

The Game of Diplomacy de Richard Sharp

Chapitre 1 - Les Fondamentaux

Diplomacy a été inventé par Allan B. Calhamer, un étudiant américain diplômé en histoire, géographie politique et droit, autant de disciplines qui lui ont été utiles pour perfectionner son jeu. Contrairement à de nombreux jeux de société modernes, Diplomacy a fait l'objet de tests minutieux et de révisions constantes avant d'être commercialisé sous la forme que nous connaissons aujourd'hui. L'idée qui a commencé à prendre forme dans l'esprit d'Allan Calhamer dès 1945 n'a en fait atteint le public qu'en 1959, date à laquelle elle avait été peaufinée et affinée pour devenir un jeu superbement équilibré. Comme nous le verrons plus loin, l'équilibre est aussi proche que possible de la perfection, même si les problèmes naturels inhérents au terrain ne peuvent peut-être jamais être entièrement résolus.

Le plateau Diplomatie est une carte simplifiée de l'Europe telle qu'elle était en 1900. Certaines modifications ont été apportées à la carte réelle – la Bulgarie, par exemple, n'avait pas sa « côte sud » à cette époque, mais la précision globale est étonnamment bonne si l'on considère que la jouabilité, et non le réalisme, était la priorité du concepteur.

Sur ce plateau, sept joueurs, chacun représentant l'une des sept grandes puissances de l'époque, manœuvrent leurs forces pour tenter de devenir les maîtres de l'Europe – un événement symbolisé par le contrôle de plus de la moitié des ressources disponibles, auquel cas la partie est terminée. Les grandes puissances concernées, avec leurs couleurs distinctives, sont les suivantes (lorsque deux couleurs sont données, la seconde est celle utilisée dans le jeu britannique standard, qui diffère de celui américain). Les forces de combat initiales sont également indiquées.

ANGLETERRE	Bleu foncé/rose	2 flottes, 1 armée
ALLEMAGNE	Noir	2 armées, 1 flotte
RUSSIE	Blanc/violet	2 flottes, 2 armées
TURQUIE	Jaune	2 armées, 1 flotte
AUTRICHE-HONGRIE	Rouge	2 armées, 1 flotte
ITALIE	Vert	2 armées, 1 flotte
FRANCE	Bleu	2 armées, 1 flotte

En ce qui concerne les deux jeux différents (il en existe d'autres, obsolètes aussi), on peut dire que le jeu américain est beaucoup plus pratique et attrayant, la version britannique étant conçue comme un jeu « populaire », avec des couleurs vives, comme des affiches, et des dessins ornementaux ; les pièces américaines sont en bois, les britanniques en plastique. Je n'ai jamais rencontré personne qui ne préférerait pas la version américaine, bien que la version britannique ait l'avantage d'être beaucoup moins chère.

La zone de jeu est divisée en soixante-seize « provinces » nommées : cinquante-sept étant terrestres (dont la Suisse « infranchissable », qui est la seule parmi les quinze neutres à ne pas voir son statut violé par une grande puissance), et les dix-neuf autres étant maritimes. Il existe également des provinces sans nom, comme l'Irlande ou la mer Caspienne, qui ne jouent aucun rôle dans le jeu et ne sont incluses que pour les apparences.

Les provinces maritimes ont toutes les mêmes caractéristiques, mais les provinces terrestres sont de natures très différentes.

Centres de ravitaillement nationaux : ce sont les points de départ des unités dont disposent les grandes puissances au début de la partie. La Russie en compte quatre, les autres trois chacune. Ces centres sont d'une importance capitale, car ce sont les seules provinces dans lesquelles de nouvelles unités peuvent être construites au fil de la partie. Un pays qui perd tous ses centres nationaux peut toujours en gagner d'autres ailleurs, mais ne peut pas lever de nouvelles forces avant d'avoir récupéré au moins un centre national. Les centres nationaux sont tous des villes nommées, par exemple Édimbourg, Venise, Ankara.

Centres de ravitaillement neutres : il y en a douze, disséminés sur le plateau, et la lutte pour leur possession domine l'ouverture du jeu. Ils portent le nom de pays mineurs, par exemple la Serbie, la Suède, l'Espagne, à l'exception de Tunis (pourquoi pas la Tunisie ?).

Autres : Les vingt-deux provinces terrestres restantes (à l'exception de la Suisse) n'ont aucune valeur intrinsèque et servent uniquement à étendre la zone de jeu et à laisser une marge de manœuvre entre les centres de ravitaillement. À l'exception des deux neutres, l'Afrique du Nord et l'Albanie, elles font toutes nominale partie des grandes puissances et portent le nom de provinces de ces puissances : Yorkshire, Bourgogne, Arménie, etc. Cependant, elles pourraient tout aussi bien être neutres : la présence d'une unité hostile dans l'une d'elles n'est pas importante en soi, bien qu'elle puisse évidemment constituer une menace pour un centre de ravitaillement adjacent.

Sur cette aire de jeu variée, les sept joueurs déplacent leurs armées et leurs flottes pour tenter d'occuper des centres de ravitaillement neutres ou ennemis, ce qui leur donne le droit de lever davantage d'armées et de flottes, et ainsi de suite. Le temps de jeu est divisé en « années de jeu », et chaque année est subdivisée en saisons : au printemps, les joueurs déplacent leurs unités ; en été, les unités délogées pendant l'offensive de printemps font leurs retraites ; l'automne est la deuxième saison de mouvement ; et l'hiver voit davantage de retraites, plus des « ajustements », chaque joueur ajoutant ou retirant des unités jusqu'à ce que ses forces soient égales au territoire qu'il contrôle, une unité par centre de ravitaillement détenu. Puis retour au printemps, et ainsi de suite. La partie commence au printemps 1901 ; sa durée peut varier considérablement, mais la partie moyenne dure jusqu'à environ l'automne 1910. (Le record de victoire absolue est l'automne 1904 ; la partie la plus longue a duré jusqu'à l'automne 1929. Ces deux parties étaient des parties postales, mais il semble peu probable que l'un ou l'autre record soit battu en face à face.)

Il convient de s'arrêter ici pour considérer l'un des faits les plus importants du jeu de diplomatie. Chaque joueur est six fois moins nombreux qu'un ; aucun ne peut espérer atteindre le critère de victoire (contrôle de dix-huit centres d'approvisionnement) par la force brute, ou même par la seule subtilité. Le jeu, en bref, est basé sur un paradoxe : je ne peux pas gagner si vous ne m'aidez pas, mais vous voulez gagner aussi, alors pourquoi devriez-vous m'aider ? Ce problème est à la base de toutes les différentes stratégies employées dans le jeu : dans l'idée la plus simple, deux joueurs s'unissent, s'entraident pour devenir puissants, chacun confiant qu'au moment venu il pourra attaquer l'autre de manière décisive et gagner. Dans le type de jeu plus complexe, plusieurs pays – idéalement les sept – tentent de monter leurs voisins les uns contre les autres, certains s'enrichissant progressivement grâce aux bénéfices des guerres des autres tandis que d'autres se retrouvent mystérieusement en déclin. J'examinerai plus en détail certaines des idées stratégiques plus tard ; pour le moment, il suffit de reconnaître que la discussion sur la tactique et le mouvement qui suit n'est qu'une introduction aux outils du jeu. La maîtrise des mouvements est certes essentielle, mais elle ne sert à rien à elle seule.

ORDRES

Les déplacements dans Diplomacy sont contrôlés par des ordres écrits, qui sont exposés et exécutés simultanément par les sept joueurs. Chaque joueur rédige ses ordres en secret, après une période de négociation avec les autres joueurs :

les ordres sont ensuite transmis à un « maître de jeu » s'il y en a un de disponible, bien que dans le jeu en face à face, c'est un luxe rare, et les ordres sont plus généralement empilés faces cachées sur la table et lus à haute voix par un (ou plusieurs) des joueurs lorsque tous les ordres ont été soumis.

La rédaction d'ordres clairs et sans ambiguïté n'est pas aussi simple qu'on pourrait le croire. Dans le feu de la bataille, de nombreuses erreurs sont commises et une discipline stricte est nécessaire : les ordres ambigus et illisibles échouent et les unités ainsi ordonnées sont à la merci de leurs ennemis. Il est fortement recommandé d'utiliser une notation standard (voir annexe) ; un joueur qui rédige un ordre susceptible d'être mal interprété ne trouvera probablement pas beaucoup de sympathie. Comme nous le verrons plus loin, l'ordre délibérément mal écrit a son utilité, ce qui rend d'autant plus important le respect strict des ordres et l'interdiction rigoureuse des ordres douteux. Un joueur qui a promis de se déplacer, par exemple, de la Norvège vers la mer du Nord et qui a décidé de ne pas y aller, ne remerciera pas un maître de jeu qui, confronté à l'ordre F(Nor) – Nor, se laisse persuader que cette aberration doit être ignorée. Les erreurs de ce type commises par le haut commandement sous une forte pression sont, après tout, une histoire assez courante dans la guerre réelle.

MOUVEMENT

Le déplacement de base dans Diplomacy se fait d'une province vers une province adjacente. Cette règle simple est toutefois modifiée par la nature du terrain et des unités impliquées.

Les armées peuvent se déplacer entre deux espaces terrestres adjacents (notez que l'Espagne et l'Afrique du Nord ne sont pas adjacentes, comme cela apparaît sur le plateau américain mais pas sur le plateau britannique, bien que ce dernier soit susceptible d'être redessiné avec cette erreur corrigée). Elles ne peuvent pas se déplacer vers un espace maritime, mais peuvent être transportées à travers un ou plusieurs espaces par des flottes amies. Ainsi, une armée peut être convoyée du Pays de Galles à Brest par une flotte dans la Manche, ou par deux flottes dans le milieu de l'Atlantique et la mer d'Irlande. Dans un cas extrême, une armée peut être convoyée de Smyrne à Saint-Pétersbourg - un jeu postal britannique, 1972-K, s'est terminé par un match nul entre la Russie et l'Autriche à l'automne 1915, et les derniers ordres russes comprenaient : « A(Smy) - StP C par F(AES) autrichien, F(LOS) autrichien, F(TYS) autrichien, F(WMS) autrichien, F(MAO), F(ENG), F(NTH), F(NWG) et F(BAR). » Le geste n'avait aucune valeur tactique, s'apparentant davantage à un tour d'honneur, mais on peut comprendre l'attrait !

Les flottes peuvent se déplacer librement entre des espaces maritimes adjacents, ou de n'importe quel espace maritime vers n'importe quel espace terrestre adjacent, ou vice versa. Elles peuvent également se déplacer entre des espaces terrestres adjacents le long de la même côte : ainsi une flotte de Rome peut se déplacer vers la mer Tyrrhénienne, Naples ou la Toscane, mais elle ne peut pas se déplacer, comme le ferait une armée, vers Venise ou les Pouilles, qui bien que adjacentes et côtières ne sont pas adjacentes le long de la même côte.

Certaines provinces présentent des complications particulières pour les flottes. La Bulgarie, l'Espagne et Saint-Pétersbourg ont toutes des « côtes divisées », et une flotte se déplaçant vers ces provinces doit se trouver sur l'une ou l'autre côte. Ainsi, une flotte se déplaçant de la mer Noire vers la Bulgarie

ne peut arriver que sur la côte Est et ne peut pas se déplacer la saison suivante vers la région égéenne. En cas d'ambiguïté, la côte visée doit être spécifiée : l'ordre F(MAO)—Spa est illégal, car la flotte pourrait se déplacer vers l'une ou l'autre côte ; l'ordre F(GOB)—StP serait généralement considéré comme légal, car la flotte ne peut se déplacer que vers la côte Sud, mais les bons joueurs écrivent généralement la côte dans tous les cas, par mesure de sécurité.

Les provinces de type apparemment similaire qui n'ont pas de côtes divisées sont Kiel, le Danemark, la Suède et Constantinople : une flotte peut y entrer par un côté et en sortir la saison suivante par l'autre. Notez cependant qu'il s'agit sans équivoque d'espaces terrestres et que les flottes qui les occupent ne peuvent pas convoier, une règle qui a créé des ravages dans le passé au sein de la communauté des wargames.

CONFLIT ET SOUTIEN

Une seule unité peut occuper une province à la fois. Cette règle simple est à l'origine de tout le chaos et des massacres qui font de la diplomatie un jeu amusant et propre. Si deux unités ou plus tentent d'entrer ou de tenir la même province sans aide, le résultat est une « impasse » et aucune unité ne bouge, donc :

ANGLETERRE F(Lon) – ENG ou ANGLETERRE F(Lon) – ENG FRANCE F(ENG) signifie FRANCE F(Bre) – ENG

Cependant, toute unité capable de se déplacer vers une province spécifique peut également apporter son soutien à une autre unité, amie ou hostile, qui tente d'entrer ou de se tenir dans cette province. Chaque unité se déplace ou se tient avec ses propres forces et tous ses soutiens valables, et en cas de conflit, l'unité la mieux soutenue l'emporte. Si une unité réussit à entrer dans la province contestée, toute unité déjà occupée est délogée et doit se retirer ou se dissoudre. Dans le diagramme 1, la Russie et l'Allemagne sont impliquées dans un affrontement frontalier typique : la Russie doit tenir son centre de Varsovie contre l'attaque allemande, et le fait facilement avec

Diagramme 1

A(Liv) et A(Mos) SA(War), ce qui donne à la garnison de Varsovie une force de trois, égale au meilleur que l'Allemagne puisse faire.

Le soutien peut être coupé par une attaque latérale : ainsi, dans le diagramme, donnez à l'Allemagne une unité F(BAL) supplémentaire. Cette unité n'est pas en mesure de lancer une attaque directe sur Varsovie, mais sa présence garantit que Varsovie doit tomber :

ALLEMAGNE A(Gal) & A(Sil) SA(Pru)-War, F(BAL) – Liv RUSSIE A(Liv) & A(Mos) S A(War)*

L'armée allemande A(Pru) entre à Varsovie, et l'armée russe doit se retirer en Ukraine (le seul espace disponible), ou se dissoudre.

Notez que l'Allemagne ne pouvait pas être certaine de prendre Varsovie avec l'une ou l'autre de ses deux autres armées : au lieu d'ordonner à A(Liv) de soutenir A(Guerre), la Russie peut et devrait généralement lui ordonner d'attaquer la Prusse ; de sorte que si l'Allemagne tente d'entrer à Varsovie depuis la Silésie, nous obtenons :

ALLEMAGNE A(Pru) & A(Gal) S A(Sil) – War, F(BAL) – Liv RUSSIE A Liv – Pru, A(Mos) SA (War)

Ce qui s'est passé ici, c'est que la Russie a effectivement neutralisé la flotte allemande et a transformé la lutte en une bataille à trois contre trois ; nous pouvons voir ici l'une des simples vérités tactiques de la diplomatie, à savoir qu'une attaque est généralement plus efficace qu'un soutien lorsque le choix existe.

Un point important que les novices peuvent tirer du diagramme ci-dessus a causé beaucoup de confusion chez ceux qui disposaient de l'ancienne édition (1962) du livre de règles. Parmi de nombreux défauts, cette édition n'a pas suffisamment précisé que pour couper un soutien, il faut attaquer l'unité de soutien par le côté. Ainsi, dans le diagramme 1, avec la flotte allemande ajoutée, la Russie ne peut pas se sauver avec A(War) – Sil, A(Mos) SA(Liv) – War : l'attaque sur la Silésie vient de Varsovie, la province dans laquelle le soutien est apporté, et le soutien silésien est ainsi coupé, de sorte que l'A(Pru) allemande se déplace à nouveau avec deux soutiens, le mouvement soutenu individuellement de l'A(Liv) russe échoue, et l'A(War) est à nouveau délogée. Cette règle est évidemment judicieuse, car elle garantit que dans toute confrontation à deux contre un sans interférence, les deux doivent l'emporter ; J'étais parmi les nombreux joueurs qui ont été trompés par les anciennes règles en pensant que le défenseur avait un pari à 50/50 et qu'il devait attaquer le supporter plutôt que l'attaquant pour survivre. Le hobby doit beaucoup aux GM et aux joueurs américains pionniers qui ont découvert et corrigé ces anomalies dans les règles.

Une autre particularité de ces situations qui provoque parfois une confusion est qu'on ne peut pas couper la découpe d'un support ; en utilisant la même position que précédemment :

ALLEMAGNE F(BAL) – Liv, A(Pru)& A(Gal) S A(Sil) – War RUSSIE A Liv – Pru, A(Mos) SA(War)

L'attaque russe contre la Prusse coupe l'un des supports de l'attaque allemande contre Varsovie, comme indiqué ci-dessus ; l'attaque allemande contre la Livonie n'a pas d'effet sur la coupure du support ; en fait, F(BAL) – Liv est complètement inefficace dans cet exemple. Dans les années 1960, Conrad von Metzke préconisait un changement ici, mais n'a trouvé que peu de soutien.

Une autre règle intéressante concernant les soutiens est la règle dite de la « garnison assiégée », qui stipule que si une province est attaquée de deux côtés (ou plus) par des forces égales, toute unité occupant la province ne peut être délogée, même si elle est plus faible que tous les attaquants individuels. Ainsi, dans le diagramme, supposons que la Russie puisse juger que l'unité allemande A(Gal) sera occupée ailleurs, peut-être en soutenant une attaque contre la Roumanie : elle peut maintenant ordonner A(War) – Gal (coupant le soutien pour cette attaque secondaire) et A(Mos) SA(Liv) – Guerre. Si l'Allemagne ordonne A(Pru) SA(Sil) – Guerre, ou vice versa, l'unité solitaire à Varsovie est attaquée par deux armées soutenues, mais survit. Elle survivrait même si les deux forces attaquantes n'étaient pas russes.

Enfin, il est important de comprendre l'effet sur le soutien des provinces de la côte divisée. À mon avis, le nouveau livre de règles est suffisamment clair sur le sujet, mais certains joueurs assez expérimentés se sont heurtés à un blocage mental à ce sujet. En bref, une flotte adjacente à une telle province peut soutenir n'importe quelle action dans cette province, même sur la côte éloignée : ainsi F(GOB) SF(Nor) – StP(nc) est un ordre parfaitement valide, bien que F(GOB) n'ait pas pu se déplacer vers la côte nord. Mais l'inverse n'est pas vrai : une flotte déjà présente dans une province de la côte divisée ne peut soutenir des actions que dans les provinces vers lesquelles elle aurait pu se déplacer : F(Spa)(sc) peut soutenir une action à Marseille mais pas en Gascogne. Rien de tout cela ne contrevient aux règles normales, en fait, mais la position semble poser problème.

DÉLOGEMENTS

Une unité attaquée par une force supérieure est délogée (à moins qu'elle ne soit sauvée par la règle de garnison assiégée) et doit battre en retraite ou se dissoudre. Elle peut battre en retraite vers n'importe quelle province où elle aurait pu se déplacer, à condition que la province soit toujours vacante et ne le soit pas à la suite d'une impasse. Si elle ne peut pas battre en retraite, l'unité est annihilée ; elle peut également être volontairement dissoute, même si un espace de retraite était disponible. Cela peut être souhaitable, par exemple, si un joueur veut obtenir ce qu'on appelle la « retraite rapide à la maison » : si la Russie, par exemple, voit sa flotte dissoute ou annihilée dans la mer de Norvège, il peut (à condition qu'il n'ait pas perdu de centre au cours de l'année) la reconstruire en tant qu'armée à Sébastopol, ou tout autre endroit de son choix.

Une règle importante est l'effet d'une attaque réussie sur une flotte en convoi :

Cela non seulement empêche le convoi de réussir, mais l'annule effectivement, de sorte que l'armée convoyée n'a aucun effet sur sa zone de destination. Par exemple :

ANGLETERRE F(ENG)*CA(Lon)-Bel

FRANCE F(MAO) SF(Bre)-ANG, A (Bur)-Bel

La flotte anglaise étant délogée, l'ordre A(Lon) - Bel devient en effet illégal et l'ordre français A(Bur) - Bel, non soutenu, doit réussir. Cette règle a un effet malheureux : elle conduit à un conflit véritablement insoluble, où deux règles se rencontrent de front et il est impossible de dire laquelle doit prévaloir. De telles situations paradoxales sont très rares dans la pratique ; si elles se produisent, la règle devrait être qu'aucune unité ne bouge. Je reviendrai sur ces bizarreries plus tard.

DIVERS PROBLEMES DE MOUVEMENT

Une autre précision apportée par le nouveau règlement (1971) concerne les unités qui changent de place. En règle générale, deux unités ne peuvent pas changer de place ('Changement de garde'), même dans les cas où logiquement elles pourraient facilement le faire : par exemple F(Spa)(nc) - Por, F(Por) - Spa(sc), le soi-disant 'ramper sur la côte', n'est pas autorisé à réussir, bien qu'en réalité les flottes ne s'approchent pas à moins de cent milles l'une de l'autre. C'est un cas rare où le règlement révisé allait à l'encontre de l'opinion majoritaire - la plupart des MJ avant 1971 autorisaient ce mouvement. Cependant, si une (ou les deux) unités sont convoyées, les deux mouvements réussissent : A(Ank) - Con, F(BLA) CA(Con) - Ank. Cette dernière règle est souvent utile dans la zone du Danemark (voir 'La Boucle').

Diagramme 2

Trois unités ou plus peuvent cependant toujours changer de place à tour de rôle (le « manège »). C'est une règle très importante, facilement oubliée. Dans la situation compliquée à quatre contre quatre illustrée dans le diagramme 2, l'Autriche, attaquée par une coalition italo-allemande, doit tenir Trieste et Vienne pendant une saison, pour gagner le temps d'amener des renforts. Il semble que l'Autriche puisse être sûre de sauver la situation avec A(Tri)-Tyr, A(Ser) SA(Vie) - Tri, A(Gal) - Boh : Vienne est en sécurité, puisque les deux soutiens possibles sont coupés ; Trieste est en sécurité, car elle est attaquée par une force autrichienne égale à tout ce que l'ennemi peut déployer. Malheureusement, les attaquants n'ont qu'à ordonner le simple A(Tyr) - Vie ! et toute la position

s'effondre, car les trois unités impliquées – A(Tyr), A(Tri) et A(Vie) – tournent toutes d'un espace dans le sens des aiguilles d'une montre. Vienne tombe et la Galicie aussi, car les deux armées allemandes sont libres de l'attaquer.

Je me souviens qu'une fois, dans une partie par correspondance (1973-AK), j'ai déclaré un pat sur la base d'une position très similaire : ni le maître de jeu ni mes adversaires n'ont remarqué l'erreur. (Je m'empresse d'ajouter que je ne l'avais pas remarqué non plus.) Cette position se présente très fréquemment dans le secteur autrichien, et également autour de Varsovie. Dans la position du diagramme, l'Autriche est sur une estimation, et a les chances de son côté, puisque les adversaires doivent deviner exactement juste avec plusieurs alternatives à choisir.

SOUTIENS INTERNATIONAUX

Bien que des unités de deux ou plusieurs pays puissent collaborer, l'effet n'est pas toujours le même que lorsque des unités d'un seul pays sont impliquées. Le joker dans le jeu est la règle interdisant l'auto-délogement : si l'Autriche, par exemple, a une armée à Vienne, elle peut utiliser une autre armée pour soutenir une attaque russe sur Vienne, ou recevoir le soutien de la Russie pour une attaque de sa part, mais si l'unité autrichienne déjà à Vienne ne parvient pas à se déplacer, l'attaque ne peut réussir. Cela serait également vrai, bien sûr, si les deux unités attaquant Vienne étaient autrichiennes. Cependant, si les deux sont russes, même si la Russie attaque au profit de l'Autriche et à sa demande, l'attaque peut réussir. Cela signifie que les opérations internationales ont souvent moins de flexibilité que celles impliquant un seul pays (réalisme encore !). Mais comme nous le verrons plus tard, deux pays ont un avantage que n'a pas un seul pays : la « retraite planifiée ».

Une situation plutôt absurde peut survenir lorsque deux alliés se croisent les bras, mais elle permet en réalité de se déloger eux-mêmes : si vous attaquez une unité étrangère qui soutient l'une de vos propres unités, vous coupez le soutien, et si votre unité est attaquée d'un autre endroit avec un soutien suffisant, elle est effectivement délogée. Cela arrive parfois, au milieu de scènes de grande hilarité et d'embarras. Mais vous ne pouvez pas couper le soutien apporté par l'une de vos propres unités.

Nous en dirons davantage sur les soutiens internationaux lorsque nous aborderons la manœuvre tactique courante connue sous le nom de self-stand-off.

CONCLUSION

Ce chapitre a traité des compétences de base de la diplomatie, des choses qu'un joueur doit maîtriser pour rester en vie. Sans une connaissance complète des règles, toute vision des concepts stratégiques ou des possibilités tactiques est nécessairement opaque. Le pain et le beurre, bien qu'utiles, sont ennuyeux ; passons au vif du sujet

From:

<https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/> - **diplomania-wiki**

Permanent link:

https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/doku.php?id=media:livre:god_chap1&rev=1730130163

Last update: **2024/10/28 15:42**

