

The Wind's Truth

EDITO

Chers lecteurs,

En raison de l'attention que vous avez voulu porter sur le premier numéro de «*The Wind's Truth*» toute l'équipe s'est mise une nouvelle fois avec entrain au travail. Ceci dans le but de produire un nouvel épisode de la newsletter faite *par des joueurs pour les joueurs*.

En conséquence c'est avec un plaisir non dénué de satisfaction que nous nous adressons à vous une nouvelle fois. L'été renaît et cet heureux événement s'accompagne d'une très, très bonne nouvelle, à savoir le rachat de Legend Of Five Rings par AEG. Cette transaction va permettre la sortie d'une nouvelle édition : la Gold, de nouvelles extensions telle l'Alpha et la reprise et le soutien de grands tournois comme les Koteis nationaux.

En espérant que le contenu de ce numéro répondra une nouvelle fois à vos attentes, nous vous souhaitons de bonnes vacances ludiques.

Au nom de toute l'équipe P-E.B. & Shinjo Sam.



Qu'est ce que la spirit war?

Episode de transition entre deux époques (jade et gold en terme de cartes) beaucoup se demandent ce qu'est exactement la spirit war, d'où viennent ces esprits, ce hantei sortit d'outre tombe et surtout pourquoi une guerre...

Pour mieux comprendre nous devons nous resituer vers la fin de soul of the empire. Souvenez-vous, les ninjas menés par l'Ombre cherchent à détruire le passé en attaquant le royaume des morts, Jigoku. Les armées des clans, bien décider à les en empêcher marchent sur l'Outre monde pour les combattre aux portes même de Jigoku, c'est la "battle at Oblivion Gate". Toturi revient du royaume des morts, comme je vous l'avais raconté précédemment, et les clans, victorieux, rentrent chez eux avec de lourdes pertes et un royaume à reconstruire. Mais hélas, la porte de Jigoku n'a pas laissé ressortir que Toturi... Une armée entière de samouraï mort, mené par hantei le 16ème, cherche à rétablir le règne séculaire des hantei. Pourquoi me demanderez vous? Depuis les premières lueurs de l'empire, lorsque les Kamis (les fondateurs des grands clans, les enfants de la lune et du soleil) tombèrent sur terre et fondèrent un empire a la tête des mortels, un concours fut organisé afin de savoir qui régnerait, Hantei gagna le concours et il fut décidé que lui et sa descendance régneraient à jamais sur l'empire et les clans de ses frères et sœurs. Malheureusement, la lignée des hantei s'est éteinte tragiquement lors du second jour de tonnerre et Toturi, porté au trône par les clans établi une nouvelle lignée, défiant ainsi l'ordre établi par les kami il y a de cela bien longtemps... C'est cette défiance qui réveille l'esprit torturé d'Hantei le 16ème, un des plus sinistres empereurs qui n'ait jamais régné, prêt a en découdre avec celui qui a osé défié l'ordre des choses. Cependant les clans choisissent rapidement de soutenir Toturi, Hantei le 16ème n'est de triste mémoire que le pire tyran que Rokugan ait jamais connu et le règne de Toturi est légitime a leurs yeux. La défense s'organise et l'empire s'apprête à combattre cette nouvelle menace surgissant du passé. Hélas les esprits ont plus d'un atout dans leurs manches. Tout d'abord Tsuneo, le crabe de pierre, fidèle a Hantei le 16ème, son devoir l'oblige à le suivre même après la mort. Ce crabe est l'un des plus puissants généraux que Rokugan ait connus. Son attaque est rapide, impitoyable et ne laisse aucune chance aux premiers défenseurs de l'empire. A la tête de l'armée des esprits, il prend par surprise les crabes et balaye leurs défenses les mettant hors circuit pour le reste des événements. C'est la "battle of the drowned honor". Rapidement le clan du Phénix est également neutralisé. Sévèrement touchés par les guerres, les phénix soignent leurs blessures, et ne peuvent rien faire lorsqu'ils sont trahis par Isawa Metigaru, un esprit au service d'hantei le 16ème. Menés par ce dernier, une partie de l'armée des esprits capture les élèves et enfants des écoles de magie des Isawa et des Asako, les gardant en otages dans le château de la famille Asako prise dans l'opération. Menacé de perdre ceux qui sont l'avenir de leur clan, les Phénix ne peuvent intervenir pour soutenir Toturi. Heureusement tout n'est pas si noir, les scorpions ont un plan, les lions et les licornes se sont enfin réconciliés, les grues disposent encore de quelques ressources et les clans mineurs semblent tenir bon face à l'avancée de Tsuneo. Seuls les dragons, derrière leur nouveau champion, Togashi Hoshi, semblent ne pas vouloir intervenir mais se tiennent prêt. Le plan des scorpions est audacieux et coûteux pour l'empire, mais surtout il leur faut du temps. Ce temps, ce sont les Lions et les Licornes qui leur fournissent, au prix de lourdes pertes ce sont les cartes de "fallen ground" et "battle of shallow water". Mais les scorpions, à force de ruse, font croire à Hantei le 16ème qu'ils trahissent Toturi pour sa cause et attirent l'armée de Tsuneo dans la passe de Beiden. C'est en fait un piège, une fois engagées dans la passe, le reste des armées Lion, Scorpion et Crabe, attaquent son arrière garde dans un assaut désespéré, de l'autre coté de la passe une autre armée contient l'avancée de Tsuneo. Utilisant un puissant rituel, les shugenja scorpions aidés par les phénix déchirent des morceaux entiers de la montagne pour combler la passe, engloutissant Tsuneo et son armée sous des tonnes de roches, c'est la "devastation of beiden pass". Les licornes achèvent les survivant avec leur puissante cavalerie... L'armée du plus grand général des esprits anéanti, l'espoir change de camp. Revenu sur un pied d'égalité, l'armée de l'empire se prépare à un nouvel assaut, aidé cette fois par les phénix Risquant l'avenir de leur clan, et exaspéré de voir leurs enfants asservis servir d'épée de Damoclès, ces derniers mènent un assaut couronné de succès contre la tour des Asako au prix une fois de plus de lourdes pertes. Hantei le 16ème comprenant que la guerre scellerait la destruction de l'empire, qu'il n'y aurait ni vainqueur ni vaincu, décide de négocier la paix avec Toturi. Pour cela Toturi devra nommer l'un de ses enfants Hantei, pour ainsi perpétuer la lignée impériale, à cette seule condition les esprits pourront quitter ce monde en paix. Toturi accepte et la guerre prend fin. C'est l'évènement "birth of the anvil".

L'empire, enfin en paix peut se reconstruire sous le règne bienveillant des 4 enfants de toturi. Quatre enfants ? Lequel lui succède me demanderais vous ? Ca, c'est une autre histoire, et d'ailleurs, je crois bien que ce sera à vous de l'écrire...

Shiba Ookami



Discussion de stratégie : le FETA (1ère partie)

Beaucoup de joueurs se demandent comment gagner en tournoi, et quels sont les styles de jeu les plus efficaces. Cet article propose de s'intéresser à l'un d'eux, le FETA. Dans une première partie, il va s'intéresser à la construction et au mécanisme du FETA. La seconde partie, qui paraîtra dans le prochain numéro, traitera des moyens de contrer un tel deck.

Commençons tout d'abord par déchiffrer cet acronyme : FETA veut dire "Finding the Enlightenment Through the Air", et désigne un deck qui a deux conditions de victoire : illumination et *Master of five*. La grande majorité de ces decks sont des decks Phénix, dont les personnalités sont naturellement compatibles avec ces types de victoire, avec en plus un très bon stronghold.

Un petit rappel sur le Phénix s'impose alors :

Le Phénix est fort, parce que ses persos sont peu chers et sa gold curve (vitesse de sortie d'argent) est très bonne. *Seppun Kossori*, remplacée plus tard par *Isawa Taeruko* avec les *Empty crevasse*, donnent dans les premiers tours une avance considérable. Taeruko premier tour, c'est au rythme d'une *Empty Crevasse* par tour, 3 gold gratuit au second tour, 6 au troisième et 9 les suivants. Soit un total de 18 gold gratuit tôt dans la partie, mieux que 3 *Inheritances* ! Avec une telle vitesse de développement, on peut faire beaucoup de choses. Justin Walsh l'a démontré à la GenCon 2000 avec son deck PAGODA (deck avec les dragons -créatures-), et notamment l'exemple de la finale où il sort un *Air dragon* au second tour et gagne la partie en moins de cinq minutes.

Enfin, les strongholds Phénix sont tous très puissants : l'un va chercher des kihos, l'autre les récupère, le troisième produit jusqu'à sept gold pour un shugenja ou spell, le dernier ayant une capacité intéressante pour une version plus militaire. Puis bien entendu, sept ou six d'honneur de départ assurent de commencer 9 parties sur 10, ce qui est un énorme avantage à *Legend Five Rings* (des Californiens ayant beaucoup de temps à perdre ont testé *Shadowland* contre *Crane* militaire, et le *Shadowland* a gagné 90% des parties où il a pioché *Take the initiative*, contre 50% sans le piocher ... le test a pris 250 parties).

Maintenant, comment faire un FETA : il faut pouvoir produire des effets des cinq éléments et pouvoir gagner aux anneaux.

1°) L'illumination.

Il faut compter 9 cartes de son deck pour avoir une base de deck illuminé. Les 5 anneaux bien sûr, *Kaede sensei*, et trois *Finding the harmonies*, kiho très fort s'il en est. Même si c'est très "beau" de jouer les cinq anneaux sans se servir de *Finding*, en tournoi, c'est un peu utopique. Le stronghold qui se prête le mieux à ce type de jeu est *L'Eternal halls of the Shiba*, parce que les *Findings* sont récupérables une fois avec le stronghold. Donc on peut se permettre d'en discarder un pendant la partie et quand même de rester dans la course, à l'inverse d'un deck moine illuminé par exemple. L'anneau de l'air est plus que trivial à jouer, avec la multitude de shugenjas qui ont des capacités innées sans compter les innombrables sorts et autres kihos du deck. Le seul critère est d'avoir trois shugenjas disponibles pour faire la chose, mais c'est encore très facile. L'anneau du vide peut se poser assez aisément, avec les nombreuses cartes pour discarder (duels, *Merchant caravan*, capacité du stronghold, *Flattery*, et surtout *Toturi is drugged*). L'anneau de la terre est facile contre les decks militaires, grâce à *Torrential rain*, *Entrapping Terrain*, faveurs, *Naga storm mirumoto* (qui sauve une deuxième province) ou d'un *Mystic ground* par exemple. Le feu est possible, mais déjà plus difficile. Cela nécessite *Isawa Tsuke* et sa capacité de duelliste ou *Isawa Hochiu*, mais il faut une bataille (et accessoirement gagner le duel). Enfin, pour l'Eau, c'est *Finding the harmonies* sinon rien. Enfin, *Grove of the five masters* aide à aller chercher plus vite les *Findings*, donc ce type de victoire va souvent très vite.

2°) Le master of five.

Ce type de victoire nécessite un peu plus de travail et d'attention que le *Finding the harmonies* sans réelle réflexion. Il faut pouvoir générer un effet de chaque élément dans la même phase (limited ou open, oubliez bataille), et en plus ce n'est pas instantané il faut pouvoir survivre un tour. C'est la que le bas blesse en Phénix : il existe une quantité importante de shugenja avec des elemental abilities. Parmi eux, *Isawa Taeruko* (terre), *Isawa Uona* et *Agasha Gennai* (air), *Isawa Hochiu* et *Isawa Tsuke* (feu) et *Asako Hosigeru* (Eau) sont les plus jouables. Compte tenu de la facilité de poser le *Ring of void*, on comprend mieux pourquoi les Phénix sont si doués dans ce genre d'exercice. Les kihos et sorts bien sûr aident aussi : *The wind's truth*, *Void strike*, *Boundless depth of water*, *Look into the void*, et bien d'autres encore. Les way of the elements sont aussi intéressants pour compléter l'élément manquant surtout le *Way of void*, qui offre en plus une capacité remarquable (empêche l'adversaire de piocher des cartes supplémentaires).

Pour mettre en œuvre cette stratégie, il faut trois choses : aller vite, gagner des tours et piocher beaucoup de cartes.

1) aller vite : voir remarques sur le stronghold Phénix

2) gagner des tours : *Rise from the ashes*, *Torrential rain*, *Emperor's peace*, *Naga storm mirumoto mountain*, *Tidal land bridge*, *Clan heartland*, *Great crater*, *Flattery*, et tout ce qui peut empêcher l'adversaire d'attaquer ou de résoudre une bataille.

3) piocher des cartes : le "drawing engine" des decks Phénix est de loin le meilleur : *Agasha Gennai*, *Kaede sensei*, *Grove of the five masters*, capacité du stronghold de récupérer les kihos, anneau du vide, *Walking the way* et surtout, surtout, *Boundless depth of water**. Un exemple de l'efficacité de ce dernier : lorsqu'on a en main un *Boundless* et un autre kiho, on lance le *Boundless*, on le récupère avec le stronghold et on le relance, puis on lance l'autre kiho. Moralité : on pioche sept cartes à la fin du tour au lieu d'une, ce qui accélère le jeu, vous en conviendrez.

Voici donc quelques bases du jeu FETA qui a connu une grande popularité l'année passée, notamment aux États-Unis. En revanche, aussi fort qu'il soit, ce style de jeu n'est pas nécessairement très convivial car il limite quelque peu l'interaction entre les joueurs. Donc dans le prochain numéro, vous trouverez quelques conseils pour metagamer contre ce type de jeu.

Little Crane.



"Ne doutez jamais de ceci : nous ne sommes pas les serviteurs du destin, mais les artisans de notre futur" - attribué à Isawa.

*boundless depths of water : Permet de piocher, à la fin du tour, une carte par kiho lancé par vos persos au cours du tour. Ceci est cumulatif avec la pioche de fin du tour.

Le Lion Tacticien en 10 leçons.

Cet article, destiné aux joueurs confirmés, aborde la création du jeu Lion Tacticien 40/40 Open en 10 étapes. Ce jeu est relativement compétitif en 40/40 mais sa lenteur le rend sensible aux militaires très rapides et il est complètement démuni face à un déshonneur.

1 Le Sensei : Il y a plusieurs moyens de jouer le LTD (Lion Tactician Deck). Ce choix dépend surtout du sensei utilisé. Le *Yoritomo* permet un meilleur schéma gold. Le *Hantei* est le plus versatile. Le *Akodo* permet d'embaucher quelques tacticiens supplémentaires. Et le *Yodin* permet de ralentir le jeu adverse voire de complètement bloquer les jeux weenies comme le *Scorpion/Yogo* et le *Kitsune*.

2 Le schéma gold : Les holdings utilisables sont *Small Farm*, *Merchant Caravan*, *Large Farm*, *Kabuki theater troupe*, *Hiruma Dojo*, *Copper Mine*, *Jade Works*, *Gambling House* et *Sanctified Temple*. Je vous conseille d'en choisir environ 15 selon votre sensei, votre style de jeu (honneur/militaire) et votre moyenne de focus. Rajoutez à cela la *Golden Sun Plain* et bien sur l'*Inheritance*.

3 Les personnalités : Les personnalités indispensables sont *Ikoma Ken'o*, *Ikoma Gunjin*, *Ikoma Gunjin exp.*, *Akodo Ijiasu* et *Kitsu Motso*. Vous pourrez ensuite choisir de petits persos comme *Matsu Gohei* ou/et *Matsu Morishigi*. Finalement, il vous reste beaucoup de personnalités jouables, à savoir *Kitsu Motso exp1* ou *exp2*, *Ikoma Ujiaki exp.*, *Ikoma Kaoku*, *Matsu Turi exp.*, *Kitsu Osen exp.*, *Ikoma Tsanuri exp1* ou *exp2*, *Akodo Ginawa exp4*, *Akodo Toturi*, *Matsu Tsuko* ou encore *Matsu Hitomi*. Attention à ne pas trop alourdir le jeu mais gardez au moins une quinzaine de personnalités. Adaptez en fonction du sensei et de vos événements.

4 Le reste du dynasty : Les deux événements indispensables sont *Imperial Gift* et *Kolat Duplicate*. Selon votre jeu vous pourrez jouer *Peasant Revolt* et/ou *Imperial Census* qui peuvent être réellement dévastateurs. L'*Emperor's Under-Hand* est quasiment indispensable et particulièrement jouable avec *The Jade throne*. L'*Akodo Tactical School* est relativement efficace avec *Ken'o*, *Ikoma Tsanuri exp2* et *the Sun Returns*. Le reste dépend de vos choix de metagame. Essayez le jeu puis adaptez-le suivant le milieu dans lequel vous évoluez.

5 La combo Ken'o : La plus classique des options de jeu est *Ken'o*. Il permet de bower chaque unité adverse qui a moins que lui en force. Vous pourrez utiliser des armes (l'épée des Lions, l'Armure, la *Blade of secrets*, *Ambition*, le *Burden of the Word*, le *Gohei's Daisho*, voir l'*Ono*) ou bien des boosts de force (*Charge*, *Destiny has no secrets*, *Outflank*, *House of the New Tao*). *Sneak Attack*, *Mushin*, *The Sun Returns* et *Fall on your knees* pourront être d'éventuels compléments pour placer la combo. Dans l'idéal, vous utiliserez le trait tacticien dans une bataille puis *Superior Tactics* pour aller en face de l'armée adverse puis *Sneak Attack* et tout le monde est bowé puis vous redressez tranquillement *Ken'o* avec l'*Akodo Tactical School*.

6 Le Fate Tacticien : Les cartes propres au tacticien et utilisables sont *The Sun Returns*, *Tactical Maneuver*, *Lion's Pride*, *White Shore Plain* (combo avec *Strength of Purity* et *Destiny has no secrets*), *Forward Patrol*, *Superior Strategist* et *Luring Tactics*. Les trois (voire les quatre) premières sont pratiquement indispensables.

7 Le déplacement : Le tacticien dispose d'un large éventail de possibilités pour se placer où il veut dans la bataille que ce soit *Tactical Maneuver*, *Superior Tactics*, *Luring Tactics* ou bien *Tsuko's heart*. Ces cartes pourront être utilisées en complément avec *Moto Chargers* (un follower qui gagne 2F par déplacement) ou bien simplement permettre de mettre *Ken'o* et l'Épée en face de l'armée adverse et à l'aide d'un *Sneak Attack*, de la bower.

8 Le combat : En bataille, il vous reste à renvoyer les unités que *Ken'o* n'aura pas réussi à bower. Les cartes usuelles sont *Treachery and Deceit*, *Soul's Sacrifice*, *Return for Training*, *Block Supply Lines* et *Refugees*. Des cartes comme *Mountain of the Phoenix*, *Sorrow's Path*, *Stand Against the Waves* ou *Defeat the Reserve* pourront être utilisés en complément avec une préférence pour ces deux dernières cartes.

9 La moyenne de focus : Je vous conseille pour ce genre de jeu de garder une moyenne de focus relativement élevée pour plusieurs raisons : le trait tacticien, la *Merchant Caravan*, la *Blade of secrets* et la *Gambling House*. Dans cette optique, je vous propose les cartes suivantes : *Rallying Cry*, *Counter Attack*, *Ring of Void*, *The Sun in the Shadow*, *Focus*, *Imperial Edict*, *Imperial Standard*, *His Most Favored*, *The Egg of Pan-Ku*, *Matsu House Guard*, *Bandit Attack*, *Avoid Fate*, *Command of the Kami*, ou tout autre carte avec un focus de 3 ou 4 dont vous pourriez avoir besoin. Cette moyenne vous permettra d'assumer des duels mais vous perdrez inévitablement *Ken'o* sur le *Test of Honor* à moins que vous ne jouiez *Shinjo's Technique*, *Kitsuki Kaagi's journal* ou *Decoy*.

10 La tactique : Prenez votre temps. Plus la partie dure et plus elle tournera à votre avantage. D'abord vous pouvez gagner à l'honneur. Ensuite la combo avec *Ken'o* permettra de gagner presque à coup sûr la bataille finale. Enfin, vous pourrez gêner votre adversaire avec *Emperor's Under-Hand/Jade Throne*. La priorité est de monter les *Ken'o*, *Gunjin* ou *Ijiasu*. Ces personnalités ne s'inclinent ni sur *Peasant Revolt*, ni sur *Imperial Census*. Dès qu'un de ces événements apparaîtra, il fera le ménage et laissera la plupart de vos adversaires sans défense.

Ikoma Laurent.



Le schéma de l'or dans L5R.

Beaucoup de joueurs se rendent compte lors d'une mauvaise sortie, dans les premiers tours, de l'importance du schéma d'or d'un jeu. L'équilibre or / personnalités, mais aussi la capacité à sortir le jeu rapidement sont essentiels pour gagner. Intéressons-nous donc au choix des holdings.

a/ Sortir au stronghold (forteresse).

La vitesse est l'essence du jeu. Un deck rapide est un deck qui se met rapidement en place. Le but est de sortir toutes les cartes de ses provinces. Il y a deux solutions : on produit beaucoup d'or, soit les cartes ne coûtent pas trop chères. Dans les deux cas, le rôle de la forteresse est primordial, elle lance la chaîne de production.

- Le premier principe est donc d'être en mesure de payer 80 à 90 % de ses cartes avec la forteresse.
- Le ratio coût/production d'un holding est intéressant à partir de 1 pour 1.
- Ne pas payer ses holdings est un avantage considérable.
- Un bon personnage c'est aussi un personnage qui peut être payé avec un seul holding ou la forteresse.
- Sortir un personnage à l'honneur au stronghold est un avantage non négligeable pour un jeu honneur ou pour contrôler la faveur.

b/ Pouvoir payer un holding avec un autre holding.

Le meilleur schéma d'or possible est celui où chaque holding est en mesure de payer toutes les autres cartes, cela n'est bien sûr pas possible, mais il faut s'en rapprocher. Prenons un exemple : *corrupted gold mine* (CGM), *gold mine* et *empty crevasse* sont trois productions d'or capable de se payer entre elles, mieux si la CGM sort en premier la forteresse n'intervient même pas.

Dernière remarque, lors de la construction du jeu (en open), il faut également penser que le deck peut affronter le *Nio* sensei, celui-ci peut réduire de 1 la production de la forteresse de l'adversaire, s'il y a trop de holding qui ont un coût égal à la production du stronghold le jeu sera énormément retardé. Les holdings coûtant un or de moins que la production d'or de la forteresse sont toujours intéressants.

c/ Besoin d'or et type de deck.

Il existe des holdings qui sont plus adaptés à certains types de decks que d'autres. Un jeu crabe *Kaiu* jouera probablement des *empty crevasses*, car elles sont gratuites et produisent 3 or. Un joueur utilisant *Kosaten Shiro* cherchera à utiliser des productions d'or coûtant 1, puisque la forteresse réduit le coût de 1. Un joueur utilisant beaucoup de cartes d'action payantes emploiera des *House of contract*. En fonction du jeu il convient de choisir le schéma d'or avec attention. Les holdings les plus utilisés sont : *Merchant Caravan*, *Hiruma Dojo*, *Empty Crevasse*, *jade works*.

Pour conclure, je dirais que rien ne vaut le test pour s'assurer qu'un système fonctionne bien. Il vous permet de mesurer si le nombre d'holdings est suffisant, il varie en général entre 10 et 15. Vous pouvez également essayer de casser 4 provinces fictives le plus rapidement possible sans adversaire ou essayer d'atteindre 40 à l'honneur au 6ème ou au 7ème tour de jeu... Il importe de disposer de quatre nouvelles cartes dans ses provinces à chaque tour, alors autant réussir à les payer pour en bénéficier.

Kitsuki Jitsuma.



Liste des membres de la newsletter "The Wind's Truth".

Akodo Yasu, Guillaume Lussier, "Il n'y a de loyauté qu'envers l'empereur. Il n'y a d'honneur qu'à mourir en son nom." - Matsu Tsuko
Hida mick, Mickael Lemee, "Votre savoir ne peut vous sauver. Votre magie ne peut vous sauver. Rien ne peut vous sauver." - Hida Kisada

Ikoma Laurent, Laurent THIERY, "Le général avisé sait qu'un seul homme peut arrêter une armée tout entière." - Le Tao de Shinsei

Kitsuki Jitsuma, Bruno Balbastre. "Il n'y a pas que sous les pierres qu'on trouve des scorpions."

Little Crane, Dimitri Vidalenc, "One man, one sword, one strike" - Kakita Toshimoko

Matsu Tetsuo, Benoit Sigal, "Pour Tsuko, et pour Rokugan" - Toturi the Black on the day of thunder

Mirumoto Katsura, Merakchi Zoheir, "Honor is born within the soul"

Mirumoto Shiryu *Yokuni's Yojimbo*, Paul, "Each man walks his own path - but no one says he must walk alone".

P-E.B., Pierre-Emmanuel Bureau

Shiba Ookami, Fabien Mathon, "Death? me? My clan is in danger, and the empire is falling! I don't have time to die!" - Shiba Tetsu

Shinjo Patrick, Patrick Rousset, " Deux routes s'offraient à moi, j'ai choisi la moins fréquentée".

Toturi Raoul, Damien Leroy, "Qui a ose dire que Toku était nase?".

Shinjo Samuel, Samuel Benies, "Moi!".