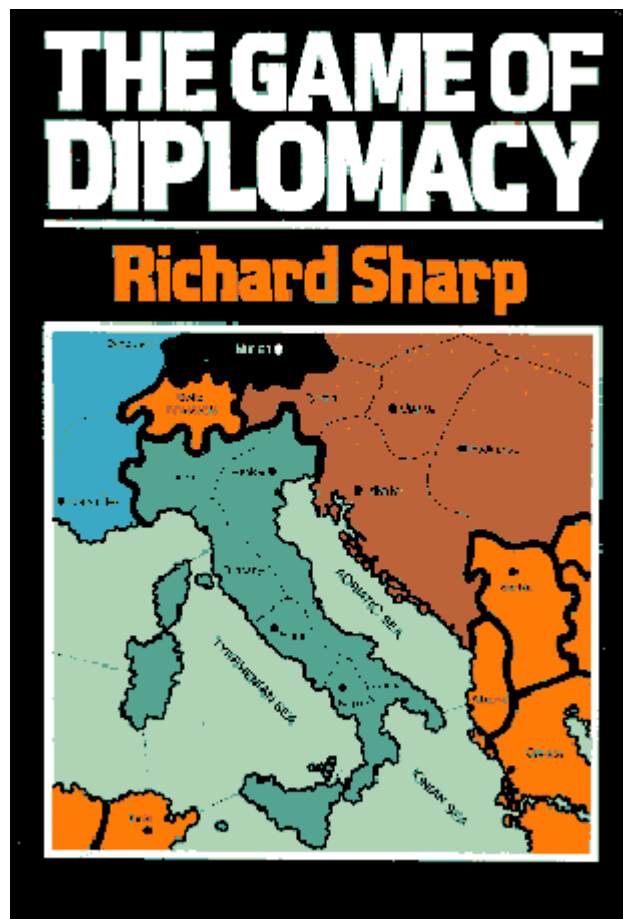


The Game of Diplomacy de Richard Sharp

Chapitre 11 - Introduction à la Diplomatie Postale

Il est posé sur votre paillason, sa forme oblongue élégante contraste fortement avec la rudesse carrée d'une facture de téléphone et d'une demande d'impôt, son agrafe scintille dans la lumière grise du matin. Il n'a pas d'enveloppe ; il est juste plié, et votre nom et votre adresse sont griffonnés dans un espace vide sur la feuille extérieure, au milieu de slogans incompréhensibles et d'exhortations au facteur. C'est votre premier exemplaire de votre premier magazine Diplomacy, vous indiquant quel pays vous avez tiré dans votre premier jeu postal ; il n'aura probablement pas beaucoup de sens pour vous à la première lecture, mais il pourrait être le premier fil d'un filet qui vous piégera pendant des années dans le passe-temps étrange, exclusif et pourtant mondial de la diplomatie postale.

Tout a commencé à New York en 1963. Ses parents formaient un couple aussi mal assorti qu'on puisse l'imaginer : deux passe-temps postaux opposés, les jeux de guerre et la science-fiction.



Les wargamers sont cette étrange race qui adore déplacer de petits pions en carton sur des cartes superposées en hexagones. Ils sont dotés d'une patience infinie et d'une vue tout à fait exceptionnelle ; et ils ont vite compris qu'un jeu qui exige de longues périodes d'étude silencieuse avant chaque déplacement était parfaitement adapté au rythme tranquille des communications postales du XXe siècle. D'où la fondation d' AHIKS, le groupe de wargamers postaux, à l'origine une idée originale des fabricants de jeux Avalon Hill, mais déjà indépendant au moment où il a adopté Diplomacy. C'est de là que le loisir naissant de la diplomatie postale a tiré la plupart de ses joueurs.

Ses traditions sont issues de la science-fiction. Contrairement aux lecteurs de biographies militaires ou de livres de cuisine, ceux qui lisent de la science-fiction semblent ressentir que leurs goûts littéraires leur donnent un lien commun. C'est ainsi qu'est né le « zine », une publication amateur produite par un amateur, apparemment pour le bénéfice des autres, mais en réalité pour son propre divertissement. Il y a eu et il y a encore beaucoup de ces zines : la plupart ne sont ni littéraires ni même lettrés, mais ils procurent du plaisir à l'éditeur comme aux lecteurs, ce qui n'est pas peu dire.

Elles confèrent également à ceux qui les écrivent et les reçoivent un sentiment d'appartenance, et c'est peut-être là le secret de leur succès continu. C'est le modèle dont Diplomacy a hérité.

Le premier magazine diplomatique au monde fut Graustark, produit en 1963 par le Dr John Boardman à New York, et toujours en circulation aujourd'hui. Plusieurs autres magazines américains suivirent ; parmi leurs rédacteurs se trouvaient d'autres qui allaient devenir des piliers du hobby au cours des dix années suivantes et plus : les Californiens Don Miller, Rod Walker et Conrad von Metzke, et Walt Buchanan de l'Indiana. En 1968, l'AHKS lança une section Diplomatie ; parmi ceux qui furent piqués par le virus se trouvait leur secrétaire européen, Don Turnbull. En 1969, Don lança le premier magazine diplomatique britannique, Albion ; le hobby avait franchi le fossé.

Au début, la croissance de ce fanzine en Grande-Bretagne fut lente. Le deuxième fanzine à paraître fut War Bulletin, produit à l'origine par un fan de science-fiction, Dave Berg ; il s'en désintéressa rapidement, mais le transmit à un autre fan de SF, Hartley Patterson ; tandis qu'un autre, Michel Feron, produisit le premier fanzine belge et introduisit ce hobby en Europe continentale. C'était en 1971.

C'est en 1972 que l'explosion eut lieu en Grande-Bretagne. Les premiers zines n'avaient pratiquement rien fait pour faire connaître le jeu et existaient comme un petit groupe fermé et introverti en marge des passe-temps de science-fiction et de jeux de guerre. Au début de 1972, Graeme Levin, un passionné et concepteur de jeux sud-africain récemment arrivé en Grande-Bretagne, lança Games & Puzzles, le premier magazine professionnel pour les joueurs adultes. Graeme avait déjà rencontré la diplomatie postale par le biais d'Albion et avait succombé au virus fatal ; il créa alors le British Diplomacy Club, qui pour la première fois faisait la publicité de la diplomatie postale où l'homme de la rue, le joueur occasionnel, pouvait apprendre son existence. Don Turnbull, le « père » du passe-temps britannique, aida à la création du club et organisa six de ses sept premiers jeux (Hartley Patterson s'occupa de l'autre). Don publia également une série d'articles dans Games & Puzzles sur le jeu postal ; Je fais partie des nombreuses personnes qui ont finalement été séduites par l'essai en lisant ces articles !

Depuis 1972, le jeu continue de prospérer en Amérique et en Grande-Bretagne. Deux autres événements méritent particulièrement d'être mentionnés. En 1974, Games Research, Inc. (la société qui détenait alors les droits d'auteur de Diplomacy) a sponsorisé le magazine Diplomacy World, sous la direction de Walt Buchanan, un membre respecté et éminent du hobby américain ; Diplomacy World paraît encore aujourd'hui et bénéficie de la plus grande diffusion de tous les zines du hobby. En Grande-Bretagne, le British Diplomacy Club a changé de nom et est devenu le National Games Club, marquant le fait que d'autres jeux commençaient à infiltrer le hobby (le Scrabble a peut-être été le premier, et de nombreux autres ont été ajoutés depuis).

Il est temps de revenir à ce fanzine sur le paillason. Vous l'emportez avec vous au petit déjeuner, vous murmurez un « bonjour » hostile à la famille et vous vous apprêtez à l'ouvrir. Il sera généralement hérissé d'agrafes, sur lesquelles vous vous couperez les doigts jusqu'à l'os ; les éditeurs radins préfèrent le ruban adhésif, ce qui rend l'ouvrage impossible à ouvrir sans une trousse à outils sophistiquée, car un faux mouvement déchirerait la première page en deux.

Le zine tel qu'il sera finalement révélé pourra être de plusieurs types, mais ce qui suit est typique du produit britannique. Il sera typographié de manière erratique et l'impression (probablement sur un duplicateur à manivelle antique) montrera des signes de précipitation. Il y aura une dizaine de pages de papier ministre, dont peut-être une demi-douzaine de rapports de jeu. Le reste de l'espace sera occupé par ce qui semble être le compte rendu de l'assemblée générale d'une obscure société secrète - ce que vous pourrez plus tard interpréter comme des « nouvelles sur les loisirs ». Cependant, pour le moment, c'est le jeu qui vous intéresse.

Une étude minutieuse révélera un article intitulé « Gamestart » (en général un seul mot). Si vous avez de la chance, vous y trouverez votre nom et votre adresse, le nom du pays dans lequel vous jouez (il semble toujours que ce soit l'Italie ou l'Autriche lors de votre première partie), ainsi que les noms et adresses des six autres joueurs. Un examen minutieux de l'ensemble du zine vous révélera les autres informations vitales dont vous avez besoin : le nom et l'adresse de l'éditeur (qui se désignera souvent lui-même comme le « GM » ou le « maître de jeu ») et la somme d'argent qu'il vous demandera avant de pouvoir réellement jouer - cela comprendra un abonnement au zinc, des frais de jeu et parfois une « caution » remboursable, que vous perdrez si vous abandonnez le jeu avant la fin de votre participation. Certains éditeurs ont oublié d'imprimer leurs propres noms et adresses, mais aucun, à ma connaissance, n'a oublié les détails financiers : aucun zinc ne fait de profit (la plupart font une perte assez substantielle), et les éditeurs sont naturellement stricts en matière de paiement rapide.

L'abonnement fonctionne généralement sur le principe du crédit : vous envoyez une somme rondelette (environ 2 £ en général) qui sera retenue sur votre compte, et l'éditeur déduit le coût de chaque numéro au fur et à mesure qu'il l'envoie, vous informant quand il est temps de payer à nouveau. Le coût des zines varie considérablement : au début de 1978, il se situait entre 15 et 40 pence l'exemplaire, frais de port compris. (Les facteurs qui déterminent le coût sont la taille du zinc et la méthode d'impression — de nos jours, plusieurs zines passent à l'impression offset, qui produit un produit final beaucoup plus lisible mais coûte proportionnellement plus cher.)

L'autre élément essentiel dont vous avez besoin est la « date limite » à laquelle vos premières commandes doivent être reçues, et encore une fois, un examen minutieux finira par le révéler. Les délais sont généralement espacés de trois ou quatre semaines, en théorie ; certains zines sont sujets à des retards occasionnels, ce qui rend le délai effectif un peu plus long, mais la plupart sont suffisamment efficaces.

LES PREMIÈRES LETTRES

Après vous être orienté, avec difficulté, vous commencez à planifier votre campagne.

Assurez-vous de bien planifier vos actions : lorsque j'écris mes premières lettres, j'ai une idée claire de ce que je souhaite pour les mouvements des six pays au printemps 1901, et je planifie mes propres mouvements en fonction des réponses que je reçois. Cependant, c'est certainement une bonne idée d'envoyer immédiatement un ensemble d'ordres pour vos unités : vous êtes entièrement libre de les modifier à tout moment jusqu'à la date limite, mais si vos ordres de dernière minute tardent à arriver par la poste, vous risquez de voir les lettres fatales NMR (« aucun mouvement reçu ») à côté de votre nom dans le rapport, auquel cas vous avez peu de chances de vous en remettre.

Les lettres que vous écrivez aux autres joueurs avant le printemps 1901 sont susceptibles de décider de votre sort, à condition que vous soyez raisonnablement compétent en matière de jeu tactique. Si vous les gâchez, votre « investissement » en temps et en argent pourrait être gaspillé avant même

que vous n'avez commencé. Voici quelques conseils pour rédiger ces lettres vitales.

Tout d'abord, et c'est le plus important, soyez informel. Si vous commencez votre lettre par « Cher Monsieur Smith », ou pire encore par « Cher Monsieur », vous n'aurez probablement aucune réponse et vous n'aurez certainement pas de chances de réussir dans vos efforts diplomatiques. « Cher Fred » est la forme correcte. Les lettres faussement formelles (« Votre Majesté Impériale », etc.) sont acceptables jusqu'à un certain point. Dans ma première partie, j'ai écrit toutes mes lettres de cette façon ; cela a bien fonctionné avec certaines personnes, moins bien avec d'autres. Certains joueurs prétendent qu'ils sont rebutés par les lettres dactylographiées, mais je pense que c'est une absurdité ; je tape toutes les miennes, car j'aime garder des copies carbone et me souvenir des mensonges que j'ai dits à qui ! Je préfère éfère certainement recevoir une lettre bien dactylographiée qu'un gribouillage en forme d'araignée sur une page écornée arrachée d'un vieux cahier d'exercices, mais tant que vous vous souvenez que les lettres lisibles ont plus de chances d'obtenir une réponse, tout ira bien.

Mon deuxième conseil peut sembler absurdement inutile ; je vous assure qu'il ne l'est pas. En-tête de toutes vos lettres avec votre adresse, la date, le numéro de partie et le pays dans lequel vous jouez. Si toutes ces informations sont présentes, vous avez plus de chances d'obtenir une réponse. Le destinataire de votre lettre n'aura pas besoin de sortir sa copie du fichier de démarrage de la partie pour découvrir votre adresse ; il pourra simplement répondre immédiatement, sans aucune recherche. Croyez-moi, cela fait une grande différence. Le numéro de partie est particulièrement important. Lors de ma première partie, en Autriche, j'ai écrit à la France une lettre adressée à « M. le Président » et complète avec tous les en-têtes appropriés, sauf le numéro de partie. J'ai reçu une carte postale brève en réponse :

« Certains d'entre nous participent à plus d'une partie, vous savez. » C'était tout. J'étais déconcerté. Je ne savais pas, pour être honnête. En fait, les joueurs de l'époque pouvaient participer à plus de cinquante parties à la fois ; l'augmentation des frais postaux a changé la donne, et peu de gens participent à plus d'une douzaine de parties aujourd'hui, mais l'argument est toujours valable. Bien sûr, c'était une mauvaise tactique de la part de France, même si, comme je m'en suis rendu compte plus tard lorsque j'ai appris à bien le connaître, elle était tout à fait en harmonie avec sa personnalité abrasive ; je rougissais à l'idée de la façon dont il aurait ricané devant mon style élaboré et formel ! Mais cette simple erreur, celle de ne pas utiliser le numéro de partie, m'a probablement coûté ma chance d'établir des relations amicales dans cette partie ; comme les choses se sont avérées, elle m'a peut-être même coûté une victoire.

Cela m'amène à mon point suivant. Ne présumez pas que les autres joueurs vous ressemblent en quoi que ce soit, car ce ne sera pas le cas. Un exemple au hasard : l'une des premières parties que j'ai organisées (BDC 14) incluait un homme d'affaires d'une cinquantaine d'années, un avocat et une bibliothécaire d'une vingtaine d'années, deux écoliers et deux « inconnus », dont un Australien jouant à Canberra. Ce n'est pas inhabituel : les joueurs que j'ai rencontrés avaient entre treize et plus de soixante-dix ans, avec une gamme de professions et de modes de vie correspondants. La meilleure technique est probablement de mettre cartes sur table : dites qui vous êtes et demandez qui ils sont. Tous ne répondront pas, mais ceux qui le feront seront d'autant plus susceptibles de vous faire confiance si vous êtes quelque chose de plus qu'un simple nom et une adresse.

Encore une fois, ne faites pas l'erreur de vouloir dissimuler le fait qu'il s'agit de votre première partie. Tous ceux qui ont déjà joué auparavant verront clair en vous ; ceux qui n'y ont jamais joué se méfieront de votre « plus grande expérience » ; et vous ne saurez pas faire la différence. Si vous tombez sur un joueur expérimenté qui vous répond gentiment et condescendamment, exploitez sa vanité évidente : demandez-lui conseil, dites-lui à quel point vous êtes dépassé, expliquez-lui que

vous serez bien content d'éviter la septième place. Lorsqu'il s'est engagé à s'allier à vous, attendez votre chance, puis poignardez-le.

Un point particulièrement intéressant concerne les joueuses. Elles sont peu nombreuses, d'après les données, et probablement encore moins si l'on connaissait la vérité. Il y a là une divergence d'opinion considérable : vaut-il mieux être une fille, se réfugier derrière le machisme inné des autres joueurs, ou vaut-il mieux supposer que l'on sera considéré comme une cible facile et se déguiser en homme ?

L'une de mes histoires préférées de diplomatie postale a été racontée par Edi Birsan, aujourd'hui l'un des noms les plus connus du jeu américain, mais alors novice comme tout le monde. Le prénom d'Edi est, bien sûr, la notation standard pour « Édimbourg », et j'ai toujours eu l'intention de lui demander s'il s'appelait ainsi avant d'apprendre le jeu. Cependant, il pourrait tout aussi bien s'agir d'un nom de fille. Au cours de sa première partie postale, Edi s'est rendu compte que son allié était tombé dans le piège involontaire ! Bien qu'il ne confirme pas exactement qu'il s'agissait d'une fille, Edi ne l'a pas non plus nié ; en effet, il a envoyé à l'infortuné allié une photo de lui avec une connaissance séduisante, avec comme légende, assez honnêtement, « moi avec un ami ». L'alliance a prospéré extrêmement, jusqu'à ce que finalement l'allié, lors d'une visite à New York, la ville natale d'Edi, lui demande un rendez-vous. C'était aller un peu trop loin, et dans une lettre que tous les joueurs auraient aimé écrire, Edi a déclaré : « Je ne pense pas que nous devrions nous rencontrer, nous avons trop de points communs. D'abord, nous sommes tous les deux des hommes. »

Mon opinion personnelle est que le machisme est trop profondément ancré chez la plupart des joueurs pour qu'ils puissent s'en laisser dissuader par une poignée de progressistes bruyants et au front tombant ; votre jupe pourrait être votre plus grand atout diplomatique, et ne devrait pas être mise de côté à la légèreté... Je suis désolé, je vais reformuler cela.

Pour revenir à ces premières salves dans la guerre postale, mon prochain point est de ne pas être trop agressif. Prenez le temps de lui faire comprendre que vous accueilleriez favorablement les conseils de votre allié et que les mesures que vous avez décrites ne sont que des « suggestions » ; cela le rendra plus susceptible de les accepter, ce qui est bien sûr ce que vous souhaitez. S'il vous suit et vous suggère des modifications, tant pis : vous devrez maintenant aller jusqu'au bout et accepter au moins une partie de ce qu'il dit.

Je ne cesse de m'étonner qu'il y ait des gens qui n'écrivent jamais. Je ne saurais trop insister sur ce point : quand vous commencez votre première partie, écrivez à tout le monde. Dans les parties suivantes, quand votre nom vous sera familier, cela n'a plus tellement d'importance. J'avoue que je ne me soucie plus de respecter cette règle à cent pour cent, mais je le faisais autrefois et je pense toujours que je devrais le faire, même si l'oisiveté m'en empêche parfois.

Prenons le cas le plus extrême, celui de l'Angleterre et de l'Autriche. Il s'agit bien de deux pays qui n'ont absolument rien à se dire en 1901. Supposons donc que vous, en tant qu'Angleterre, ignoriez l'Autriche et que tout se passe bien, de sorte que le jeu se résume à un combat à trois entre vous, l'Autriche et la Russie, avec quelques pays très mineurs survivants. Qui pensez-vous que l'Autriche soutiendra dans la phase suivante ? L'allié avec lequel elle travaille depuis le début ; ou l'étranger inconnu dont elle n'a jamais eu de nouvelles ? Voici un exemple de lettre entre l'Angleterre et l'Autriche (une version à peine déguisée d'une lettre que j'ai reçue très tôt dans ma carrière de joueur) :

Cher Richard,

Bonjour. Si jamais nous nous rencontrons dans ce match, nous aurons fait du bon travail, mais je pensais juste me présenter. C'est mon troisième match par correspondance, mais mon premier avec

l'Angleterre, et j'ai hâte d'y être. Je n'ai pas encore d'informations utiles pour vous, sauf que vous devez faire attention à l'Italie - j'ai déjà joué avec lui, et c'est un agresseur né, beaucoup plus intéressé à tromper tout le monde qu'à essayer de gagner. Un allié à éviter, à mon avis. La Turquie est un bon joueur, j'ai entendu dire, et la Russie n'est pas mauvaise ; les autres, je ne sais rien, donc je pense que je suis en sécurité ! [Puis un paragraphe de présentation personnelle, se terminant par ceci :]

Bon, bonne chance, nous ne pouvons pas gagner tous les deux, mais espérons que l'un de nous y parviendra. On se retrouve en Espagne vers 1910.

J'ai répondu de la même manière et nous avons échangé des lettres tout au long de la partie. En fait, aucun de nous n'a jamais été en position de gagner, même si nous avons tous deux tenu le coup. Mais la fois suivante où nous nous sommes rencontrés dans une partie, nous avons pu construire sur cette relation de départ ; plus tard, nous sommes devenus des amis personnels, et le sommes toujours cinq ans plus tard. Nous nous sommes battus à mort à plus d'une occasion, mais nous avons également été de bons alliés et nous apprécions énormément notre relation diplomatique changeante, amour-haine.

Le cas inverse est celui qui me met vraiment en colère : bien que rare, ce type déséquilibre la partie et la gâche donc. C'est le type qui n'écrit qu'à un autre joueur, généralement quelqu'un qu'il connaît déjà, soit personnellement, soit d'une partie précédente. Supposons que vous, en tant qu'Autriche, n'ayez pas de nouvelles de l'Italie, que diable en déduisez-vous ? Il est clair que vous allez être attaqué, et

Vous réagissez avec vigueur pour vous défendre. Le plus étonnant, c'est que parfois, il n'attaque pas et que vous l'avez en fait « attaqué » sans raison, probablement sans le vouloir. Une ou deux expériences de ce genre m'ont suffi et j'ai commencé à choisir mes adversaires avec plus de soin.

PRINTEMPS 1901

Il est temps de revenir au maître du jeu, ce personnage de l'ombre qui ne prend aucune part active au jeu, mais sans lequel il ne peut pas être mené. Établir un contact personnel avec lui n'est pas aussi essentiel que dans le cas des autres joueurs ; il s'agit simplement d'une démarche amicale et polie. Ainsi, lorsque vous lui envoyez vos ordres, discutez un peu avec lui (et encore une fois, ne faites jamais l'erreur d'être formel). Si vous pouvez vous résoudre à le faire, complimentez-le sur ce dernier point, pas trop effusif, bien sûr, en soulignant juste un point positif pour montrer que vous l'avez remarqué. S'il publie une chronique dans son zine, comme la plupart le font, il accueillera également favorablement les critiques : elles sont plus intéressantes à lire que les éloges.

Dès que son délai est passé, le maître de jeu rassemble les différents ordres de votre partie - en priant pour qu'il y en ait sept - et rend son jugement. Certains MJ sont très organisés, avec des schémas sur un plateau de polystyrène et de petites punaises de couleur ; d'autres, comme moi, se contentent de regarder les coups et font ce qu'ils ont dans la tête. Lorsqu'il a décidé quels coups réussissent et lesquels échouent, il tape le jugement.

Le rapport sera précédé de plusieurs numéros, qui nécessitent une explication. Il devrait y avoir un numéro de jeu (parfois un nom) pour identifier le jeu. Par exemple, Don Turnbull dans *Courier* donne à ses jeux des numéros tels que « 77/28 », ce qui signifie que le jeu est le 28e qu'il a publié dans ce zine, et qu'il a commencé en 1977. D'autres utilisent un simple numéro de série ou une lettre, ou peut-être une liste alphabétique de noms.

Il peut également y avoir un numéro NGC (BDC dans quelques rares cas survivants) indiquant que le

jeu a été lancé par le National Games Club. Les quatre-vingt-dix-neuf premiers jeux avaient le préfixe BDC ; depuis lors, c'est NGC qui a été utilisé.

Enfin, il y a le « numéro de Boardman », déjà expliqué. Sous cette masse de science numérique vient la « date de la partie » — le printemps 1901 dans notre exemple — suivie des coups. Il faut un certain temps pour s'y habituer, car la disposition et la notation varient considérablement, mais on s'y habitue rapidement. Ensuite, les retraites sont énumérées... et nous arrivons ici à la première différence principale entre le jeu en face à face et le jeu par correspondance. Plus d'informations à ce sujet dans le prochain chapitre.

Après le compte-rendu du match, quand vous pouvez détacher votre regard de celui-ci, il peut arriver que vous receviez des « articles de presse », ce qui est la chose la plus déroutante de toutes pour le nouveau venu. Vous vous demandez peut-être ce que sont toutes ces fantasmagories sans but, parfois vaguement liés au match, mais le plus souvent sans but ? Il n'y a pas de réponse à cette question. Si vous aimez écrire des articles de presse, vous aimerez aussi les lire ; sinon, vous resterez simplement perplexe. Les articles de presse peuvent être utilisés comme une arme tactique – par exemple un appel aux autres pays pour qu'ils vous sauvent d'une situation délicate dans leur propre intérêt – mais le plus souvent, ils ne sont que du divertissement.

Après avoir fini de juger toutes ses parties et dactylographié les autres articles, lettres, articles de presse et autres nouvelles qu'il a envie de publier, le MJ s'attèle à la partie la plus désagréable de son travail : imprimer le document, l'agrafer, l'affranchir, l'adresser et l'envoyer. Dans des moments comme celui-ci, je peux vous le dire avec autorité, il se sent complètement fou – pourquoi fait-il tout ce travail extrêmement dur, ce long labeur ennuyeux, sans aucun retour financier et sans remerciements ? La réponse à cela, comme mon vieil ami John Piggott ne se lasse pas de le dire à quiconque veut l'écouter, est « pour le bien de son petit ego ». Bon, peut-être. Mais il est facile de comprendre comment un numéro est parfois retardé, et parfois même ne paraît jamais du tout. N'attendez pas de ce passe-temps amateur une efficacité professionnelle impitoyable – vous êtes en droit d'attendre un service raisonnable, mais votre MJ n'est pas un automate. Une petite démonstration d'intérêt de votre part de temps en temps l'aidera à continuer à livrer la marchandise.

Vous trouverez un très large choix de zines disponibles – le nombre fluctue, mais il y en a généralement une trentaine en production rien qu'en Grande-Bretagne, beaucoup plus en Amérique et quelques autres ailleurs. Dans un domaine aussi éphémère, il serait risqué de donner une liste complète, qui serait obsolète avant que j'aie fini de la taper ; à la fin de ce livre, vous trouverez les noms et adresses de quelques-uns des éditeurs de zines britanniques les plus connus, qui donnent l'impression de durer plus longtemps que la plupart. Ne pensez pas que ce sont les seuls qui méritent qu'on s'y intéresse – ce n'est pas le cas. Mais ce sont les meilleurs et les plus fiables au moment de la rédaction de cet article.

Chapitre Précédent	Chapitre Suivant
Chapitre 10	Chapitre 12

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

Permanent link:
https://diplomania-gen.fr/dokuwiki/doku.php?id=media:livre:god_chap11&rev=1730163815

Last update: **2024/10/29 01:03**

