

La Légende des Cinq Anneaux : le Jeu de Cartes - Mode Illumination (V1.1)

« Ta lame est une extension de ta personne », lui avait enseigné son sensei. « Ce que tu peux imaginer, ton arme peut l'accomplir. Tant que tu la traites avec le respect qui lui est dû, elle garantira ta sécurité. »

« Ne parle pas à la légère, mon enfant », l'avait avertie son père. « Ceux qui agissent conformément à leur parole sont traités avec le plus grand respect. »

« Par nos actions, nous nous adressons haut et fort aux kami », l'avait informée l'érudit. « Si tu sais quelles prières ils désirent, ils deviendront tes plus fidèles alliés. »

« Ne pose pas de questions », avait exigé le moine. « Assieds-toi et médite. Tu es la seule à pouvoir trouver les réponses que ton cœur attend. »

Mais c'est son ennemi qui lui enseigna la sagesse, alors que la bataille faisait rage. Les gens étaient inconstants, lunatiques, acharnés et obstinés. Elle ne pouvait pas changer la nature de son adversaire, ni par le fer ni par les mots. Pourtant, il suffisait qu'elle fasse sienne cette vérité, qu'elle l'exploite, et elle n'aurait pas même à le vaincre. Sa seule stupidité finirait par le mener à sa perte.

Présentation

Le mode Illumination permet à trois joueurs de jouer à *La Légende des Cinq Anneaux : le Jeu de Cartes*. Ce mode de jeu apporte une nouvelle condition de victoire : l'Illumination. Grâce à elle, les joueurs pourront gagner en rassemblant la totalité des cinq anneaux élémentaires sur leurs provinces.

Ce document présente en détail les modifications à apporter aux règles normales lorsque vous jouez à trois joueurs. Vous devriez l'utiliser en complément du Livret d'Apprentissage de *La Légende des Cinq Anneaux : le Jeu de Cartes* et du Guide de Référence disponible en téléchargement sur FantasyFlightgames.fr. Des joueurs supplémentaires peuvent être invités à jouer une partie en mode Illumination en suivant les règles décrites à la fin de ce document.

Note : Les règles de jeu normales s'appliquent à chaque fois qu'elles ne sont pas explicitement modifiées, remplacées ou annulées par ce document.

Mise En Place

Pour mettre en place une partie en mode Illumination, suivez les règles de mise en place normales du Livret d'Apprentissage inclus dans le Jeu de Base de *La Légende des Cinq Anneaux : le Jeu de Cartes*, en apportant les modifications suivantes :

- Pendant l'étape 2 de la mise en place, quand les joueurs sont invités à créer la réserve générale de pions et la réserve d'anneaux disponibles, les joueurs ne mettent pas de côté un ensemble d'anneaux pour former une réserve d'anneaux disponibles. À la place, chaque joueur met de côté son propre ensemble d'anneaux pour former sa réserve personnelle d'anneaux disponibles. La réserve générale de pions est toujours constituée des pions Destin, des pions Honneur, des pions Statut et de la carte Faveur Impériale, et elle est placée à portée de main de chaque joueur.
- Pendant l'étape 3 de la mise en place, après que le premier joueur a été déterminé, les autres joueurs ne gagnent pas de pion Destin depuis la réserve générale de pions.

Les Points Clés du Multijoueur

Victoire et Défaite

Lorsque vous jouez en mode Illumination, les règles normales de victoire et de défaite sont différentes. Un joueur peut gagner une partie en mode Illumination de trois manières différentes : en rassemblant chacun des cinq anneaux sur ses provinces non détruites, en accumulant au moins 25 honneurs, ou en éliminant chacun de ses adversaires.

Illumination

Pour atteindre l'Illumination, chaque joueur tente de rassembler chacun des cinq anneaux élémentaires sur ses provinces non détruites. Si un joueur accomplit cet exploit, il gagne immédiatement la partie.

Déclarer des Conflits et Revendiquer des Anneaux

Pour déclarer un conflit pendant la phase de conflit, à la place d'utiliser un anneau de la réserve générale d'anneaux disponibles, le joueur attaquant utilise un anneau de sa réserve personnelle d'anneaux disponibles. Si le joueur attaquant remporte le conflit, le pion Anneau qu'il vient d'utiliser devient revendiqué (pendant l'étape 3.2.7) et est placé sur une de ses provinces non détruites. À la fin du round, un anneau revendiqué n'est pas renvoyé dans la réserve d'anneaux disponibles et reste sur la province à la place. Considérez que cet anneau est dans la réserve d'anneaux revendiqués de ce joueur pour tout ce qui concerne les effets de jeu et les effets de cartes. Si le joueur défenseur remporte le conflit, l'anneau n'est pas revendiqué et il est renvoyé dans la réserve personnelle d'anneaux disponibles du joueur attaquant à la place.

Un anneau ne peut pas être placé sur la province qui contient la forteresse d'un joueur, à moins que chacune de ses provinces qui ne contient pas de forteresse soit détruite.

Note : Plusieurs anneaux peuvent être placés sur la même province non détruite.

Prendre des Anneaux aux Autres Joueurs

Si un joueur a un ou plusieurs anneaux sur une de ses provinces non détruites, lorsque cette province est détruite, l'adversaire qui vient de la détruire prend tous les pions Anneau de cette province et les place sur ses propres provinces non détruites (les anneaux peuvent être répartis sur plusieurs provinces). Si cette situation est censée donner au joueur attaquant plusieurs exemplaires d'un anneau précis qu'il a déjà revendiqué, les exemplaires surnuméraires sont renvoyés dans la réserve d'anneaux disponibles du joueur défenseur et tous les anneaux restants (de la province détruite) sont revendiqués par le joueur attaquant. (Voir aussi : Anneaux en Plusieurs Exemplaires, ci-après).

Élimination d'un Joueur

Si la forteresse d'un joueur est détruite, ou s'il n'a plus d'honneur dans sa réserve d'honneur, il est éliminé de la partie. Chaque pion Anneau revendiqué par ce joueur qui se trouve sur ses provinces, ou qui se trouve dans la réserve personnelle d'anneaux disponibles de ce joueur, est ensuite placé dans une réserve générale d'anneaux disponibles qui peut être utilisée par n'importe quel joueur restant.

Pendant une partie multijoueur, la forteresse d'un joueur ne peut pas être attaquée, à moins que ses quatre provinces qui ne contiennent pas de forteresse soient détruites.

Quand un joueur est éliminé de la partie :

- Toutes les cartes que possède ce joueur sont immédiatement retirées de la partie.
- Tous les traités (voir : Traités, ci-après) établis avec le joueur éliminé sont immédiatement rompus.
- Pour le reste de la partie, le cadran d'honneur du joueur éliminé n'est plus pris en compte pour tout ce qui concerne les effets de carte.
- Si le joueur éliminé était le premier joueur, le pion Premier Joueur passe immédiatement au joueur situé à gauche du joueur éliminé.

Note : tous les effets durables créés par les cartes du joueur éliminé persistent jusqu'à la fin de leur durée normale. Tous les effets retardés créés par les cartes d'un joueur éliminé se résolvent tout de même au moment prévu.

« Dans l'Ordre des Joueurs » et « Passer Consécutivement »

Comme dans le mode de jeu normal, les mots « dans l'ordre des joueurs » sont utilisés pour préciser l'ordre dans lequel les joueurs résolvent ou exécutent une étape du jeu. En mode Illumination, quand les joueurs sont invités à faire quelque chose dans l'ordre des joueurs, le premier joueur joue en premier, puis son voisin de gauche et ainsi de suite dans le sens horaire.

En mode Illumination, quand une séquence de jeu est censée continuer jusqu'à ce que chaque joueur « passe consécutivement », elle continue jusqu'à ce que tous les joueurs de la partie passent consécutivement. Cela inclut, entres autres, les fenêtres d'action, les fenêtres de réaction et les fenêtres d'interruption.

« Votre Adversaire » et « l'Adversaire »

Toute capacité de carte qui se réfère à « votre adversaire » ou à « l'adversaire » renvoie au seul autre joueur qui participe contre vous à un conflit. Elle ne fait pas référence au(x) joueur(s) ne participant pas à ce conflit. Les joueurs qui ne participent pas à un conflit ne peuvent satisfaire aucune condition des capacités qui mentionnent spécifiquement « votre adversaire » ou « l'adversaire ».

Toute capacité de carte qui se réfère à « un adversaire » peut se référer à n'importe lequel de vos adversaires, même pendant un conflit.

Anneaux et Effets de Carte ou de Jeu

Quand un effet de carte ou un effet de jeu se réfère à un ou plusieurs anneaux revendiqués ou disponibles, il ne se réfère qu'à l'anneau, ou aux anneaux, dans la réserve d'anneaux disponibles ou sur les provinces du joueur qui contrôle l'effet de carte ou du joueur qui résout l'effet de jeu. Cette règle ne s'applique pas aux cartes qui mentionnent spécifiquement les anneaux dans la réserve d'anneaux revendiqués d'un adversaire ou qui n'interagissent qu'avec eux.

Participation à un Conflit

Pendant un conflit, seuls deux joueurs peuvent contrôler des personnages participants : un joueur attaquant et un joueur défenseur. Le ou les autres(s) joueur(s) de la partie peuvent effectuer des actions pour influencer le résultat du conflit d'une manière ou d'une autre, mais ils ne peuvent pas jouer ou déplacer des personnages dans le conflit d'un côté ou de l'autre. Pendant la fenêtre d'action du conflit, chaque joueur a une opportunité d'effectuer des actions, y compris les joueurs non participants. La fenêtre d'action ne prend fin que lorsque chaque joueur a passé consécutivement.

Provinces Éligibles

Pendant un conflit, une province n'est considérée comme « province éligible » pour une attaque que si elle est contrôlée par le joueur défenseur. Les provinces des joueurs non défenseurs ne sont pas éligibles pour une attaque.

Nouvelles Règles

Bonus du Premier Joueur

Au début de chaque phase de dynastie, le joueur qui a le pion Premier Joueur gagne 1 pion Destin supplémentaire de la réserve générale de pions.

Passer le Pion Premier Joueur

Quand le pion Premier Joueur est censé être passé à un adversaire pendant l'étape 4 de la phase de rassemblement, il est passé au joueur à la gauche du premier joueur.

Conflits Non Opposés

Quand un joueur défenseur perd un conflit non opposé, il ne perd pas d'honneur du fait que le conflit soit non opposé.

Piocher des Cartes

Quand les joueurs piochent des cartes en mode Illumination, ils misent de l'honneur en utilisant leurs cadrans d'honneur pour déterminer le nombre de cartes qu'ils piochent, comme pour le mode normal, en apportant les modifications suivantes :

Jeux à 3 Joueurs :

Dans les parties à 3 joueurs, la phase de pioche consiste en 3 étapes :

1. Chaque joueur choisit secrètement un nombre entre 1 et 5 sur son cadran d'honneur.
2. Chaque joueur révèle son choix. En fonction des nombres révélés, les joueurs s'échangent de l'honneur de la façon suivante :
 - Si chaque joueur a choisi un nombre différent sur son cadran d'honneur, le joueur qui a révélé le plus grand nombre donne un certain montant d'honneur au joueur qui a révélé le plus petit nombre. Ce montant d'honneur est égal à la différence entre le nombre le plus grand et le nombre le plus petit. Le joueur qui a révélé un nombre entre les deux ne gagne pas d'honneur et n'en perd pas.
 - Si deux joueurs choisissent le même nombre et que le joueur restant choisit un nombre plus grand que celui des deux autres, le joueur qui a choisi le plus grand nombre

donne un certain montant d'honneur aux deux joueurs qui ont choisi le plus petit nombre. Ce montant d'honneur est égal à la différence entre le nombre le plus grand et le nombre le plus petit, réparti aussi également que possible entre les deux joueurs. S'il reste encore de l'honneur à répartir après l'avoir réparti aussi également que possible, le joueur qui a révélé le plus grand nombre choisit un des joueurs qui a révélé le plus petit nombre et lui donne l'honneur restant.

Exemple : Vincent, Pauline et Sébastien révèlent leurs cadrans. Vincent et Pauline ont tous les deux choisi le nombre 2 et Sébastien a choisi 5. La différence entre 5 et 2 est 3, Sébastien donne donc 1 honneur à Vincent et 1 honneur à Pauline. Sébastien doit encore donner 1 honneur, mais comme ce dernier ne peut pas être réparti également, il choisit de le donner à Vincent.

- Si deux joueurs choisissent le même nombre et que le joueur restant choisit un nombre plus petit que les deux autres joueurs, les joueurs qui ont choisi le plus grand nombre donnent de l'honneur au joueur qui a choisi le plus petit nombre. Le montant d'honneur total à donner est égal à la différence entre le plus grand nombre et le plus petit nombre, réparti aussi également que possible entre les deux joueurs qui ont révélé le plus grand nombre. S'il reste de l'honneur à donner une fois qu'il a été réparti aussi également que possible, le joueur qui a révélé le plus petit nombre choisit un des joueurs qui a révélé le plus grand nombre pour lui prendre l'honneur restant.

Exemple : Vincent, Pauline et Sébastien révèlent leurs cadrans. Vincent et Pauline ont tous les deux choisi le nombre 4 et Sébastien a choisi 1. La différence entre 4 et 1 est 3. Vincent et Pauline doivent donner à Sébastien un total de 3 honneurs. Ils donnent à Sébastien 1 honneur chacun. Sébastien doit encore recevoir 1 honneur, mais puisque ce dernier ne peut pas être réparti également entre les deux autres joueurs, Sébastien choisit de prendre 1 honneur à Pauline.

- Si tous les joueurs ont choisi le même nombre, aucun honneur n'est échangé.

3. Chaque joueur pioche un nombre de cartes de son deck Conflit égal au nombre qu'il a choisi sur son cadran.

Anneaux

Pions Anneau

En mode Illumination, seul les pions Anneau comptent pour satisfaire aux conditions de victoire d'un joueur. Tout effet de carte qui considère qu'un joueur a un anneau dans sa réserve d'anneaux revendiqués ne contribue pas à satisfaire les conditions de victoire de ce joueur si ce dernier n'a pas physiquement le pion Anneau

dans sa réserve. De plus, tous les effets qui ont pour conséquence de donner ou retirer des éléments à un pion Anneau ne permettent pas de considérer ce pion Anneau comme une version physique du pion Anneau portant cet élément ajouté ou retiré, en ce qui concerne la détermination d'une condition de victoire.

Anneaux En Plusieurs Exemplaires

Un joueur ne peut jamais avoir plus d'un exemplaire de chaque pion Anneau (par élément) revendiqué sur ses provinces au même moment. Si un effet de carte ou un effet de jeu permettaient à un joueur de revendiquer un exemplaire d'un pion Anneau qui se trouve déjà sur une de ses provinces non détruites, une des deux situations suivantes serait résolue, suivant le statut de l'anneau qui devrait être revendiqué. Si le pion Anneau qui doit être revendiqué est l'anneau contesté, ce pion Anneau retourne dans la réserve personnelle d'anneaux disponibles du joueur attaquant. Si le pion Anneau qui doit être revendiqué est sur la province du joueur défenseur, l'anneau est déplacé vers la réserve personnelle d'anneaux disponibles du joueur défenseur.

Anneaux à Disposition

Si un joueur n'a pas de pions Anneau dans sa réserve personnelle d'anneaux disponibles, ce joueur peut encore déclarer des conflits avec un type (Militaire ou Politique) mais pas avec un élément. Un tel conflit n'utilise pas de pion Anneau et ne permet pas d'utiliser un effet d'anneau après avoir été remporté.

Les Anneaux Ne Reviennent Pas

Pendant l'étape 3 de la phase de rassemblement, à la place de renvoyer les anneaux revendiqués dans la réserve d'anneaux disponibles, ils restent revendiqués sur les provinces où ils se trouvent actuellement.

Placer du Destin sur les Anneaux

Pendant la phase de destin, au lieu de placer un pion Destin depuis la réserve générale de pions sur chaque anneau disponible, dans l'ordre des joueurs, chaque joueur choisit un pion Anneau dans la réserve d'anneaux disponibles d'un autre joueur et y place un pion Destin depuis la réserve générale.

Traité

Au cours d'une partie en mode Illumination, des joueurs peuvent se trouver dans des situations où un accord mutuellement bénéfique peut être trouvé. Le cas échéant, les joueurs peuvent définir cet accord de manière formelle sous la forme d'un traité. En plus d'établir les termes du traité, les deux joueurs se mettent d'accord sur le montant d'honneur qui sera associé à ce traité. Si l'un ou l'autre

des joueurs rompt sa part du traité, ce joueur doit perdre le montant d'honneur associé à ce traité.

Termes d'un Traité

Quand deux joueurs établissent un traité, chacun des 4 paramètres suivants doit être défini. Ces joueurs peuvent débattre de ces paramètres et les définir dans n'importe quel ordre, mais chaque paramètre doit être accepté par les deux joueurs impliqués avant que le traité puisse être finalisé. Les paramètres sont les suivants :

Paramètre Un : Ce que Promet le Joueur 1

Lorsqu'il fait une promesse pour établir un traité, un joueur propose quelque chose qu'il s'engage à faire, ou à ne pas faire au cours de la partie. Cette promesse peut être aussi précise que « je ne déclarerai pas de conflit contre toi », ou aussi vague que « je t'aiderai pendant le prochain conflit que tu déclareras contre notre ennemi commun ». Cette promesse doit être une action ou une décision qui pourra être réalisée par un joueur et ne peut pas inclure un échange de matériel de jeu. Le terme « matériel de jeu » inclut la liste non exhaustive suivante : pion Honneur, Destin, cartes ou pions Anneau revendiqués.

Paramètre Deux : Ce que Promet le Joueur 2

Chaque joueur participant à un traité doit faire une promesse à l'autre joueur pour que le traité puisse être finalisé. Les règles qui concernent ce qui peut être promis (décrites dans le paragraphe « Paramètre Un ») s'appliquent aux deux joueurs d'un traité.

Paramètre Trois : l'Échéance

Quand un traité est établi, les deux joueurs impliqués doivent se mettre d'accord sur une échéance qui déterminera la fin du traité. Cette échéance peut être de n'importe quelle durée, aussi bien immédiate que jusqu'à la fin de la partie. Chacune des promesses faites par les joueurs peut avoir une échéance différente. L'échéance complète d'un traité est égale à celle de la promesse dont l'échéance est la plus lointaine. Une fois que l'échéance d'un traité est atteinte, il est soit dissout (si les deux joueurs ont tenu leurs promesses), ce qui ne cause aucune perte d'honneur, soit rompu (si un joueur n'a pas fait ce qu'il avait promis avant ladite échéance), auquel cas le joueur qui a rompu le traité perd de l'honneur.

Paramètre Quatre : Associer de l'Honneur

Les deux joueurs impliqués doivent se mettre d'accord sur le montant d'honneur, entre 1 et 5, qui sera associé à ce traité. Si, au cours de la partie, le traité entre les deux joueurs est rompu par un des joueurs, ce dernier perd un montant d'honneur égal à l'honneur associé à ce traité.

Exemple : Vincent et Pauline jouent une partie multijoueur. Vincent se tourne vers Pauline et lui suggère

de conclure un traité. Vincent propose de ne pas déclarer de conflit contre Pauline pendant 1 round si elle ne déclare pas de conflit contre lui pendant 1 round. Vincent souhaite associer 2 honneurs à ce traité. Pauline pense que les promesses à tenir sont acceptables pour les deux joueurs, mais que le montant d'honneur associé est trop faible pour qu'elle puisse faire confiance à Vincent. Elle lui répond en proposant d'associer 4 honneurs à ce traité à la place. Vincent et Pauline parviennent à un accord sur cette quantité d'honneur et le traité entre en vigueur.

Rompre ou Dissoudre un Traité

Les traités entre deux joueurs peuvent trouver deux issues différentes : ils sont soit rompus soit dissouts.

Rompre un Traité

Quand un joueur contredit la promesse qu'il a faite au moment de définir les paramètres du traité, le traité est immédiatement rompu. Quand un traité est rompu, le joueur qui a contredit la promesse qu'il avait faite doit immédiatement perdre autant d'honneur que le montant d'honneur qui a été associé au traité. Après qu'un traité a été rompu, les joueurs ne sont plus liés par les promesses qu'ils ont faites en établissant le traité.

Dissoudre un Traité

Quand un traité est dissout, puisqu'aucun des joueurs n'a failli à sa promesse, aucun honneur n'est perdu et le traité cesse d'exister. Quoi qu'il arrive, un traité ne peut être dissout que lorsque l'échéance de ce traité a été atteinte ou lorsque les deux joueurs participant à un traité décident de le dissoudre d'un commun accord.

Limites de Traités

Lorsque les joueurs jouent une partie en mode Illumination, ils peuvent établir des traités avec n'importe quel nombre d'autres joueurs, mais chaque joueur ne peut avoir qu'un traité actif avec chacun des autres joueurs de la partie. Si un traité entre deux joueurs a été dissout ou rompu, un nouveau traité peut être établi entre ces joueurs.

Joueurs Supplémentaires

Lorsque les joueurs jouent une partie en mode Illumination, des joueurs supplémentaires peuvent participer en modifiant la phase de pioche.

Piocher Avec 4 Joueurs ou +

Si vous jouez avec au moins 4 joueurs, les mises d'honneur fonctionnent de manière légèrement différente pendant la phase de pioche. À la place de choisir

n'importe quel nombre sur son cadran d'honneur, chaque joueur choisit de miser soit 2 soit 4. Tous les joueurs qui misent 2 agissent « de façon honorable », et tous les joueurs qui misent 4 agissent « de façon déshonorable ».

Pendant les duels, les mises d'honneur fonctionnent comme expliqué dans le Guide de Référence, et chacun des cinq nombres peut être choisi.

Lors d'une partie à 4 joueurs ou plus, la phase de pioche consiste en 4 étapes :

1. Chaque joueur choisit secrètement 2 ou 4 sur son cadran d'honneur.
2. Chaque joueur révèle son choix. Cette valeur ne peut pas être modifiée par des effets de carte.
3. En fonction des nombres révélés, de l'honneur est échangé de la manière suivante :

- On considère que chaque joueur qui a choisi 2 agit de façon honorable et ne perd pas d'honneur.
- On considère que chaque joueur qui a choisi 4 agit de façon déshonorable et donne 1 pion Honneur de sa réserve personnelle à chaque joueur qui agit de façon honorable.

Exemple : Vincent, Pauline, Sébastien et Justine révèlent leurs cadrans. Vincent et Pauline ont choisi 2, tandis que Sébastien et Justine ont choisi 4. Puisque Sébastien et Justine ont choisi d'agir de façon déshonorable alors que Vincent et Pauline ont choisi d'agir de façon honorable, Sébastien et Justine donnent chacun 1 honneur de leurs réserves personnelles à Vincent et 1 honneur de leurs réserves personnelles à Pauline.

4. Chaque joueur pioche un nombre de cartes de son deck Conflit égal à la valeur de sa mise d'honneur.

Cartes Bannies en Mode Illumination

Les cartes suivantes ne sont pas autorisées pendant les parties en mode Illumination :

- Comprendre le Monde (Jeu de Base, 178)
- Démonstration de Puissance (Jeu de Base, 179)
- Ide Tadaji (Cycle Impérial, 29)
- Matriarche Dresseuse (Cycle Impérial, 106)
- Togashi Tadakatsu (Disciples du Vide, 15)

Foire Aux Questions

Que se passe-t-il lorsque je participe à un conflit avec un adversaire et que cet adversaire est éliminé au déshonneur avant la fin du conflit ?

Si un conflit n'implique pas deux participants, il ne peut pas se résoudre. Par conséquent, si un joueur est éliminé au milieu d'un conflit, ce conflit prend fin immédiatement sans avoir de vainqueur. L'anneau est renvoyé dans la réserve d'anneaux disponibles de l'attaquant (ou la réserve générale d'anneaux disponibles, suivant ce qui est approprié) et chaque personnage participant contrôlé par le joueur restant retourne au fief incliné.

Comment fonctionnent le Guerrier Illuminé et la Pierre des Chagrins ? Ils ne mentionnent pas spécifiquement les anneaux dans les réserves d'anneaux disponibles de mes adversaires.

Ces effets de cartes ne peuvent pas interagir avec vos propres anneaux, et ne peuvent interagir qu'avec les anneaux dans les réserves d'anneaux disponibles de vos adversaires. La référence aux anneaux des adversaires est implicite dans cette situation. Cependant, nous en avons clarifié la formulation dans la section appropriée de ce document pour indiquer que les effets de carte ou de jeu qui ne pouvaient interagir qu'avec les anneaux des adversaires fonctionnaient toujours ainsi. Le Guerrier Illuminé se déclenchera lorsque n'importe quel adversaire choisira un anneau avec un ou plusieurs destin(s) dessus, et la Pierre des Chagrins empêchera tous les adversaires de gagner du destin sur des anneaux quand le personnage attaché est redressé.