

Jurassic YZE

2025-06-01



Téléchargements

[Règles, feuilles de personnage, tables et notes de conception.](#)

[Cartes pour les armes et blessures.](#)

L'autorisation de copier, modifier et distribuer ce texte n'est accordée que dans le cadre de la licence Year Zero Engine Free Tabletop License, [disponible ici](#).

Vous devez lire la FTL et en comprendre les termes avant d'utiliser ce matériel.

- Auteur : Michel Casabianca (d'après le SRD de Tomas Härenstam)

Introduction

Jurassic YZE est un système de jeux de rôle sur table minimaliste basé sur le [SRD Year Zero Engine](#) pour jouer avec des dinosaures dans un parc du Jurassique.

Abréviations

- PJ = Personnage Joueur
- PNJ = Personnage Non Joueur
- MJ = Maître de Jeu
- YZE = Year Zero Engine
- SRD = Standard Reference Document (document standard de référence)

Unités de Temps

Le jeu utilise 3 unités de temps :

- Le Round : dure 6 secondes, pour les combats
- Le Tour : dure 15 minutes, pour les autres durées
- La Quart : dure 8 heures, pour le repos

Les Personnages

Les joueurs interprètent des personnages dont les caractéristiques sont notées sur une fiche appelée feuille de personnage. Les caractéristiques principales sont ses attributs et ses compétences.

Monstre **Vélociraptor**

Vitesse : 2
Santé : 6
Compétences : Mobilité 6, Observation 8, Discretion 8
Protection : 1 (peau épaisse)

Attaques

D6 Attaque

- 1 Tourne autour de sa proie pour la jauger
- 2 Charge pour renverser sa proie. Attaque avec 6 dés, dégâts 1, sa proie est à terre si elle a subi des dégâts
- 3 Saisit sa proie pour l'emmener dans une zone adjacente. Attaque avec 4 dés, dégâts 1
- 4 Morsure au bras, attaque avec 6 dés, dégâts 2, blessure grave si brisé
- 5 Éventration avec ses griffes. Attaque avec 6 dés, dégâts 2, agonie si brisé
- 6 Morsure à la tête. Attaque avec 6 dés, dégâts 3, mort instantanée si brisé

Attributs

Les attributs représentent les caractéristiques innées des personnages et sont au nombre de 4 :

- **Vigueur** : la force physique et l'endurance
- **Agilité** : l'habileté motrice et la vitesse
- **Esprit** : les capacités de déduction et la perception
- **Empathie** : la capacité à comprendre et manipuler les émotions des autres

Ces attributs ont des valeurs comprises entre 1 (très faible) et 5 (très fort).

Compétences

Les compétences représentent l'acquis des personnages par leur éducation, leurs études et leur

carrière professionnelle. Elles sont liées aux attributs et chaque attribut est lié à trois compétences :

Vigueur :

- **Force** : la force physique brute
- **Endurance** : la résistance à l'effort, aux conditions extérieures et aux maladies
- **Combat Rapproché** : le combat avec toute arme de corps à corps

Agilité :

- **Mobilité** : capacité à se déplacer
- **Discrétion** : capacité à agir sans se faire remarquer
- **Combat à Distance** : habileté au tir et aux armes de jet

Esprit :

- **Technologie** : culture scientifique et technique
- **Observation** : facilité à repérer des détails ou d'être prévenu d'un danger
- **Survie** : capacité à survivre dans un environnement hostile

Empathie :

- **Psychologie** : capacité à repérer et interpréter les émotions d'autrui, permet de remettre sur pied les personnages Brisés mentalement
- **Persuasion** : capacité à convaincre ou baratiner des personnages
- **Médecine** : permet de soigner et stabiliser les blessures critiques

Les compétences sont notées entre 0 (aucune connaissance du sujet) à 5 (expert en la matière). Les valeurs indiquées pour une compétence sur la feuille de personnage sont la somme de l'attribut dont elle dépend et du niveau de la compétence. Il est possible de faire un jet pour une compétence à 0 car la valeur de l'attribut associé permet de tenter sa chance.

En plus de ces compétences liées à un attribut, le **Pilotage** est lié à la **Maniabilité** des véhicules et indique la capacité du personnage à piloter tout véhicule.

Jets de Compétence

Si une action réalisée par un personnage est évidente alors aucun jet de compétence n'est nécessaire et l'action réussit automatiquement. Si elle est compliquée et/ou réalisée sous pression, alors l'issue est incertaine et il est nécessaire de faire un jet de la compétence appropriée.

Pour faire un jet de compétence, lancer un nombre de dés à 6 faces égal à sa valeur. Chaque 6 obtenu correspond à un succès. Pour réussir l'action, il est nécessaire d'obtenir au moins un succès. Les succès supplémentaires permettent d'améliorer le degré de réussite de l'action, à l'appréciation du MJ.

Le MJ peut accorder un bonus ou un malus à un jet de compétence selon les circonstances. C'est un nombre de dés à ajouter ou soustraire au pool de dés à lancer lors de ce jet. Si le nombre de dés tombe à 0, l'action est alors impossible.

Chances de succès

Jurassic YZE

Nombre de dés	Chances de succès	Jet poussé
1	17%	29%
2	31%	50%
3	42%	64%
4	52%	74%
5	60%	81%
6	67%	87%
7	72%	90%
8	77%	93%
9	81%	95%
10	84%	96%

Pousser un Jet

Lorsqu'on a échoué à un jet de compétence, ou si l'on veut obtenir plus de succès, il est possible de pousser le jet. On peut alors relancer tous les dés qui n'ont pas obtenu un 6. Un jet passif qui n'a pas été initié par le personnage, comme un jet d'Observation pour repérer un danger, ne peut être poussé.

Cependant, cette relance a un coût : le personnage gagne 1 point de Stress. Lorsqu'un personnage effectue un jet de compétence, il ajoute autant de dés de Stress qu'il a de points de Stress. Ces dés de Stress doivent être d'une couleur différente pour qu'on puisse les distinguer des dés ordinaires.

Les dés de Stress permettent aussi d'obtenir des succès avec un 6. Par contre si l'on obtient un 1 avec un dés de Stress lors d'un jet, alors le personnage panique.

Entraide

Un PJ ou un PNJ peut aider un personnage lors d'un jet de compétence. L'aide doit être déclarée avant de jeter les dés et le personnage qui aide doit être capable de le faire, à l'appréciation du MJ. Chaque personnage qui aide ajoute un bonus de +1 au jet de compétence avec un maximum de +3.

Jets Opposés

Certains jets se font en opposition. Par exemple un personnage essayant de repérer un adversaire fera un jet d'Observation contre la Discrétion de son opposant. Le personnage ayant le plus de succès remporte l'opposition. Dans certaines circonstances, en cas d'égalité, aucun ne prend le dessus et l'on doit refaire le jet en opposition.

Expérience

Entre les scénarios et avec l'accord du MJ, les joueurs pourront augmenter une de leur compétence d'un niveau. Les attributs ne peuvent jamais être augmentés car ce sont des caractéristiques innées.

Un joueur peut économiser afin d'acquérir un talent pour 3 progressions. L'acquisition de ce talent

est à l'appréciation du MJ et doit être justifié par les circonstances, comme une formation auprès d'un PNJ.

Talents

Les talents sont des capacités particulières propres à certains personnages. Elles lui permettent de réaliser certaines actions spécifiques ou d'obtenir des bonus aux jets de certaines compétences.

Ces talents peuvent être accordés par l'occupation du personnage, par ses origines culturelles ou par son espèce. Par exemple les Hobbits sont capables de progresser dans la nature sans se faire repérer, ce qui leur accordera un bonus de +2 en Discrétion dans la nature.

Équipement

L'équipement peut accorder un bonus à certains jets de compétence. Par exemple une paire de jumelles accordera un bonus de +2 à un jet d'Observation pour repérer des ennemis au loin. Une corde accordera un bonus de +2 à un jet de Mobilité pour escalader une paroi.

Encombrement

L'équipement porté par les personnages est noté sur sa feuille dans la section dédiée, un objet par ligne. Le nombre maximum d'objets que peut porter un personnage (noté après Max) est la somme de sa Force et son Endurance.

Les 3 objets dans la section Armes ne comptent pas dans l'encombrement, mais les armes supplémentaires doivent être comptées dans la section Équipement. Les armes de la section du même nom peuvent être utilisées, mais chercher une arme dans l'équipement compte comme une action.

Certains objets peuvent être particulièrement encombrants et occupent deux lignes, alors que d'autres peuvent en occuper qu'une moitié. D'autres objets minuscules ne sont pas inscrits dans la section Équipement mais dans les Notes. Certaines armes particulièrement encombrantes prennent plus d'une ligne dans la section Armes ou Équipement.

Combats et Dégâts

Les combats sont mortels, alors les joueurs devraient toujours se poser la question si cela en vaut la peine.

Round et Initiative

Le combat se déroule en Rounds, d'une durée d'environ 5 à 10 secondes chacun. Lorsque le combat commence, l'initiative est déterminée en distribuant à chaque joueur et adversaire (ou groupe d'adversaires s'ils sont nombreux du même type) une carte numérotée de 1 à 10. On pourra prendre des cartes à jouer classiques en ne gardant que les cartes numérotées (les As comptant pour des 1) d'une même couleur.

Chaque personnage effectue alors les actions de son Tour, en commençant par les initiatives les plus petites (1, puis 2, etc...). Lorsque tous les personnages ont agi à leur Tour, un nouveau Round commence, avec le même ordre pour l'initiative.

Surprise

Si des personnages bénéficient de l'effet de Surprise, on distribue normalement l'initiative, mais ils jouent un Round sans que leurs adversaires puissent jouer à leur Tour. Aux rounds suivants, tous les personnages jouent normalement.

Échanger l'Initiative

Un personnage peut laisser agir d'abord ses alliés ou adversaires quand vient son Tour. Le joueur échange alors sa carte d'Initiative avec celle d'un allié ou adversaire dont le Tour n'est pas encore passé dans ce Round. L'allié ou adversaire ayant reçu cette initiative doit alors jouer son Tour et ne peut échanger son initiative ce round ci.

Jouer son Tour

Lorsque vient son Tour, un personnage peut effectuer un Mouvement et une Action, dans l'ordre qu'il souhaite. Il peut remplacer son Action par un deuxième Mouvement, mais il ne peut pas remplacer son Mouvement par une deuxième Action.

Mouvement

Un Mouvement consiste en un déplacement pour aller au Contact d'un adversaire ou au contraire s'en éloigner pour être à Distance. Un mouvement peut aussi consister à entrer ou sortir d'un véhicule, traverser une porte ou une trappe, se relever, se mettre à couvert ou conduire.

Si le MJ utilise des plans pour visualiser les combats, ceux ci sont divisés en zones. Une zone délimite les pièces en intérieur ou bien des secteurs plus grands en extérieur. Un déplacement peut consister à passer d'une zone à une autre ou à entrer au Contact d'un adversaire dans la même zone.

Lorsqu'un personnage au Contact d'un adversaire s'en éloigne, il doit effectuer un jet de Mobilité, qui ne compte pas comme une action. S'il réussit, il arrive à s'extraire du combat. S'il échoue alors il s'extrait du combat mais son adversaire peut effectuer une attaque gratuite qui ne peut être parée.

Un mouvement permet aussi de Viser lors d'une attaque à Distance ou de Parer une attaque au Contact.

Actions

Les Actions consistent généralement à utiliser une compétence, comme Combat Rapproché ou Combat à Distance, pour attaquer un adversaire, mais d'autres actions peuvent être effectuées au cours d'un combat, à l'appréciation du MJ. Si un personnage en aide un autre pour effectuer une action, alors il ne peut effectuer d'action quand vient son Tour.

Certaines actions, comme dégainer une arme, ramasser un objet ou parler sont gratuites. Elles ne comptent donc pas comme Action, mais elles doivent être effectuée dans le Tour du personnage.

Attaque

Une attaque au Contact demande d'effectuer un jet de Combat Rapproché, une attaque à Distance un jet de Combat à Distance. Pour toucher l'adversaire, il est nécessaire d'obtenir au moins un succès aux dés. Si l'attaque touche, alors l'adversaire subit les dégâts de base de l'arme plus un point

de dégât par succès. Si l'adversaire porte une armure ou bénéficie d'une armure naturelle, alors on soustrait la valeur de l'armure aux dégâts subis.

On ne compte pas les munitions des armes à Distance, on considère que les personnages en ont assez pour le combat. Par contre, si un joueur obtient un 1 sur un de ses dés de Stress, le chargeur de son arme est vide. Il doit dépenser l'action de son prochain Tour à recharger s'il souhaite encore tirer avec cette arme.

Attaques Spéciales

Lors d'une attaque au Contact, un attaquant peut souhaiter ne pas blesser son adversaire mais le désarmer, trouver un point faible dans son armure, le faire tomber au sol, le repousser ou l'assommer sans le blesser. Il devra le déclarer avant de jeter les dés pour l'attaque.

Pour réussir cette action, il devra obtenir au moins deux succès. S'il n'en obtient qu'un seul, il fait les dégâts d'une attaque normale sans obtenir l'effet recherché. Une attaque cherchant le point faible d'une armure ignorera l'armure si elle réussit, mais échouera totalement dans le cas contraire. Une attaque non létale fera des dégâts normaux mais si l'adversaire est Brisé, il ne subira pas de Blessure Critique.

Parade

Le Mouvement peut être utilisé pour Parer une attaque au Contact survenant dans le même Round. Il est possible de Parer avant ou après son Tour. Un personnage qui a paré avant son Tour dans le Round ne pourra plus effectuer de Mouvement, ou bien il devra remplacer son Action par un Mouvement. Inversement, pour pouvoir parer après son Tour, il faut avoir économisé un Mouvement ou une Action lors de son Tour.

Pour pouvoir Parer, un personnage doit avoir en main une arme ou un outil suffisamment grand et résistant. La parade doit être déclarée avant que l'adversaire ne jette les dés pour l'attaque. Le jet de parade est un jet de Combat Rapproché, avec le bonus de l'arme du défenseur si c'est une arme de corps à corps. Chaque succès du défenseur soustrait un succès à l'attaque.

Viser

Un attaquant peut utiliser son Mouvement pour Viser lors d'une attaque à Distance dans le même tour. Il bénéficie alors d'un bonus de +2 sur son jet de Combat à Distance.

Couverture

Lorsqu'un personnage s'est mis à couvert, il est plus difficile de le toucher avec des attaques à distance (la couverture n'a pas d'effet sur les attaques au contact). Il faut alors deux succès pour toucher.

Attaques Furtives

Pour attaquer furtivement un adversaire, il faut réussir un jet opposé de la Discrétion de l'attaquant contre l'Observation du défenseur et l'attaquant ne doit pas avoir été vu par l'adversaire au cours du combat. Si l'attaquant remporte l'opposition, alors il bénéficie de l'effet de surprise et d'un bonus de +3 à son jet d'attaque.

Jurassic YZE

Une embuscade est une attaque surprise au cours de laquelle les attaquants sont immobiles. Ils bénéficient alors d'un bonus de +2 à leur jet de Discrétion.

Modificateurs d'Attaque

Suivant les circonstances, un jet de Combat Rapproché peut bénéficier de modificateurs :

Modificateurs de Combat Rapproché

Facteur	Modificateur au Combat Rapproché
Attaquant à terre	-2
Cible à terre	+2
Cible sans défense	+3
Cible surprise	+3

De même un jet de Combat à Distance peut bénéficier des modificateurs suivants :

Modificateurs de Combat à Distance

Facteur	Modificateur au Combat à Distance
Tir à longue portée	-2
Cible grande	+2
Cible petite	-2
Cible sans défense	+3
Cible surprise	+3
Obscurité	-2

Armes

Les armes sont décrites par leur bonus, leurs dégâts de base, leur portée et notes.

Armes

Arme	Bonus	Dégâts	Portée	Notes
Bombe au Poivre	+3	2	Contact	Non létale
Couteau	+1	1	Contact	
Fumigène	+5	0	Distance	Pas de dégâts
Fusil	+2	2	Distance	
Fusil d'assaut	+3	2	Distance	
Hache	+2	3	Contact	
Instrument contondant	+1	1	Contact	

Jurassic YZE

Arme	Bonus	Dégâts	Portée	Notes
Lance Flamme	+5	4	Distance	Peut exploser, Encombrement 3
Lance Roquette	+1	5	Distance	Perce armure, Encombrement 2
Mains nues	-	0	Contact	
Matraque	+1	1	Contact	
Matraque Électrique	+1	3	Contact	Non létale
Mitrailleuse	+3	3	Distance	Encombrement 2
Pierre	-	0	Distance	
Pistolet	+2	1	Distance	
Taser	+1	3	Distance	Non létale, Même zone

Armures

Les armures réduisent les dégâts infligés par les armes d'une valeur égale à leur niveau de protection.

Armures

Armure	Protection
Cuir	1
Cotte de Maille	2
Gilet Pare Balles	2
Armure de Plaque	3
Armure Kevlar	3

Dégâts et Stress

Les personnages commencent la partie avec 0 Dégât et 0 Stress. Les Dégâts affectent les jets de compétences d'un personnage. Le Stress lui permet de se surpasser, mais il peut l'amener à paniquer.

Dégâts

Les Dégâts peuvent être occasionnés par des attaques physiques ou d'autres sources (chutes, brûlures, noyade, etc). Chaque point de Dégât subi par un personnage lui donne un malus à ses jets de compétences. Ainsi un personnage ayant subi 3 points de Dégât fera tous ses jets de compétence avec un malus de -3.

Lorsqu'un personnage subit un cinquième Dégât, il est Brisé. Il ne peut plus alors rien faire. De plus, il subit une Blessure Critique et doit faire un jet sur la table des Blessures Critiques.

Blessures Critiques

Jurassic YZE

D6	Blessure	Type	Effets
1	Souffle coupé	Brève	Pénalité de -2 jusqu'à la fin du combat
2	Douleur intense	Brève	Pénalité de -2 pendant 1 Quart
3	Blessure superficielle	Durable	Pénalité de -2 jusqu'à la fin du scénario
4	Blessure grave	Durable	Pénalité de -4 jusqu'à la fin du scénario
5	Agonie	Mortelle	Incapacité jusqu'à la fin du scénario
6	Mort instantanée	Mortelle	Mort instantanée

Les blessures ne sont pas cumulatives et une blessure remplace celles qui se trouve plus haut dans la table.

La Mort

Une Blessure Critique peut être Mortelle. Si elle ne provoque pas une mort instantanée, le personnage doit faire un jet contre la mort après chaque Tour écoulé jusqu'à ce qu'elle soit soignée ou que le personnage meure. Un jet contre la mort est un jet d'Endurance sans malus que l'on ne peut pousser. S'il est raté, le personnage meurt.

Soins

Il est possible de soigner un personnage Brisé avec un jet de Médecine. Du matériel médical peut ajouter un bonus. Si ce jet est un succès, alors un personnage à l'Agonie est stabilisé et n'a plus à faire de jets contre la mort. D'autre part, chaque succès du jet de Médecine soigne un point de dégât.

Cependant, le personnage continue à souffrir des effets de la blessure jusqu'à la fin du scénario, sauf si la Blessure Critique est Brève, auquel cas ses effets sont temporaires, comme indiqué dans la description de la blessure.

Un personnage ne peut faire qu'une seule tentative de soin par blessure. Il peut faire une nouvelle tentative s'il dispose d'un meilleur matériel médical (dans un hôpital par exemple). D'autre part, on ne peut faire de jet de soins à un personnage que s'il est brisé.

Les Dégâts se soignent naturellement à raison d'un point de Dégât par Tour si le personnage est nourri et reposé. Un repos d'un Quart permet à un personnage de guérir tous ses Dégâts et son Stress.

Stress

Un personnage subit du Stress en poussant ses jets ou en assistant à des événements horribles ou inquiétants. Le nombre de points de Stress que subit un personnage dépend de la nature de l'événement.

Le joueur doit lancer un dé de Stress, lors de ses jets de compétence, pour chaque point de Stress qu'il endure. Les 6 obtenus sur ces dés de Stress sont des succès, mais si le joueur obtient un 1 sur au moins un de ses dés, alors son personnage panique.

Selon les circonstances (à l'appréciation du MJ), le résultat d'une panique peut être de faire un jet sur la table de Panique ou bien subir un désagrément selon les circonstances. Par exemple, lors d'une

Jurassic YZE

Attaque à Distance, le chargeur de l'arme sera vide, lors d'un jet de Médecine, la patient pourra subir une Blessure Critique, etc.

Pour effectuer un jet de Panique, le joueur lance un dé auquel il ajoute le nombre de points de Stress que son personnage endure, puis il consulte la table de Panique ci-dessous :

Panique

D6 + Stress	Effet
1-6	Vous tenez le coup : vous maîtrisez la panique qui monte en vous
7	Tressaillement nerveux : le Stress de tous les PJ de la zone augmente de 1
8	Tremblements : tous vos tests d'actions physiques ont un malus de -2
9	Objet lâché : vous lâchez un objet choisi par le MJ
10	Figé (interruption) : vous perdez votre prochain déplacement et votre prochaine action
11	Tous aux abris ! (interruption) : lors de votre prochain tour, vous courez vous mettre à l'abri, votre Stress baisse de 1 mais celui des autres PJ augmente de 1
12	Hurlement (interruption) : vous hurlez et perdez votre prochain tour, votre Stress baisse de 1, mais tous les PJ doivent faire un test de panique
13	Fuite (interruption, permanent) : vous fuyez le danger pour vous mettre à l'abri et ne tenterez plus d'action offensive, votre Stress baisse de 1, mais les PJ qui vous voient fuir font un test de Panique
14	Psychose (interruption, permanent) : vous attaquez immédiatement le PJ ou PNJ le plus proche et vous n'arrêtez pas tant que votre cible n'est pas brisée, les PJ qui assistent à la scène doivent faire un test de Panique
15+	Catatonie (interruption, permanent) : vous vous effondrez et ne pouvez plus entreprendre aucune action

Les effets des Paniques sont temporaires, sauf ceux indiqués comme permanents. L'effet perdure pendant un Tour, sauf si un personnage réussit un jet de Psychologie pour faire passer la crise. La Panique n'interrompt pas l'action en cours, sauf pour la ligne 10 et les suivantes.

Les points de Stress diminuent à raison d'un par Tour passé en lieu sûr (ou supposé tel par le personnage). Il est possible aussi faire un jet de Psychologie pour soigner un personnage (y compris soi-même). Il diminue le Stress d'un nombre de points égal au nombre de succès de ce jet. Il n'est pas possible de soigner ainsi de nouveau un personnage tant qu'il n'a pas regagné de points de Stress.

Création de Personnage

Les étapes pour créer un personnage sont les suivantes :

1. Choisir un archétype.
2. Répartir 14 points dans les Attributs, avec un minimum de 2 et un maximum de 4, sauf pour l'attribut clef de l'archétype qui peut aller jusqu'à 5.
3. Répartir 12 points de Compétence, avec un minimum de 0 et un maximum de 2, sauf pour la

Jurassic YZE

compétence clef de l'archétype qui peut aller jusqu'à 3.

4. Choisir un Talent parmi ceux dont dispose l'archétype à la création. Dans des univers modernes, ces talents seront en relation avec l'occupation du personnage. Dans un univers médiéval fantastique, ces Talents pourront être spécifiques à l'espèce du personnage.
5. Noter l'équipement de départ du personnage selon l'archétype.

Si le MJ propose des personnages pré-tirés, les joueurs pourront les personnaliser en choisissant leur genre, leur nom et leur talent de départ.

Adversaires

Les personnages peuvent être confrontés à deux sortes d'adversaires : les humanoïdes et les monstres. Les humanoïdes ont les mêmes caractéristiques que les personnages et les règles de combat sont les mêmes pour eux.

Les autres adversaires sont dénommés monstres, bien qu'ils englobent aussi tous les animaux. Les règles de combat sont différentes pour eux et ils sont caractérisés par les valeurs suivantes :

Vitesse : c'est le nombre de fois qu'ils jouent un tour chaque Round. Donc un monstre avec une vitesse de 2 tirera deux cartes d'initiative et jouera deux fois dans chaque Round, avec un mouvement et une action à chaque fois.

Santé : c'est le nombre de points de Santé dont il dispose. Les dégâts que subit un monstre diminuent d'autant sa Santé. Lorsque la Santé d'un monstre tombe à 0, il meurt.

Compétences : ce sont les compétences du monstre. La plupart des monstres ont au moins les compétences Mobilité, Observation et Discrétion.

Protection : ce sont les points d'armure corporelle du monstre. Cette protection peut venir de sa peau épaisse, d'écailles etc.

Les actions des monstres sont tirées aléatoirement, ou choisies par le MJ selon les circonstances, dans une table à 6 entrées. Chaque entrée de cette table décrit une action possible du monstre. Le type de Blessure Critique occasionnée par une attaque qui brise un adversaire est décrit dans les attaques des monstres.