Etage	Nombre de combat(s)	Objectif(s)
8 <sub>1</sub>	<u>2</u>	2	Escalier descendant « A »
8 <sub>2</sub>	<u>3</u>	1	Escalier descendant « C »
8 <sub>3</sub>	<u>4</u>	1	Escalier descendant « D »
8 <sub>4</sub>	<u>5</u>	0	Escalier descendant « E »
8 <sub>5</sub>	<u>6</u>	3	Clé des Dragons Rouges

#### 93 Parcours vers le 5<sup>ème</sup> étage à la recherche de la clé des Calamars Divins

Tracé	Etage	Nombre de combat(s)	Objectif(s)
9 <sub>1</sub>	<u>6</u>	3	Escalier montant « F »
9 <sub>2</sub>	<u>5</u>	0	Clé des Calamars divins

#### 94 Parcours vers le 4<sup>ème</sup> et le 8<sup>ème</sup> étages à la recherche de clés

Tracé	Etage	Nombre de combat(s)	Objectif(s)
A <sub>1</sub>	<u>6</u>	6	Escalier montant « I »
A <sub>2</sub>	<u>5</u>	0	Escalier montant « R »
A <sub>3</sub>	<u>4</u>	4	Clé des Anges Noirs
A <sub>4</sub>	<u>6</u>	1	Escalier descendant « J »
A <sub>5</sub>	<u>7</u>	0	Escalier descendant « K »
A <sub>6</sub>	<u>8</u>	5	Clé des Magiciens vivants

66 Parcours vers le 9<sup>ème</sup> et le 10<sup>ème</sup> étages à la recherche de clés

Tracé	Etage	Nombre de combat(s)	Objectif(s)
B <sub>1</sub>	<u>8</u>	0	Escalier descendant « W »
B <sub>2</sub>	<u>9</u>	7	Clé des Arbres en Carton
B <sub>3</sub>	<u>9</u>	1	Escalier descendant « X »
B <sub>4</sub>	<u>10</u>	1	Escalier montant « Y »
B <sub>5</sub>	<u>9</u>	1	Escalier descendant « Z »
B <sub>6</sub>	<u>10</u>	6	Clé des Kabukis Morts

*Notes du Carnet de l'équipe Grandes Explorations Antiques du Lab de Pao :* Revenir au point de départ (B<sub>1</sub>) au 8<sup>ème</sup> étage en faisant à rebours les tracés (B<sub>6</sub> à B<sub>1</sub>), puis revenir au point de départ (A<sub>4</sub>) au 6<sup>ème</sup> étage en faisant à rebours les tracés (A<sub>6</sub> à A<sub>4</sub>)

67 Parcours vers le 2<sup>ème</sup> étage à la recherche de la clé des Plombiers Magiques

Tracé	Etage	Nombre de combat(s)	Objectif(s)
C <sub>0</sub>	<u>6</u> > <u>5</u> > <u>4</u>	0	Retour vers le 4 <sup>ème</sup> étage
C <sub>1</sub>	<u>4</u>	5	Escalier descendant « S »
C <sub>2</sub>	<u>5</u>	5	Escalier montant « 4 »
C <sub>3</sub>	<u>4</u>	0	Escalier montant « 5 »
C <sub>4</sub>	<u>3</u>	0	Escalier montant « 6 »
C <sub>5</sub>	<u>2</u>	2	Clé des Plombiers Magiques

68 Parcours vers le 11<sup>ème</sup> étage à la recherche de la clé des Dragons rouges

Tracé	Etage	Nombre de combat(s)	Objectif(s)
D <sub>1</sub>	<u>2</u>	0	Escalier descendant « 7 »
D <sub>2</sub>	<u>3</u>	6	Escalier montant « 2 »
D <sub>3</sub>	<u>2</u>	1	Escalier descendant « 10 »
D <sub>4</sub>	<u>11</u>	4	Clé des Dragons rouges

69 Combat épique et parcours vers la sortie

Tracé	Etage	Nombre de combat(s)	Objectif(s)
E <sub>1</sub>	<u>11</u>	1	Escalier descendant « 11 »
E <sub>2</sub>	<u>12</u>	0	Vieille tablette
E <sub>3</sub>	<u>12</u>	0	Sortie

**Notes du Carnet de l'équipe Grandes Explorations Antiques du Lab de Pao :** Au cours de l'exploration du 11<sup>ème</sup> étage, une bête dantesque nous barre le passage et semble mue par la seule volonté de nous anéantir... Seuls les plus humbles de nos DinoZ parvinrent à la faire ployer tant elle semblait insensible aux compétences les plus élevées... Bien des vestiges de Maîtres furent trouvés dans cette salle...

« Nés poussière redevenus poussière »...

Nulle description de la bête put être trouvée dans la Grande Bibliothèque de l'Université y compris auprès du vieux documentaliste dit « Grand Kien ».

Mais « Cœur vaillant jamais ne renonce »...

Aussi l'équipe du Lab de Pao alla jusqu'à décrypter de vieux parchemins en langue ibère où il fut enfin trouvé quelques détails dans l'encyclopédie controversée de Maestro Ficachi [[DinoArchivos](#)]. Ainsi documentée, la bête appelée « Chef des Demyons » est un pur élément Neutre de 300PV doté de compétences uniques : Attaque psionique\* touchant tout le groupe, facteur d'initiative extrêmement élevé, régénération jusqu'à 50PV en cours de combat et insensible aux compétences de type A telles que « Trou noir », « Pétrification » ou « Hypnose ».

Afin d'optimiser les efforts de ses DinoZ, tout Padawan un tantinet affuté prendra précaution de désactiver les compétences suivantes, le cas échéant, et ce avant d'affronter la bête :










-  Combustion, Kamikaze, Paume Chalumeau
-  Etat primal, Résistance à la Magie
-  Douche écossaise, Coup Fatal, Coup Surnois, Pétrification
-  Focus, Purée salvatrice
-  Aiguillon, Attaque plongeante, Mistral, Trou noir, Hypnose

Tableau de Combat de l'équipe Grandes Explorations Antiques du Lab de Pao contre le « Chef des Demyons »

	Level	PV	XP*	Equipement utilisé
	28	-6	29	
	32	-11	23	1x Ration de Combat
	32	-14	23	1x Flammèche de secours
	32	-32	23	1x Flammèche de secours

\* avec Professeur

**Notes du Carnet de l'équipe Grandes Explorations Antiques du Lab de Pao :** Enfin parvenu au dernier étage – le 12<sup>ème</sup> – tout Padawan détenteur de cet Illustre Guide Illustré sera bien avisé de chercher une vieille tablette dans un vieux coffre tombant en poussière, lequel faute de tenir la dite tablette authentique contre son âme pure ne pourra franchir le passage secret vers la sortie.

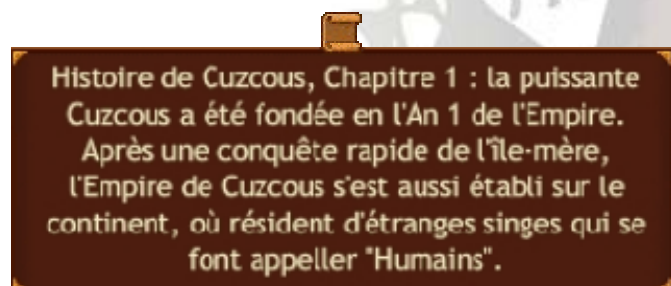
## Annexe 5 | Tableau d'équivalence des Clés & Portillons

Étage	Nom rapporté sur le Plan	Nom indiqué dans DinoRPG
1	Calamars Magiques	
1	Anges étincelants	
1	Dragons Rouges	Magiciens vivants
1	Gobelins Noirs	Dragons Rouges
1	Roméos vivants	Arbres en Carton
1	Magiciens enchantés	Plombiers Magiques
2	Magiciens enchantés	Plombiers Magiques
4	Anges étincelants	Anges Noirs
5	Calamars Magiques	Calamars Divins
6	Gobelins Noirs	Dragons Rouges
8	Dragons Rouges	Magiciens vivants
9	Roméos vivants	Arbres en Carton
10	Kabukis morts	Kabukis morts
11	Gobelins Noirs	Dragons Rouges

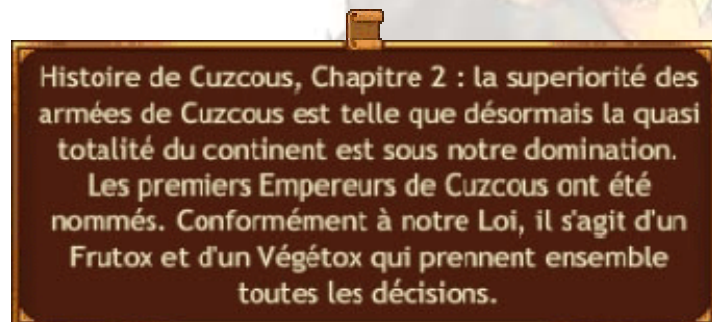
## Annexe 2 | Traduction des parchemins de l'Histoire de Cuzcous

La collecte de ces parchemins est totalement optionnelle et ne consomme aucune action sauf le parchemin constituant le chapitre 3 situé sur le tracé 5 qui requiert un combat.

La traduction des parchemins est présentée ci-dessous :




Parchemin 1 | Tracé #3




Parchemin 2 | Tracé #4






Histoire de Cuzcous, Chapitre 3 : grâce à la Pax Cuzcoussienne, le contrôle du commerce a permis à l'Empire d'accumuler de grandes richesses. Les Empereurs Cuzcous IV ont embellis la capitale qui est devenue la plus belle ville du monde, loin devant les cités primitives du continent.

Parchemin 3 | Tracé #5



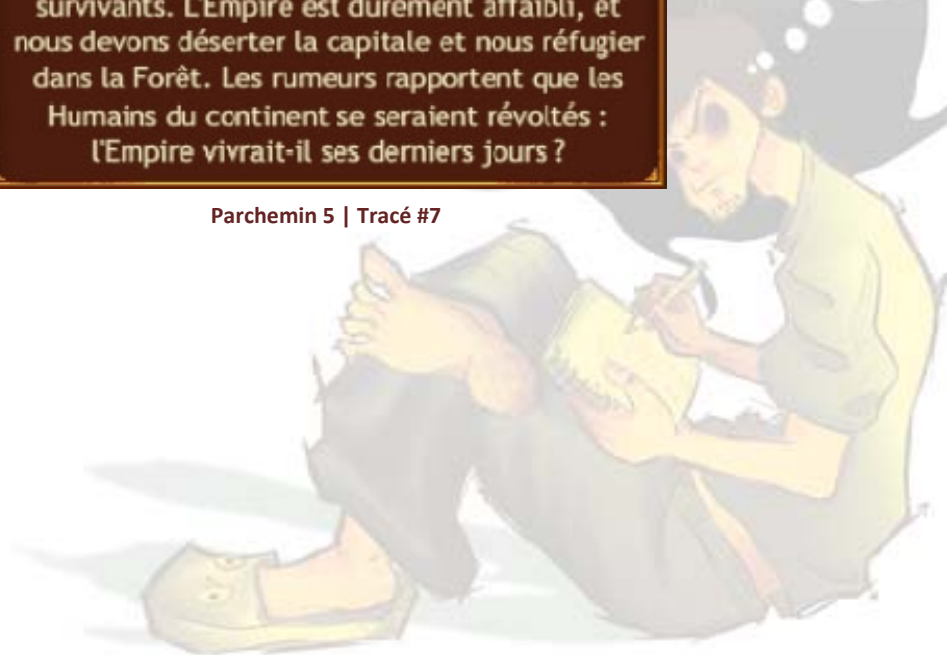
Histoire de Cuzcous, Chapitre 4 : les Empereurs Cuzcous IX ont proclamé la lutte contre les Demyon, ces monstrosités nées d'amours interdits entre Cuzcoussiens et Humains. Les prêtres du Dieu Quetzaco ont approuvé cette décision, eux qui luttent depuis longtemps contre ce vice.

Parchemin 4 | Tracé #6



Histoire de Cuzcous, Chapitre 5 : une maladie contagieuse et mortelle est apparue, on dit qu'elle est propagée par les derniers Demyon survivants. L'Empire est durement affaibli, et nous devons désertir la capitale et nous réfugier dans la Forêt. Les rumeurs rapportent que les Humains du continent se seraient révoltés : l'Empire vivrait-il ses derniers jours ?

Parchemin 5 | Tracé #7





## Ile aux Monstres – le Grotox

Vos DinoZ sortent des Ruines et respirent la moiteur de la Forêt qui leur impose sa puissance végétale avec laquelle elle a anéanti l'arrogance architecturale de l'Empire. La sinistre voix de la bête agonisante vibre encore à vos oreilles : « Maudits : vous serez tous maudits !... »

Mais en fait de malédiction, c'est plutôt carnaval... comme une nouvelle illustration d'un certain humour Cuzcoussien déjà mentionné. Vos DinoZ ont été... comment dire... « frutoxifiés » ! Mais pour l'essentiel, et surtout pour votre bon service, ils conservent intacts leurs talents.

Poursuivons donc... en une course folle qui vous verra telle une boule de flipper écervelée vous précipiter vers le Palais du Grotox, les Ruines de Cuzcous, le Palais d'Antravox, les Ruines de Cuzcous... jusqu'à en perdre le souffle et le sens de l'étiquette.

Que nenni... Tout Padawan détenteur de cet Illustre Guide Illustré saura faire montre de bon sens et répartir ces DinoZ fort à propos : **Portkos** au Palais du Grotox, **Athos** aux Ruines de Cuzcous et **Aramis** au Palais d'Antravox. **A bon entendeur, salut !**

Roadmap	Dialogues / Actions	Commentaires / Récompenses
<b>Une fois sorti des Ruines de Cuzcous</b> 	 Parler à Hindy Anne	<i>Aaaaaaaaaaaaaaaaaah la démonstration de reconnaissance toute féminine d'Anne... Quel dommage qu'elle ne réserve cela qu'aux Padawans Templiers ayant une certaine expérience de la vie... Aux autres, elle ne portera d'intérêt qu'à leur vieille tablette ici</i>
<b>Aller au Palais du Grotox</b> > Déplacer <b>Portkos</b>  	 Via la Forêt Kaze Kami  Parler au Garde Frutox  Attendre 20h  Parler au Garde Frutox  Parler au Grotox  Parler au Grotox	<b>Combat contre le Grotox et 3 gardes Frutox</b> <i>Le Grotox se range aux informations écrites sur la tablette et vous missionne pour aller voir Antravox...</i>

### Notes de la Section Ninja Fruit du Lab de Pao :

Le Grotox est un élément Neutre de 50PV doté de compétences uniques :

- « Plus vite » compétence de type E augmentant l'initiative de sa garde
- « Boum » compétence de type A, en forme d'attaque sismique (similaire à l'écrasement des Mahamuti) touchant tout le groupe d'assaillants. Cette attaque fait environ 8PV de dégâts sur une défense neutre de 32 points

De plus et dès le début du combat, le Grotox appelle à lui sa garde personnelle de 3 Gardes Frutox (Neutre 50PV pour rappel).








# Ile aux Monstres – Antravox















Et c'est reparti : vous voilà (encore) ambassadeur plénipotentiaire d'une Majesté à la légitimité contestable et bien contestée par ailleurs... autrement dit chargé de régler de vieilles corvées familiales aussi périmées qu'un fromage corse collé au fond des maigres bagages d'un Templier de retour des croisades.

Et dire que vous ne savez toujours pas comment vous allez vous y prendre avec Anne...

Quelques vers bien tournés avec des rimes en « asse » peut-être... Humm ?!?

Roadmap	Dialogues / Actions	Commentaires / Récompenses
<b>Aller aux Ruines de Cuzcous</b> > Utiliser <b>Athos</b>	 Via la Forêt Kaze Kami Parler à Hindy Anne	<i>Encore raté... ici</i>
<b>Aller au Camp d'Elit</b> > Déplacer <b>Aramis</b>	 Boutique d'Elit	Acheter un costume de Garde Végétox pour <b>Aramis</b> (1,000 🍌) et placer le costume en équipement
<b>Aller au Palais d'Antravox</b> > Déplacer <b>Aramis</b>	  Parler au Garde Végétox Attendre 10h Parler au Garde Végétox Parler à Antravox	[S'APPROCHER] Antravox accepterait de mettre fin au conflit avec les Frutox à une condition... Lui procurer une « Dionaette » !?! Votre sang ne fait qu'un tour... Vous un Padawan à l'âme si pure : vous livrer à l'immense commerce des jeunes filles en fleur... Plutôt mourir en brave à l'assaut de ce monstre pervers... Oh là... Il va calmer ses hormones le Padawan !!! Et quant à mourir ce serait plutôt en crétin changé en Frutox et déguisé en Végétox qu'en brave... Vous parlez d'un acte comique... Une « Dionaette » est le mot Végétox de ce que l'on appelle en langue commune une « Dévoreuse », plante de sinistre réputation que l'on ne trouve plus qu'à 3 exemplaires perdus dans les sables des Steppes Magnétiques... Bien heureux le Padawan détenteur de cet Illustre Guide Illustré et qui perdra l'illusion d'en quérir une plus vite qu'il ne perdra sa virginité... Tout au plus pourra-t-il en acheter une graine au Marché des Éleveurs au prix moyen constaté de 15 🍌 Oh... il n'a pas de bon du trésor faute d'avoir séché le cours d'économie vénale à l'Université... Vous chantez ?!? Et bien récoltez maintenant. Et surtout lisez attentivement le chapitre de cet Illustre Guide du Padawan Illustré dédié aux récoltes transformables en 🍌 NdP : il est rappelé ici que le caractère collégial d'une Quête permet au Padawan de maintenir son DinoZ en costume à la cour d'Antravox pendant qu'il en envoie un autre au Marché...  [DONNER UNE DIONAETTE] entendu une graine de « Dévoreuse »
> Utiliser <b>Aramis</b>	 Parler à Antravox	Condition remplie : Antravox accepte de faire la paix avec les Frutox en vous confie la mission d'en informer le Grottox et de l'amener aux Ruines pour des retrouvailles pacifiques... NdP : bonne nouvelle... le Padawan peut retirer le costume de Végétox, qui en plus de déteindre gratte et sens l'humus qui date probablement d'avant-guerre...



<b>Aller au Palais du Grottox</b> > Utiliser <i>Portão</i>	 Via le Camp d'Elit  Via les Ruines de Cuzcous  Via la Forêt Kaze Kami	Le Padawan, qui n'aurait fait cette quête qu'avec un seul DinoZ obligé de se coltiner tous les déplacements, et cependant détenteur de cet Illustre Guide du Padawan Illustré, sera bien avisé de ne pas tenter le raccourci passant par l'Avant-poste Végétox. Il y serait irrémédiablement refoulé vers le Palais d'Antravox... avec ou sans costume de bouffon vert
> Utiliser <i>Portão</i>	  Parler au Grottox	Le Grottox accepte de rejoindre Antravox aux Ruines
<b>Aller aux Ruines de Cuzcous</b> > Utiliser <i>Altão</i>	  Via la Forêt Kaze Kami  Parler à Hindy Anne	Et voilà qu'elle utilise le « nous »... Cœur de Padawan ne fait qu'un tour : promptement paré au caprice à deux. Basta picolino... ce n'est que faribole manipulatrice pour mieux s'arroger un royal mérite... A elle les ors du Royaume de Dinoville, les conférences people à l'Académie, les visites dans les boudoirs... A vous la page centrale des « Cahiers du Potager » et les visites protocolaires d'un fol ennui auprès de chacune de ces Mimajestés* une fois rentrées dans leurs palais respectifs * qui signifie moitié de Majesté comme Mimolette signifie... vous complétez !
<b>Aller au Palais du Grottox</b> > Utiliser <i>Portão</i>	  Via la Forêt Kaze Kami  Parler au Grottox	Sa Mimajesté Grottox est pleinement satisfaite de votre collaboration et vous offre en récompense le Petit Missionnaire Illustré qui apparaîtra ainsi dans vos récompenses épiques
<b>Aller au Palais d'Antravox</b> > Déplacer <i>Portão</i> & <i>Altão</i>	  Via la Forêt Kaze Kami  Via les Ruines de Cuzcous  Via le Camp d'Elit  Parler à Antravox	Sa Mimajesté Antravox est pleinement satisfaite de votre collaboration et, débordante de reconnaissance, vous offre un pass d'accès VIP permanent à l'Avant-poste Végétox... Soirées YMCA tous les samedis – jus de betterave compris. Mais plus encore, sa Mimajesté Antravox vous invite à rejoindre le Club de Vacances très hype de sa garde personnelle, dirigé par le sémillant Sergent Pepper. A noter que l'accueil des nouveaux membres se fait à l'Avant-poste Végétox... et en tenue !!! (Non, non pas celle de l'Indien prévue pour le samedi)
<b>Soigner la Malédiction Cuzcous</b> > A faire par chaque DinoZ maudit, individuellement	  Parler à Antravox	Le petit masque Cuzcous disparaît du statut de chacun de vos DinoZ qui retrouvent alors leur teint naturel

### *Notes du Guru Prospective et Stratégie Padawan du Lab de Pao :*

Que dire du Petit Missionnaire Illustré... Le Padawan emprunté n'y trouvera nulle esquisse grivoise comme nulle assistance pour perdre son psssstlstltl... age.

Bref... ce vieux bouquin ne lui servira à rien s'il a pris bien soin de tenir à jour les livrets de vie de chacun de ses DinoZ mais il sera fort utile pour connaître les missions réalisées par un DinoZ acquis au Marché ou trouvé abandonné en chemin. Ou bien encore pour caler une table au séminaire...

Ah mais si... un gain de 25 points dans ses statiques de Padawan...

Pas sûr que cela est le moindre effet phéromonal sur Anne...