



Stras'Diplomacy présente

# INTERPÔLE

## Au nom des Dieux

Conflit religieux dans le sous-continent indien



comité Wargame "Highway to Hell"

**Study guide**

25 JANVIER 2025

# I. Interpôle, le jeu

- **Le principe**

Dans ce jeu, 3 comités font face simultanément au même scénario : le Wargame, qui voit s'affronter 10 belligérants dont les chefs d'Etat-major ont pour objectif la conquête militaire sur une carte ; le MUN, où 20 chefs d'Etat, incluant les représentants des pays belligérants, cherchent à convenir d'une résolution ; et le Crisis, où des acteurs non-étatiques défendent leurs intérêts par des actions secrètes sur la scène internationale.

La subtilité : les décisions, prises individuellement par chaque acteur et collectivement par chaque comité, font effet en temps réel dans les autres comités, et perturbent instantanément la situation mondiale.

- **Votre objectif**

Votre but est simple : défendre les intérêts du pays dont vous êtes le représentant, à travers vos moyens dans le comité et par une communication efficace avec les représentants de votre pays dans les autres comités. Au contraire d'un Wargame classique, il ne suffit pas de faire alliance avec les autres belligérants dans votre salle, mais aussi de communiquer avec les autres salles et d'établir une stratégie commune avec les autres représentants de votre pays, pour défendre vos intérêts dans chaque comité et faire face aux perturbations de votre stratégie par les événements dans les trois salles.

Trois clefs indispensables : communication, anticipation et adaptation.

- **Comment jouer**

Dans votre salle : En tant que chef d'Etat-major, vous êtes chargé de mener la conquête militaire au nom de votre pays, et d'affronter les autres puissances.

Avec les autres salles :

1. Vous serez en communication digitale permanente avec les représentants de votre Etat dans les autres salles, et pourrez vous transmettre en toute confidentialité et en temps réel les informations stratégiques. Vous avez le droit de tout dire ! Rappelez-vous : le plus vous en savez sur ce qu'il se passe dans les autres salles, le mieux vous pourrez parer les perturbations à venir.

2. Vous aurez le droit de convoquer, à la demande du chef d'Etat au MUN, une "réunion extérieure" avec des joueurs d'une autre salle. Ces "réunions extérieures" peuvent être de deux types :

- Réunion bilatérale avec le chef d'Etat de votre pays ou d'un autre pays, ou avec un acteur non-étatique du Crisis ; ou multilatérale avec plusieurs acteurs d'une autre salle (max. 5 personnes). Ces réunions peuvent être convoquées à tout moment, et vous permettent de quitter votre salle.

Lieu : les réunions se tiennent dans une salle de réunion disponible.

Durée : max. 4 minutes.

Procédure : vous devez adresser au Chair de votre salle une demande formelle de réunion, en mentionnant les acteurs concernés, selon les règles de communication au Chair en vigueur dans votre salle. Les autres acteurs convoqués ne doivent pas obligatoirement être contactés à l'avance par vous ni donner d'accord préalable ; ils sont cependant libres de refuser la demande de réunion. A la réception d'une demande, le Chair donne ou non son approbation, vérifie la disponibilité d'une salle puis contacte les autres membres convoqués. A la réception de leur réponse positive, le Chair vous transmet son autorisation de quitter la salle pour 4 minutes.

- Rencontre de l'ensemble des acteurs d'une salle avec ceux d'une autre salle, ou rencontre des trois salles au complet (tous les participants).

Lieu : salle du MUN.

Durée : max. 15 minutes toutes les 2 heures de jeu.

Procédure : cette réunion est convoquée uniquement par un chef d'Etat (joueur au MUN), au travers d'une demande formelle transmise au Chair du MUN selon les règles de communication au Chair en vigueur dans votre salle. Le Chair étudie la demande, donne ou non son approbation, et transmet la demande aux autres salles. A l'arrivée des autres acteurs dans la salle, les 15 minutes démarrent.

Note : Votre objectif peut donc évoluer au rythme de vos communications, et ne se limite pas forcément à la recherche incessante de gains territoriaux propre au Wargame classique.

Coordination des tours : 1 tour dure 45 minutes pour toutes les salles.

A la fin d'un tour, la carte du comité Wargame est actualisée et transmise aux comités MUN et Crisis (voir p.4).

A la fin d'un tour, aux comités MUN et Crisis, les décisions et événements du tour sont transmis au chair Wargame, qui les transmet aux chefs d'Etat-major, établit et applique les conséquences engendrées sur la carte du Wargame (voir p.4).

De nombreuses perturbations peuvent cependant avoir lieu à tout moment au cours d'un tour et en perturber ou retarder le déroulement. Soyez prêts à tout...

#### • **Coordination des salles entre les tours**

A la fin de chaque tour, le MUN et le Crisis reçoivent la mise à jour de la carte du Wargame. Le premier tour durera 45 minutes, la carte sera donc envoyée aux comités au bout de 45 minutes. Tous les tours suivants dureront 30 minutes, la carte sera donc ensuite envoyée aux comités toutes les 30 minutes.

Au Wargame, une année est constituée de 2 tours ; une année dure donc 1 heure.

## II. Règles du Wargame

### • Fonctionnement du Wargame

Le Wargame est un jeu de conquête militaire qui se déroule sur un plateau représentant une carte, figurant des pays et subdivisions territoriales pour le contrôle desquels les acteurs s'affrontent au moyen de déplacements de troupes. Leur but est de conquérir les territoires, afin de renforcer leur puissance et d'acquérir de l'armement et des troupes. Les centres de ravitaillement, qui permettent d'obtenir de l'armement et des troupes, sont symbolisés sur la carte par des points ronds noirs.

### • Fonctionnement d'un tour

Le jeu suit un ordre chronologique et se structure sous forme de tours.

1 tour dure 30 minutes. Il est constitué de 2 étapes : une période de "diplomatie" de 20 minutes, puis une période de "résolution d'ordres" de 10 minutes.

Phase de "diplomatie" : les chefs militaires établissent leur stratégie, négocient, forment une alliance, communiquent avec les autres chefs d'Etat-major de manière ouverte ou secrète et bilatérale ou multilatérale ; formulent une demande de "réunion extérieure" (voir p.3).

Au cours de cette phase, les chefs d'Etat-major rédigent sur leur fiche d'ordres (voir annexe 1) leurs ordres de déplacement. Attention : tous les ordres doivent être intégralement rédigés AVANT la fin de la phase de diplomatie, et la fiche d'ordres doit être transmise au Chair AVANT la fin des 20 minutes de cette phase. Tout ordre rédigé ou transmis passé ce délai est non valide.

Phase de "résolution d'ordres" : lorsque les fiches d'ordres sont parvenues au Chair, il résout tous les ordres sur la carte et les confronte (voir règles de déplacement p. 7). Tous les déplacements ont donc lieu simultanément sur la carte. En conséquence des évolutions de la carte et des possessions de chaque Etat, les chefs d'Etat-major peuvent alors acquérir ou perdre de l'armement (voir p.9).

A l'issue des 15 minutes, le Chair Wargame transmet aux autres comités les évolutions du front et des conquêtes. Le Chair Wargame reçoit les décisions, évènements et autres perturbations ayant eu lieu au MUN et au Crisis.

Un nouveau tour commence alors.

## • Phase “diplomatie”

La négociation au cours du tour n’est soumise à aucune règle formelle, autre que les règles de communication et réunion avec les autres salles propres au jeu Interpol (voir p.3).

La communication au sein du comité Wargame n’est donc pas régulée. Il n’est pas interdit de lier ou de trahir une ou des alliances, d’espionner, de mentir, de dérober ou saboter la fiche d’ordres ou la stratégie d’un autre chef d’Etat-major... et cette liste est non exhaustive.

## • Déplacements d’unités

Au départ du jeu, une unité militaire est placée sur chaque point de ravitaillement situé sur le territoire contrôlé par l’Etat. Ces unités peuvent être terrestres ou maritimes. Chaque unité a une force d’attaque et de défense de 1.

Au cours de chaque phase de “diplomatie”, chaque chef d’Etat-major peut donner 1 ordre de déplacement par unité. Ainsi, pour chaque unité, le chef d’Etat-major rédige un ordre de déplacement par tour, qui doit être rédigé et transmis avant la fin de la phase de “diplomatie”.

La rédaction des ordres est soumise à un certain nombre de règles formelles. Il est impératif de les respecter : tout ordre mal rédigé sera considéré comme non valide, et tout ordre contenant une erreur sera appliqué exactement comme rédigé sur la fiche d’ordres. Pour transmettre des ordres, les chefs d’Etat-major utilisent une “fiche d’ordres” qui leur sera donnée au départ du jeu. Les normes de remplissage de la fiche d’ordre sont à retrouver en annexe 1 (voir annexe 1). Il existe trois types d’ordres : l’attaque, le soutien ou le convoi.

## • Types d’unités : terrestre, maritime

### 1. Unité terrestre

Une unité terrestre est symbolisée par un char. Elle se déplace et attaque sur un territoire terrestre, ou sur un territoire maritime au moyen d’un convoi (voir p. 8). Une unité terrestre peut recevoir deux types d’ordres, l’attaque et le soutien (voir p.7). Une unité terrestre peut soutenir une attaque vers un territoire terrestre uniquement (voir p.8).

## 2. Unité maritime

Une unité maritime se déplace sur un territoire maritime (mer ou océan), ou bien sur les cases terrestres côtières. Une unité maritime peut recevoir trois types d'ordre différents : attaque, soutien ou convoi. Cette unité peut donc convoier une unité terrestre d'un territoire terrestre à un autre territoire terrestre en se plaçant sur le territoire maritime séparant ces deux territoires et adjacent à eux (voir p. 8).

### • Types d'ordres : attaque, soutien, convoi

#### 1. Attaque

Pour conquérir un territoire, le chef d'Etat-major doit ordonner le déplacement d'une unité vers ce territoire depuis un territoire frontalier au territoire visé : c'est une attaque.

Si aucune unité ne se trouvait préalablement sur le territoire visé, et qu'aucune autre unité ne souhaite s'y rendre, le déplacement a lieu et le territoire est conquis par le pays auquel appartient l'unité.

Chaque unité a une force d'attaque de 1. En conséquence, si une unité se trouvait préalablement sur le territoire, l'attaque échoue et l'unité qui se trouvait sur le territoire y reste. Si une autre unité établie sur un territoire adjacent a envoyé un ordre de déplacement vers le même territoire, donc si deux unités convoient le même territoire, puisque les deux unités ont une force d'attaque de 1 aucune ne prend le dessus sur l'autre, et les deux attaques échouent : personne ne conquiert le territoire.

Ainsi, pour réussir à conquérir un territoire également convoité par une autre unité, il faut acquérir une force d'attaque supérieure, au moyen d'un soutien par une autre unité également adjacente au territoire convoité : c'est le soutien.

Remarque : Tout déplacement est une attaque. On ne peut pas traverser "amicalement" le territoire d'un allié.

## 2. Soutien

Une troupe peut rédiger un ordre de soutien à une autre unité, pour la soutenir dans son attaque : la force d'attaque de l'unité attaquante vaut alors 2. Ainsi, si deux unités A et B convoitent un territoire adjacent, mais qu'une troisième unité adjacente C apporte son soutien à l'attaque de la troupe A, l'attaque de A vaut 2 tandis que l'attaque de B vaut 1, et A réussit à conquérir le territoire.

Pour soutenir une attaque, l'unité C doit également se trouver adjacente (donc partager une frontière) avec le territoire convoité : la troupe qui veut soutenir doit virtuellement pouvoir se rendre sur la case vers laquelle le soutien est envoyé. L'unité C n'a pas besoin de partager une frontière avec l'unité qu'elle soutient.

La troupe C ayant soutenu l'attaque de A reste immobile. Une troupe peut soutenir l'attaque d'une autre troupe appartenant au même Etat, ou soutenir l'attaque d'une troupe appartenant à autre Etat. Les soutiens à une même attaque peuvent être multiples. Cependant, chaque unité ne peut recevoir qu'un ordre par tour : une même unité ne peut donc pas soutenir plusieurs attaques, et une même unité ne peut pas à la fois attaquer et soutenir une autre attaque.

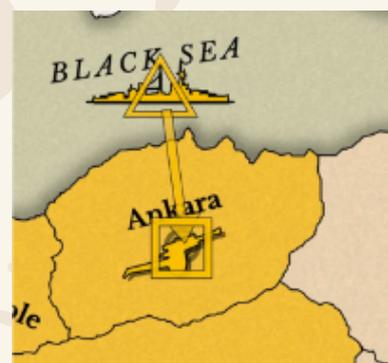
Si une troupe placée en soutien est elle-même attaquée, le soutien est rompu.



Exemples :

A gauche, la Serbie soutient l'attaque de la Roumanie vers la Bulgarie

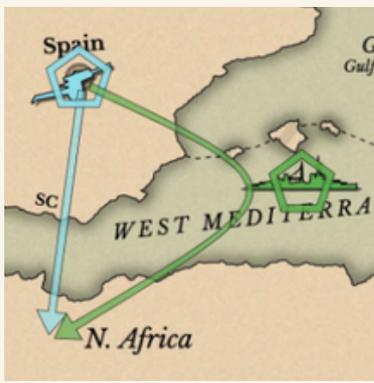
A droite, la Mer Noire soutient Ankara en défense



## 3. Convoi

Le troisième type d'ordre existant est le convoi. Un convoi permet à une unité maritime de transporter une troupe d'un territoire côtier à un autre, donc de traverser un territoire maritime par bateau.

Pour cela, l'unité maritime doit se placer sur un territoire maritime situé entre deux côtes. En parallèle, l'unité terrestre se place sur la côte adjacente. Au tour suivant (un ordre par unité et par tour), l'unité maritime convoie la troupe (voir annexe 1).



Exemple : L'Espagne est convoyée sur l'Afrique du Nord par la Méditerranée.

Une unité maritime unique ne peut convoier qu'une troupe terrestre par tour. Une unité terrestre peut traverser plusieurs territoires maritimes en une fois, si une unité maritime est placée sur chaque territoire maritime à traverser. Une unité maritime peut convoier une troupe terrestre appartenant à un autre Etat.

Remarque générale : une unité n'est pas forcée de se déplacer ou de recevoir un ordre à chaque tour. Si aucun ordre n'est envoyé à l'unité, elle reste immobile et défend le territoire qu'elle contrôle : cette défense a une valeur de 1 (c'est comme si l'unité "attaquait" le territoire qu'elle contrôle déjà : si une autre unité attaque le territoire sans soutien, c'est-à-dire avec une attaque valant 1, l'attaque échoue puisque la défense de l'unité déjà présente vaut également 1.

### • Phase de "résolution d'ordres"

A l'issue de la phase de "diplomatie", les chefs d'Etat-major transmettent au Chair leur fiche d'ordres. Le Chair résout les ordres sur la carte, déplace les troupes et actualise les conquêtes.

Tous les ordres d'un tour sont résolus simultanément : les chefs d'Etat-major n'agissent pas l'un après l'autre, et aucun n'a la préséance. En conséquence, si les ordres sont conflictuels, l'attaque la plus forte (celle bénéficiant des soutiens les plus nombreux) triomphe, et des attaques de force égale échouent toutes les deux.

Remarque : deux unités ne peuvent pas se "croiser" en échangeant de place, on considère qu'elles se trouvent face à face donc l'ordre échoue. Cependant, trois unités peuvent former un "cercle" en attaquant par exemple toutes le territoire à leur gauche : 3 unités peuvent donc échanger de place en 1 tour sans conflit.

Lors d'une attaque réussie contre un territoire, si une unité s'y trouvait et est défaite, elle peut alors choisir de se retirer dans un territoire neutre ou contrôlé par l'Etat auquel elle appartient et frontalier au territoire attaqué. Si l'unité n'a aucune solution de retrait, elle est détruite.

A la fin d'une année de jeu (2 tours), le Chair compte les centres de ravitaillement contrôlés par chaque Etat : chaque Etat peut posséder un nombre d'unités à la valeur équivalente au nombre de centres de ravitaillement contrôlés. Si un Etat contrôle alors moins de centres qu'il n'a d'unités sur la carte, les unités supplémentaires sont détruites.

A la fin d'une année, si un Etat contrôle de nouveaux centres de ravitaillement, il accumule des points qu'il pourra investir pour acquérir de l'armement et des unités. Un nouveau centre est considéré conquis si une troupe du joueur s'y trouve. Par exemple, un centre nouvellement conquis en tour 1 de l'année, ne sera officiellement possédé que si la troupe y reste jusqu'à la fin du tour 2 de l'année.

- **Investissements et achats**

A la fin de l'année (2 tours), le Chair comptabilise le nombre de centres possédés par le joueur. Chaque centre fournit alors un point d'investissement au joueur. Ces points peuvent être investis de la manière suivante lors de la transmission des ordres d'investissements et de mobilisation :

- 1 point investi permet de construire une troupe terrestre OU une troupe maritime si au moins 1 centre de ravitaillement possédé est situé sur un territoire côtier.

ATTENTION: un joueur ne peut posséder plus de troupes que de centres de ravitaillement. La construction d'une nouvelle unité ne peut se faire que sur un centre de ravitaillement contrôlé.

- 6 points investis permettent d'obtenir un avion de renseignement. Ce dernier vous permet d'obtenir des informations secrètes sur le déplacement d'une unité adverse ou sur la situation du monde (des autres comités).

- **Règles spécifiques :**

La Chine possédant un très vaste territoire, peuplé par des communautés religieuses diverses comme les Ouïghours, elle fait alors face à un risque de soulèvement. Une fois par an, au milieu de l'année, le joueur lance un dé : si le jet est de 5 ou 6, la Chine perd la souveraineté sur un des centres contrôlés sur lequel ne se situe aucune troupe, qui devient alors neutre.

Les Etats-Unis et le Royaume-Uni possèdent une base militaire commune, ici considérée base OTAN, située sur l'Archipel des Chagos. Ce type de territoire impliquant un armement opérationnel en permanence, le territoire peut générer deux troupes par centre de ravitaillement au premier tour.

### III. Scénario du jeu

#### • Belligérants au Wargame

- Bangladesh
- Chine
- Afghanistan (Talibans)
- Inde
- Pakistan
- Etats-Unis et Royaume-Uni (base OTAN)
- Russie
- Khalistan (Sikhs)
- Sri Lanka
- Tibétains

#### • Belligérants au MUN

- Bangladesh
- Chine
- Etats-Unis
- Inde
- Pakistan
- Royaume-Uni
- Russie
- France
- Khalistan (Sikhs)
- Afghanistan (Talibans)
- Vatican
- Sri Lanka

#### • Belligérants au Crisis

- Tenzin Gyasto (14e Dalai-Lama)
- Megan Twohey (Presse NYT/Reuters)
- Ismail Abu Omar (Presse Al Jazeera)
- Commander Y (Prés. Anonymous)
- Tirana Hassan (Executive Dir. HRW)
- Gaël Quirante (Représ. 4e Internationale)
- Richard Dawkins (ALARAM - athéisme)
- Robert Steven Kapito (Prés. Blackrock)
- Gutha Krishnan Selvarajan (Grd Maître de la Grd Loge d'Inde, franc-maçon)
- Ginji Nakamura (Prés. Conseil des Divinités)

Nous sommes le 1er janvier 2029.

Au cours de ces quatre dernières années, le sous-continent indien et en particulier Sud de l'Inde et le Sri Lanka ont subi des catastrophes naturelles d'une violence extrême qui ont affaibli et isolé ces régions. Un cyclone particulièrement destructeur ayant ainsi frappé les côtes en 2027 a provoqué un lourd traumatisme dans les sociétés. Si le Sri Lanka a massivement investi dans la reconstruction et l'aide aux populations, les populations du Sud-Est de l'Inde ont reçu un maigre soutien de la part de l'Etat, dont les émissions de gaz à effet de serre continuent d'augmenter.

Le parti Bharatiya Janata Party (BJP) au pouvoir en Inde a, depuis ces quatre dernières années, renforcé l'application de politiques nationalistes hindoues, promouvant une identité indienne centrée sur la religion hindoue à travers une constante discrimination, invisibilisation et violence à l'égard des minorités religieuses du pays.

- **L'étincelle s'embrase**

A la suite de tensions croissantes au Nord de sa frontière avec l'Inde, un conflit a éclaté en août 2028 dans la province indienne du Rajasthan entre musulmans et hindous. Accusant l'Inde de génocide contre les musulmans, le Pakistan décide alors d'intervenir militairement contre l'Inde. Un conflit débute.

En septembre 2028, ces violences interreligieuses s'étendent aux régions indienne, pakistanaise et chinoise du Cachemire, entraînant en octobre l'intervention militaire des trois Etats concernés.

Saisissant l'occasion de l'engagement militaire chinois, les Tibétains, bouddhistes, se révoltent en novembre contre la Chine et déstabilisent la région.

Dans cette atmosphère conflictuelle, le souvenir du cyclone massif de 2027 et l'angoisse des conséquences du réchauffement climatique s'additionne aux tensions ethniques pour générer au Sri Lanka un fort sentiment anti-indien. Sous la pression de la population, le Sri Lanka envahit en décembre 2028 le Sud-Est de l'Inde.

A la surprise générale et alors que le conflit avec l'Ukraine n'a cessé que quelques années auparavant, la Russie annonce en décembre son intervention dans le conflit aux côtés de son partenaire chinois, depuis le Tadjikistan et l'Afghanistan. Face à l'invasion, les Talibans au pouvoir en Afghanistan entrent en guerre.

Le 1er janvier 2029, lors d'une allocution télévisée en direct permettant au Président des Etats-Unis d'adresser ses vœux à la population, D. Trump, dont le mandat est en passe de s'achever, annonce son intervention dans le conflit aux côtés du Royaume-Uni, depuis leur base militaire conjointe sur l'Archipel des Chagos.

Mais avant que le Président ne puisse annoncer aux côtés de qui il s'engage, la tenue de l'allocution est brusquement perturbée, et la transmission se coupe soudainement. Bonne année 2029...

**À vos stratégies !**

# Annexe 1

## Remplir une fiche d'ordres

Une fiche d'ordres se présente sous cette forme :

Round	Unit (A/F)	FROM	Support/ Convoy	WHO	Attacks	WHERE

Pour ordonner le déplacement d'une unité, le chef d'Etat-major doit compléter une ligne de la fiche. Ainsi, le chef d'Etat-major peut compléter jusqu'à autant de lignes qu'il possède d'unités lors de chaque tour.

Les deux colonnes grisées ne sont pas remplies en cas d'attaque simple.

- **Pour une attaque**

Dans la première de gauche, on inscrit le numéro du tour.

Dans la seconde colonne, on inscrit le type d'unité qui reçoit l'ordre : T pour une unité terrestre (Troupe), F pour une unité maritime (Flotte).

Dans la troisième colonne, on inscrit en majuscules les trois premières lettres du nom du territoire de départ de l'unité (déplacement depuis tel territoire).

Dans la sixième colonne (prochaine colonne blanche), on écrit A pour Attaque.

Dans la dernière colonne, on inscrit en majuscules les trois premières lettres du nom du territoire convoité par l'unité, celui que l'on souhaite conquérir (déplacement vers tel territoire).

-> **La phrase : Au tour (COMBIEN) l'unité (QUOI : T/F/A) qui est (ICI : territoire de départ) attaque (Où : le territoire convoité).**

Remarque : Dans la mesure où une attaque et une défense valent toutes deux 1, on considère automatiquement qu'une unité qui ne se déplace "défend" son propre territoire (y applique une force de 1). Il n'est donc pas nécessaire de remplir la fiche d'ordres lorsque qu'une unité ne se déplace pas.



- **Pour un soutien ou un convoi**

Dans la première de gauche, on inscrit le numéro du tour.

Dans la seconde colonne, on inscrit le type d'unité qui reçoit l'ordre de soutien ou de convoi : T pour une unité terrestre (Troupe), F pour une unité maritime (Flotte) ou A pour une unité aérienne (Aviation).

Dans la troisième colonne, on inscrit en majuscules les trois premières lettres du nom du territoire sur lequel se trouve l'unité qui réalise le soutien ou le convoi.

Dans la quatrième colonne (première colonne grise), on écrit la nature de l'action : soutien ou convoi.

Dans la cinquième colonne (seconde colonne grise), on écrit le type d'unité dont ou soutient l'attaque, ou le type d'unité que l'on convoie.

On ne remplit pas la sixième colonne puisque l'unité qui reçoit l'ordre n'attaque pas (on ne peut pas attaquer et soutenir/convoier simultanément avec une même unité).

Dans la dernière colonne, on inscrit en majuscules les trois premières lettres du nom du territoire convoité par l'unité qui attaque (celle que l'on soutient/convoie, celle qui se déplace).

-> **La phrase : Au tour (COMBIEN) l'unité (QUOI : T/F/A) qui est (ICI : territoire de départ) SOUTIENT/CONVOIE l'attaque de (QUI : T/F/A) sur (Où : territoire convoité par l'unité qui se déplace).**

Remarque : une même unité ne peut pas recevoir plusieurs ordres par tour, même lorsqu'elle est immobile. De ce fait, une unité ne peut pas à la fois convoier et soutenir une attaque. Le convoi n'est pas une forme de soutien (ajout d'une force d'attaque de 1), c'est un simple moyen de déplacement sur la carte qui n'a pas de force d'attaque.





Stras'Diplomacy présente

# INTERPÔLE

## Au nom des Dieux

Conflit religieux dans le sous-continent indien



comité MUN "Stairway to heaven"

**Study guide**

25 JANVIER 2025

# I. Interpôle, le jeu

## • Le principe

Dans ce jeu, 3 comités font face simultanément au même scénario : le Wargame, qui voit s'affronter 10 belligérants dont les chefs d'Etat-major ont pour objectif la conquête militaire sur une carte ; le MUN, où 20 chefs d'Etat, incluant les représentants des pays belligérants, cherchent à convenir d'une résolution ; et le Crisis, où des acteurs non-étatiques défendent leurs intérêts par des actions secrètes sur la scène internationale.

La subtilité : les décisions, prises individuellement par chaque acteur et collectivement par chaque comité, font effet en temps réel dans les autres comités, et perturbent instantanément la situation mondiale.

## • Votre objectif

Votre but est simple : défendre les intérêts du pays dont vous êtes le représentant, à travers vos moyens dans le comité et par une communication efficace avec les représentants de votre pays dans les autres comités. Au contraire d'un Wargame classique, il ne suffit pas de faire alliance avec les autres belligérants dans votre salle, mais aussi de communiquer avec les autres salles et d'établir une stratégie commune avec les autres représentants de votre pays, pour défendre vos intérêts dans chaque comité et faire face aux perturbations de votre stratégie par les événements dans les trois salles.

Trois clefs indispensables : communication, anticipation et adaptation.

## • Comment jouer

Dans votre salle : En tant que diplomate ou chef d'Etat, vous êtes chargé de mener la négociation au nom de votre pays, d'affronter les autres puissances mais également influencer le champ de bataille en épaulant votre chef d'Etat major.

### Avec les autres salles :

1. Vous serez en communication digitale permanente avec les représentants de votre Etat dans les autres salles, et pourrez vous transmettre en toute confidentialité et en temps réel les informations stratégiques. Vous avez le droit de tout dire ! Rappelez-vous : le plus vous en savez sur ce qu'il se passe dans les autres salles, le mieux vous pourrez parer les perturbations à venir.

2. Vous aurez le droit de convoquer, une "réunion extérieure" avec des joueurs d'une autre salle. Ces "réunions extérieures" peuvent être de deux types

- Réunion bilatérale avec le chef d'Etat major de votre pays ou d'un autre pays (accompagné de son diplomate), ou avec un acteur non-étatique du Crisis ; ou multilatérale avec plusieurs acteurs d'une autre salle (ex: réunion de l'OTAN. max. 5 personnes). Ces réunions peuvent être convoquées à tout moment, et vous permettent de quitter votre salle.

Lieu : les réunions se tiennent dans une salle de réunion disponible.

Durée : max. 4 minutes.

Procédure : vous devez adresser au Chair de votre salle une demande formelle de réunion, en mentionnant les acteurs concernés, selon les règles de communication au Chair en vigueur dans votre salle. Les autres acteurs convoqués ne doivent pas obligatoirement être contactés à l'avance par vous ni donner d'accord préalable ; ils sont cependant libres de refuser la demande de réunion. A la réception d'une demande, le Chair donne ou non son approbation, vérifie la disponibilité d'une salle puis contacte les autres membres convoqués. A la réception de leur réponse positive, le Chair vous transmet son autorisation de quitter la salle pour 4 minutes.

- Rencontre de l'ensemble des acteurs d'une salle avec ceux d'une autre salle, ou rencontre des trois salles au complet (tous les participants).

Lieu : salle du MUN.

Durée : max. 15 minutes toutes les 2 heures de jeu.

Procédure : cette réunion est convoquée uniquement par un chef d'Etat (joueur au MUN), au travers d'une demande formelle transmise au Chair du MUN selon les règles de communication au Chair en vigueur dans votre salle. Le Chair étudie la demande, donne ou non son approbation, et transmet la demande aux autres salles. A l'arrivée des autres acteurs dans la salle, les 15 minutes démarrent.

Note : Votre objectif peut donc évoluer au rythme de vos communications, et ne se limite pas forcément à la recherche incessante de gains territoriaux propre au Wargame classique.

Coordination des tours : 1 tour dure 45 minutes pour toutes les salles.

A la fin d'un tour, la carte du comité Wargame est actualisée et transmise aux comités MUN et Crisis (voir p.4).

A la fin d'un tour, aux comités MUN et Crisis, les décisions et évènements du tour sont transmis au chair Wargame, qui les transmet aux chefs d'Etat-major, établit et applique les conséquences engendrées sur la carte du Wargame (voir p.4).

De nombreuses perturbations peuvent cependant avoir lieu à tout moment au cours d'un tour et en perturber ou retarder le déroulement. Soyez prêts à tout.. 3

## • **Coordination des salles entre les tours**

A la fin de chaque tour, le MUN et le Crisis reçoivent la mise à jour de la carte du Wargame. Le premier tour durera 45 minutes, la carte sera donc envoyée aux comités au bout de 45 minutes. Tous les tours suivants dureront 30 minutes, la carte sera donc ensuite envoyée aux comités toutes les 30 minutes.

Au Wargame, une année est constituée de 2 tours ; une année dure donc 1 heure.

## II. Règles du MUN

### • **Fonctionnement du MUN**

Le MUN est une simulation des Nations Unies. Lors de ce jeu de rôles, vous incarnerez un diplomate ou représentant d'un Etat (chef d'Etat, de gouvernement, experts, ministres) et représenterez les intérêts de votre Etat au sein de votre comité. Lors du MUN vous êtes amené à débattre dans un cadre règlementé sur diverses thématiques avec comme but ultime l'écriture d'une résolution apportant des solutions concrètes à la question traitée. Lors de ce MUN les règles ont été vaguement modifiée.

### • **Règles de procédures**

Outre les règles classiques du MUN comme la tenu diplomatique, la structure classique (discours d'ouverture et liste générale des orateurs) et l'interdiction d'utiliser le pronom personnel "je", notre comité connaîtra une modification quant à ces règles de procédures. Certaines motion ont été modifié et ajouté.

Discours d'ouverture : Les discours d'ouverture servent à exposer la position officielle de votre pays. Vous devez donc faire votre maximum pour respecter cette position même si elle va à l'encontre de vos opinions personnelles. Cependant, comme nous sommes dans un comité fictif, des détails sur votre pays vous sont donné dans ce study guide, et la situation sur le terrain impactera forcément votre position. Ainsi vos discours d'ouvertures pourront être l'expression d'une doctrine que vous finirez peut être par modifier entièrement.

Droit de réponse : Lorsque vous vous sentez personnellement insulté, ou considérez l'intégralité de votre pays menacé par un discours d'un représentant, vous pourrez soumettre une demande de droit de réponse. Si celle ci est acceptée le chair vous donnera un temps de réponse. Attention, il n'y a pas de droit de réponse à un droit de réponse.

Motion pour un caucus modéré: Un délégué souhaitant parler d'un sujet précis (toujours dans le cadre de l'agenda générale) peut proposer une motion pour un caucus modéré. Cette motion est soumise au vote avec les autres motions proposés et nécessite une majorité simple pour passer. Dans notre comité, le Chair disposera d'un pouvoir d'exception et pourra imposer un caucus modérer au comité s'il l'estime comme nécessaire

- **Motion pour un caucus non modéré**

Un caucus non modéré est un débat informel, qui autorise les délégués à bouger librement dans la salle afin qu'il puisse travailler plus facilement sur la rédaction de texte ou la négociation. Le délégué souhaitant cette motion doit la proposer en indiquant le temps global souhaité. Attention le temps ne peut excéder 18 minutes et peut être renouvelée une fois pour une durée équivalente à la moitié du temps initial.

Vous passerez une grande partie du temps en caucus non modéré pour pouvoir accélérer les prises de décisions.

- **Motion pour passer en conseil de sécurité restreint**

Au départ du jeu vous serez dans un comité spécial d'urgence s'étant formé au sein de l'assemblée générale des Nations Unies. Cependant, à la demande n'importe quel pays ou bien sous la discrétion du Chair, une motion pour passer en conseil de sécurité (UNSC) peut être soumise. Celle-ci ne peut être acceptée après une décision à la majorité sans le refus d'un membre permanent du conseil de sécurité.

Une fois passé en conseil de sécurité, les décisions votées auront un impact plus important, mais donnent la possibilité aux 5 membres permanents de faire usage de leur droit de veto.

Le conseil de sécurité est restreint car il ne se composera que des 5 membres permanents qui voteront seuls sur les propositions. Cependant le Chair dispose d'un pouvoir de dissolution qui met fin au conseil de sécurité et refait passer le débat en comité normal.

- **Motion pour questionner un ambassadeur**

Suite à une crise sur le champ de bataille ou bien dû à un changement total de doctrine de la part d'un pays, son ambassadeur peut être interrogé par la salle sous la forme d'une question-réponse pour une durée de 5-8 minutes. Cette motion nécessite une majorité qualifiée.

# III. Interaction MUN avec les autres salles

## • **Les capacités du MUN**

Le MUN est sous forte influence du champ de bataille. En effet en tant que représentant vous serez amené à défendre votre pays, lorsque vos collègues au Wargame viennent d'attaquer un territoire, de commettre un crime de guerre etc. Cependant vous aurez la capacité d'influencer à votre tour le champ de bataille tout en coordonnant avec vos chefs d'Etat major.

## • **Négociations et accords secrets**

Vos représentant du wargame vous communiquerons les informations concernant vos ressources militaires et économiques. Vous pourrez utiliser ces dernières pour passer des accords avec vos alliés en leur fournissant des aides militaires, ou en achetant des armes. Ces accords doivent être communiqué sous forme de papier au Chair avec la signature des deux pays. Attention, rien ne garantit qu'elles se réalisent car différentes variables peuvent entrer en jeu.

## • **Réunions**

Comme évoqué à la page 2 vous pourrez convoquer des réunions soit avec d'autres pays et leurs forces armées, soit avec toute les salles. Cependant vous avez aussi la possibilité de demander une réunion avec les acteurs du Crisis. Cependant celles ci seront fortement limitées par les Chairs.

## • **Documents:**

vous pouvez influencer le champ de bataille grâce à divers documents :

### **Directives officielles :**

Ces documents assez courts servent d'ordres (indiqués en rouge) ou de conseils (en bleu) et sont communiqués au personnel militaire. Attention, pour garantir l'indépendance des forces armées, les directives ne pourront pas être utilisées de manière abondante.

### **Résolutions :**

Une résolution de l'ONU est un acte contraignant si celle-ci est adoptée par le Conseil de sécurité. Ainsi, les délégués pourront, via des résolutions contraignantes ou non, influencer plus ou moins la situation. Si elles sont bien rédigées, elles pourront permettre d'établir des corridors humanitaires, d'ouvrir des périodes de cessez-le-feu, des sanctions ou encore de poser les bases d'une paix durable. Attention, elles ne garantissent en rien la pérennité de vos actions.

### **Résolutions d'urgence :**

Ces documents se distinguent des résolutions traditionnelles par leur taille très réduite et permettent d'adresser rapidement un problème. Cependant, elles ont une valeur juridique extrêmement fragile, ce qui peut réduire l'impact de vos mesures.

### **Déclarations communes :**

Des pays souhaitant adopter une position commune sur un enjeu peuvent s'exprimer dans une déclaration. Celle-ci est purement politique, mais elle peut affecter le champ de bataille dans certaines circonstances.

### **Négociations de paix :**

Une négociation de paix peut être ouverte si les acteurs des pays concernés se mettent d'accord unanimement. En d'autres mots, il faut l'accord des représentants MUN et Wargame de votre pays, ainsi que celui de l'autre belligérant, pour pouvoir entamer des négociations « officielles » de paix (vous pourrez cependant toujours négocier de manière informelle à tout moment). Cependant, vous aurez besoin de trouver un pays servant d'intermédiaire ou d'arbitre des négociations.

### **Influence des autres comités sur le MUN**

La plus part des impacts générés par le autres comités sur le notre se feront au fur et à mesure du jeu. cependant, voici quelques détails à prendre en compte

### **Dans le cas d'une défaite militaire totale de votre pays:**

Dans ce scénario, le représentant du pays affecté fusionnera soit avec le pays conquérant et servira comme co-délégué ou bien intègrera le Crisis en tant qu'acteur non conventionnel (milice rebelle, groupe sécessionniste)

### III. Scénario du jeu

#### • Belligérants au Wargame

- Bangladesh
- Chine
- Afghanistan (Talibans)
- Inde
- Pakistan
- Etats-Unis et Royaume-Uni (base OTAN)
- Russie
- Khalistan (Sikhs)
- Sri Lanka
- Tibétains

#### • Belligérants au MUN

- Bangladesh
- Chine
- Etats-Unis
- Inde
- Pakistan
- Royaume-Uni
- Russie
- France
- Khalistan (Sikhs)
- Afghanistan (Talibans)
- Vatican
- Sri Lanka

#### • Belligérants au Crisis

- Tenzin Gyasto (14e Dalai-Lama)
- Megan Twohey (Presse NYT/Reuters)
- Ismail Abu Omar (Presse Al Jazeera)
- Commander Y (Prés. Anonymous)
- Tirana Hassan (Executive Dir. HRW)
- Gaël Quirante (Représ. 4e Internationale)
- Richard Dawkins (ALARAM - athéisme)
- Robert Steven Kapito (Prés. Blackrock)
- Gutha Krishnan Selvarajan (Grd Maître de la Grd Loge d'Inde, franc-maçon)
- Ginji Nakamura (Prés. Conseil des Divinités)

Nous sommes le 1er janvier 2029.

Au cours de ces quatre dernières années, le sous-continent indien et en particulier Sud de l'Inde et le Sri Lanka ont subi des catastrophes naturelles d'une violence extrême qui ont affaibli et isolé ces régions. Un cyclone particulièrement destructeur ayant ainsi frappé les côtes en 2027 a provoqué un lourd traumatisme dans les sociétés. Si le Sri Lanka a massivement investi dans la reconstruction et l'aide aux populations, les populations du Sud-Est de l'Inde ont reçu un maigre soutien de la part de l'Etat, dont les émissions de gaz à effet de serre continuent d'augmenter.

Le parti Bharatiya Janata Party (BJP) au pouvoir en Inde a, depuis ces quatre dernières années, renforcé l'application de politiques nationalistes hindoues, promouvant une identité indienne centrée sur la religion hindoue à travers une constante discrimination, invisibilisation et violence à l'égard des minorités religieuses du pays.

- **L'étincelle s'embrase**

A la suite de tensions croissantes au Nord de sa frontière avec l'Inde, un conflit a éclaté en août 2028 dans la province indienne du Rajasthan entre musulmans et hindous. Accusant l'Inde de génocide contre les musulmans, le Pakistan décide alors d'intervenir militairement contre l'Inde. Un conflit débute.

En septembre 2028, ces violences interreligieuses s'étendent aux régions indienne, pakistanaise et chinoise du Cachemire, entraînant en octobre l'intervention militaire des trois Etats concernés.

Saisissant l'occasion de l'engagement militaire chinois, les Tibétains, bouddhistes, se révoltent en novembre contre la Chine et déstabilisent la région.

Dans cette atmosphère conflictuelle, le souvenir du cyclone massif de 2027 et l'angoisse des conséquences du réchauffement climatique s'additionne aux tensions ethniques pour générer au Sri Lanka un fort sentiment anti-indien. Sous la pression de la population, le Sri Lanka envahit en décembre 2028 le Sud-Est de l'Inde.

A la surprise générale et alors que le conflit avec l'Ukraine n'a cessé que quelques années auparavant, la Russie annonce en décembre son intervention dans le conflit aux côtés de son partenaire chinois, depuis le Tadjikistan et l'Afghanistan.

Le 1er janvier 2029, lors d'une allocution télévisée en direct permettant au Président des Etats-Unis d'adresser ses vœux à la population, D. Trump, dont le mandat est en passe de s'achever, annonce son intervention dans le conflit depuis la base militaire située dans l'archipel des Chagos, aux côtés d'un Royaume-Uni contraint par leur proximité stratégique à s'aligner, depuis leur base militaire conjointe située sur l'île des Chagos.

Mais avant que le Président ne puisse annoncer aux côtés de qui il s'engage, la tenue de l'allocution est brusquement perturbée, et la transmission se coupe soudainement. Bonne année 2029...

**À vos stratégies !**

## V. Fiche pays

**INDE**



**Population: 1 515 235 669**

**PIB: 3700,732 milliards de \$**

**système: République fédérale parlementaire**

L'Inde de Modi alterne entre modernisation et inégalités. La période 2025-2027 a certes été marquée par une forte croissance économique, avec le deuxième taux de croissance le plus rapide du continent (derrière le Cambodge).

Cependant, les inégalités de richesse n'ont jamais été aussi importantes qu'aujourd'hui. La stratégie de Modi, axée sur de grandes réformes, a principalement profité aux milliardaires et aux groupes étrangers, creusant un fossé de richesse sans précédent dans l'histoire mondiale. En effet, les 1 % les plus riches détiennent 45,3 % des richesses, faisant de l'Inde un "Billionaire Raj".

Sur la scène internationale, le président Modi a néanmoins renforcé les liens avec ses alliés stratégiques, à savoir la France, le Royaume-Uni, le Canada et les États-Unis. La signature d'un traité de coopération militaire avec l'OTAN en 2025 a ainsi renforcé les espoirs de Modi quant à une possible intervention américano-britannique aux côtés de New Delhi dans ce conflit religieux.

Cependant, les nombreuses violations des droits humains commises à l'encontre des minorités ethniques ont progressivement isolé l'Inde sur la scène internationale, imposant à ses alliés un choix difficile entre leurs intérêts et l'éthique.

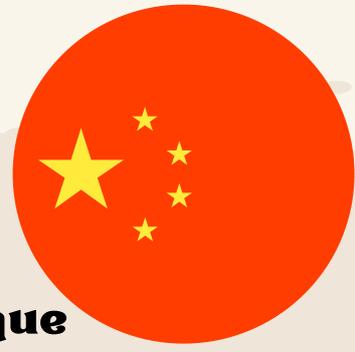
## V. Fiche pays

### République Populaire de Chine

**Population: 1 398 635 123**

**PIB: 19 965,932 milliards de \$**

**système: République communiste à parti unique**



L'année record de 2024, où Pékin a enregistré un excédent record de sa balance commerciale, appartient désormais au passé. En effet, le retour de Donald Trump au pouvoir et l'augmentation tarifaire de 60 % sur toutes les importations chinoises, couplée à une crise interne du logement et une croissance démographique désormais négative, ont attiré une attention considérable du Parti communiste. Celui-ci a alors multiplié ses partenariats stratégiques avec des pays voisins, tels que le Vietnam, tout en se précipitant vers des marchés internationaux comme l'Amérique latine, où la Chine est devenue le premier partenaire économique de l'ensemble du continent, à l'exception de l'Argentine.

De plus, Pékin s'est engagé dans un conflit économique et stratégique contre Washington et ses partenaires, se traduisant par une multiplication des exercices militaires dans les eaux internationales limitrophes à Taïwan, des violations répétées de l'intégrité territoriale du Bhoutan et, plus récemment, une intervention contre l'Inde. Cette dernière a été déguisée sous un discours libérateur et protecteur des minorités chinoises et musulmanes dans la région du Cachemire, mais cache en réalité des ambitions géostratégiques beaucoup plus larges.

## V. Fiche pays

### **Pakistan**



**Population: 255 000 001**

**PIB: 382 milliards de \$**

**système: République islamique fédérale sous dictature militaire**

L'instabilité politique que connaît le pays depuis son indépendance ne s'est pas atténuée ces dernières années, en particulier depuis un nouveau coup d'État à Islamabad en 2026, qui a porté le général Asim Munir à la tête de la nouvelle stratocratie pakistanaise. Cependant, entre corruption et autoritarisme, le pays n'a jamais su répondre aux attentes de sa population, dont la principale exigence reste l'amélioration du niveau de vie.

Là où le nouveau gouvernement n'a pas fait preuve de laxisme, c'est sur la question indienne. En mobilisant dès 2026 les forces nationales et en mettant son arsenal nucléaire en état d'alerte, le Pakistan n'a pas modifié sa doctrine de riposte massive en cas d'agression de son voisin. Cette doctrine est devenue une réalité avec l'éclatement du conflit indo-pakistanaise.

Face à un rapport démographique défavorable, Islamabad a mis en place une conscription de masse et a, par ailleurs, tenté un rapprochement historique avec l'Afghanistan, brisant ainsi 20 ans de lutte contre le terrorisme et les insurrections frontalières. Ce renouveau diplomatique a fortement inquiété Washington, tout autant que Moscou.

## V. Fiche pays

### Bangladesh



**Population: 180 000 001**

**PIB: 1.932 milliards de \$**

**système: République parlementaire unitaire**

Les spécialistes des relations internationales ont souvent classé le Bangladesh parmi les pays qui existent par miracle. En effet, sa position géographique défavorable en fait une cible potentielle pour les ambitions hégémoniques des puissances régionales. Sa dépendance économique et la pauvreté de masse font de cette nation l'usine mondiale de la fast fashion, soumettant la fragile économie de Dhaka à la demande mondiale de produits à faible valeur ajoutée. De plus, le pays reste fortement dépendant de l'aide internationale pour faire face au nombre important de réfugiés qu'il accueille en provenance du Myanmar.

Néanmoins, la vision politique de Dhaka est orientée vers des problèmes mondiaux qui nécessitent une réponse commune. Son engagement en faveur du climat et de la biodiversité a poussé le pays, en 2025, à augmenter massivement les taxes sur les entreprises étrangères. Cette mesure audacieuse et imprévue a cependant été mal accueillie par les puissances étrangères.

Le récent conflit éclaté entre les puissances régionales voisines a poussé le lauréat du Prix Nobel de la Paix et nouveau président, Mohammed Yunus, à augmenter le budget militaire du Bangladesh et à offrir l'asile aux populations musulmanes de son voisin indien.

## V. Fiche pays

### Etats Unis d'Amérique



**Population: 349 000 210**

**PIB: 27 222, 671 milliards de \$**

**système: République fédérale présidentielle**

Washington n'est plus la puissance la plus populaire. En effet, le mandat de Donald Trump est marqué par des menaces et un isolement croissant sur la scène internationale. Après une première offre rejetée pour l'achat du Groenland en 2025, les États-Unis ont enchaîné les crises avec leurs alliés. Le vote d'une aide militaire minimale pour leur allié ukrainien, suivie de son abandon total fin 2025, ainsi qu'une crise diplomatique avec la République fédérale d'Allemagne en raison d'ingérences électorales, ont fait de Trump le président le plus détesté de l'histoire de l'Alliance atlantique. Cependant, sous son mandat, cette dernière a renforcé ses capacités militaires, avec tous les États membres de l'OTA s'engageant à investir 2 % de leur PIB dans le domaine militaire. L'escalade dans le sous-continent indien a cependant contraint Trump à réagir. Malgré sa doctrine isolationniste, Washington, avec le soutien de son allié britannique, a mobilisé ses troupes stationnées à Diego Garcia, sa base dans l'archipel des Chagos.

## V. Fiche pays

**Royaume uni de grande bretagne d'Irlande du nord**

**Population: 67 000 210**

**PIB: 4 822.833 milliards de \$**

**système: Monarchie constitutionnelle  
parlementaire unitaire**



L'année 2026 a marqué l'année de l'échec du gouvernement Starmer. Le premier ministre obligé de mettre en place des élections anticipé à ainsi pousser le pays dans un changement politique historique. Pour la première fois le bi partisanisme a été rompu avec le parti de Niguel Farage (reform uk) remportant les élections. Malgré une crise politique majeure, Farage a finalement été nommé Premier Ministre du Royaume Uni. Sa première année a été marqué par le soudain "second BREXIT" qui a vu Londres se retirer de la convention européenne de sauvegarde des droits de l'homme. Cette action a détérioré les relations déjà fragiles entre Londres et L'Europe mais l'on au contraire rapproché de "l'ami américain". Celui-ci a en réaction au conflit régional du sud continent indien pousser Londres à s'aligner derrière les volontés interventionnistes des Etats-Unis qui seront coordonnés depuis Diego Garcia.

## V. Fiche pays

### Fédération de RUSSIE

**Population: 150 000 210**

**PIB: 2 000,78 milliards de \$**

**système: République fédérale**

**semi-présidentielle autocratique**



La fin du conflit russo-ukrainien, bien qu'elle se soit soldée à l'avantage de Moscou, a considérablement affaibli les effectifs militaires russes. Malgré les sanctions toujours en vigueur de la part de certains pays européens, Vladimir Poutine a lancé une politique de relance économique et de redistribution, destinée principalement aux familles des combattants du conflit.

Cette initiative s'inscrit dans une stratégie d'affirmation patriotique, visant à renforcer l'unité nationale après ce que le Kremlin appelle la "Grande victoire contre l'Occident". Elle poursuit également un objectif démographique, en soutenant les familles pour stimuler la croissance de la population.

Cependant, l'éruption d'un nouveau conflit régional n'inquiétait pas les observateurs, qui estimaient peu probable une intervention russe directe. À la surprise générale, Vladimir Poutine a pourtant annoncé, dans un discours adressé à la nation russe, une déclaration de guerre à l'Inde, justifiant cette décision par un soutien au "frère chinois".

Les experts, toutefois, soupçonnent que ce discours cache des ambitions territoriales renouvelées, particulièrement après le lancement d'une nouvelle invasion de l'Afghanistan.

## V. Fiche pays

### SRI LANKA

**Population: 25 000 000**

**PIB: 85,78 milliards de \$**

**système: République semi-présidentielle**



L'année 2026 fut historique. Non seulement le Sri Lanka parvint à se qualifier pour la première fois de son histoire à une Coupe du monde de football, mais le pays connut également une forte croissance économique, grâce au développement du tourisme et à une série de réformes sociales menées par le Parti de la Liberté.

Cependant, le "miracle sri-lankais" prit fin en 2027 avec le dévastateur cyclone Maruta II, qui causa d'importants dégâts dans le nord-ouest de l'île, ainsi que dans les régions du Tamil Nadu et de l'Andhra Pradesh en Inde. Cette crise climatique poussa le gouvernement de Sri Jayawardenapura Kotte à débloquer des fonds d'urgence pour la reconstruction et l'aide aux populations.

En revanche, le voisin indien ne répondit pas aux besoins de ses populations vulnérables issues de minorités religieuses, perçues comme inférieures par New Delhi. Face aux conditions déplorables dans lesquelles vivaient ces communautés, la petite mais fière nation insulaire lança une invasion du sud de l'Inde, justifiant son acte en invoquant le droit d'ingérence et la "responsabilité de protéger" de l'ONU, sans passer par le Conseil de sécurité.

Cet acte fut jugé illégal par une partie de la communauté internationale, mais il fut salué par Pékin, Pyongyang et Hô Chi Minh-Ville

## V. Fiche pays

### TIBET

**Population: 6-10 millions**

**PIB: NA**

**système: mouvement indépendantiste**



Lorsque deux représentants de la Free Tibet Campaign furent assassinés à Londres en 2026, la question tibétaine fut remise à l'agenda des Nations Unies. Malgré une résolution portée par l'Irlande, visant à organiser un référendum supervisé par l'ONU sur l'autodétermination du Tibet, Pékin réagit par une campagne d'intimidation diplomatique, ce qui conduisit à l'échec de cette initiative.

La frustration grandissante du gouvernement tibétain en exil et des populations soumises au contrôle chinois engendra une vague de soulèvements pacifiques en 2027, rapidement réprimée par les autorités de Pékin. Cependant, une nouvelle crise régionale captant l'attention de la Chine permit au Tibet de lancer une lutte armée basée sur des tactiques de guérilla pour s'opposer à l'oppression chinoise.

La crainte de voir New Delhi exploiter la situation pour envahir les régions contestées de l'Aksaï Chin pourrait toutefois pousser le gouvernement tibétain en exil à rechercher un compromis stratégique avec l'Inde.

## V. Fiche pays

### SIKHS



**Population: 23 millions**

**PIB: NA**

**système: mouvement indépendantiste à visée théocratique**

Le conflit entre musulmans et hindous a accentué les aspirations indépendantistes des adeptes du sikhisme. Ce mouvement a pris de l'ampleur avec les politiques identitaires de Modi, donnant naissance à une vague littéraire explorant la destinée sikhe et l'idée d'une "terre promise". Bien que le Guru Granth Sahib, le livre saint de la religion, prône la gentillesse et les bonnes actions, le conflit religieux au Pendjab a provoqué un exode massif des populations sikhes vers le sud-ouest du pays. Si la diaspora demeure présente au Rajasthan, plus de 14 millions de Sikhs habitent désormais les régions du Madhya Pradesh, du Gujarat et certaines parties du Maharashtra, ayant fait sécession contre le gouvernement central de New Delhi.

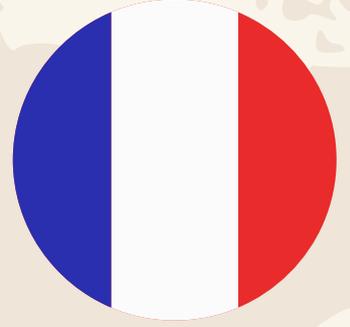
## V. Fiche pays

### FRANCE

**Population: 69 100 333**

**PIB: 3 101 milliards de \$**

**système: République unitaire  
sémi-présidentielle**



La nation du droit international s'est fortement écartée de ses principes après l'arrivée au pouvoir de Marine Le Pen en 2027. Entre la remise en cause du droit communautaire, la rupture des relations diplomatiques avec l'Algérie, et la fragilisation du couple franco-allemand ainsi que de l'Alliance atlantique, Paris suit désormais une doctrine centrée sur l'indépendance et la souveraineté stratégique. Le Pen a retiré la France du "parapluie américain" et promu une vision d'une France autonome sur le plan militaire, ce qui s'est traduit par une augmentation significative du budget des armées pour la période 2027-2028. Cependant, Paris se retrouve plus isolée que jamais. Les mouvements d'extrême droite européens n'ayant pas réussi à s'emparer du pouvoir dans d'autres pays, et une Europe de plus en plus orientée vers le bloc germano-polonais, la présidente s'est trouvée sous une forte pression de ses voisins pour maintenir la France au sein de l'OTAN. Néanmoins, son anti-atlantisme persistant déstabilise l'organisation. Le conflit en Inde pourrait toutefois permettre à la France de poursuivre des intérêts géostratégiques qui divergent de ceux de ses partenaires, renforçant une politique étrangère française de plus en plus unilatérale.

## V. Fiche pays

### Etat du Vatican



**Population: 511**

**PIB: 345 millions de \$**

**système: Monarchie absolue, de droit divin et élective**

Le Saint-Siège a toujours joué un rôle clé dans la résolution pacifique des différends. Sa diplomatie, bien que rarement documentée, a su rapprocher des entités souvent très éloignées sur le plan religieux. C'est dans cet esprit que le Pape, face à l'escalade des tensions, a multiplié ses appels à la paix et s'est rendu à deux reprises en Inde et en Chine. Cependant, l'absence de visite au Pakistan, que le Pape a justifiée par des préoccupations liées à la sécurité, a provoqué une réaction vive d'Islamabad, qui l'a temporairement déclaré persona non grata.

## V. Fiche pays Emirat islamique D'Afghanistan



**Population: 40 millions**

**PIB: 18 milliards de \$**

**système: théocratie islamique unitaire et dictatoriale**

La reconnaissance de Emirat d'Afghanistan par l'ONU en tant que membre observateur en 2026 a suscité une vive polémique. Non seulement le rapport Chidiac a classé l'État au premier rang des nations où les droits humains sont le moins respectés, mais ses déclarations appelant à la formation de djihad dans les pays limitrophes inquiètent profondément la communauté internationale.

En réponse à des mouvements de troupes russes dirigés vers la frontière afghane, les Talibans ont décrété l'état d'alerte, déclarant qu'ils étaient prêts à utiliser les "infidèles" emprisonnés comme boucliers humains. Moscou a exploité cette situation à des fins de propagande, présentant son intervention comme une mission libératrice, bien qu'elle dissimule des ambitions expansionnistes.

L'Afghanistan restera-t-elle, "la tombe des empires" ?





Stras'Diplomacy présente

# INTERPÔLE

## Au nom des Dieux

Conflit religieux dans le sous-continent indien



**Comité Crisis "Purgatory"**

**Study guide**

25 JANVIER 2025

# I. Interpôle, le jeu

- **Le principe**

Dans ce jeu, 3 comités font face simultanément au même scénario : le Wargame, qui voit s'affronter 10 belligérants dont les chefs d'Etat-major ont pour objectif la conquête militaire sur une carte ; le MUN, où 20 chefs d'Etat, incluant les représentants des pays belligérants, cherchent à convenir d'une résolution ; et le Crisis, où des acteurs non-étatiques défendent leurs intérêts par des actions secrètes sur la scène internationale.

La subtilité : les décisions, prises individuellement par chaque acteur et collectivement par chaque comité, font effet en temps réel dans les autres comités, et perturbent instantanément la situation mondiale.

- **Votre objectif**

Votre but est simple : défendre les intérêts du personnage que vous incarnez, à travers votre capacité d'action et en intervenant dans les autres comités. Là où les représentants du MUN ou du Wargame sont généralement confinés à leur comité, vous aurez la capacité de passer d'une salle à l'autre pour intervenir (selon votre rôle) dans les affaires globales et perturber la situation pour atteindre vos objectifs.

Trois clefs indispensables : anticipation, adaptation et stratégie.

- **Comment jouer**

Dans votre salle : En tant que représentant d'acteurs non-étatiques, vous pourrez envoyer des directives à la chair selon votre champ de compétences pour atteindre vos objectifs (la possible réalisation de ces ordres restera à la discrétion de la chair)

Avec les autres salles :

1. Vous pourrez, en tant que membre du comité crisis, passer d'un comité à l'autre pour tenter d'influencer les choix des acteurs internationaux à votre avantage.

2. Vous pourrez participer à des "réunions extérieures". Elles sont divisées en 2 types:

- Réunion bilatérale ou multilatérales convoquée par un chef d'État du MUN ou un chef d'État major du Wargame (max. 5 personnes).

Lieu : les réunions se tiennent dans une salle de réunion disponible.

Durée : max. 4 minutes.

Procédure : Le chef d'État / chef d'État-major devra envoyer à la chair de sa salle une demande formelle de réunion, en mentionnant les acteurs concernés, selon les règles de communication au Chair en vigueur dans sa salle. Les autres acteurs convoqués ne doivent pas obligatoirement avoir été contactés à l'avance par vous ni donner d'accord préalable ; ils sont cependant libres de refuser la demande de réunion. À la réception d'une demande, la Chair donne ou non son approbation, vérifie la disponibilité d'une salle puis contacte les autres membres convoqués. A la réception de leur réponse positive, le Chair vous transmet son autorisation de quitter la salle pour 4 minutes.

- Rencontre de l'ensemble des acteurs d'une salle avec ceux d'une autre salle, ou rencontre des trois salles au complet (tous les participants).

Lieu : salle du MUN.

Durée : max. 15 minutes toutes les 2 heures de jeu.

Procédure : cette réunion est convoquée uniquement par un chef d'Etat (joueur au MUN), au travers d'une demande formelle transmise au Chair du MUN selon les règles de communication au Chair en vigueur dans votre salle. La Chair étudie la demande, donne ou non son approbation, et transmet la demande aux autres salles. A l'arrivée des autres acteurs dans la salle, les 15 minutes démarrent.

Note : Vos objectifs peuvent donc évoluer au rythme de vos communications et de l'évolution de la situation. De nouveaux objectifs peuvent émerger à tout moment selon la conjoncture des évènements.

Coordination des tours : 1 tour dure 45 minutes pour toutes les salles.

A la fin d'un tour, la carte du comité Wargame est actualisée et transmise aux comités MUN et Crisis (voir p.4).

A la fin d'un tour, aux comités MUN et Crisis, les décisions et évènements du tour sont transmis au chair Wargame, qui les transmet aux chefs d'Etat-major, établit et applique les conséquences engendrées sur la carte du Wargame (voir p.4).

De nombreuses perturbations peuvent cependant avoir lieu à tout moment au cours d'un tour et en perturber ou retarder le déroulement. Soyez prêts à tout...

- **Coordination des salles entre les tours**

A la fin de chaque tour, le MUN et le Crisis reçoivent la mise à jour de la carte du Wargame. Le premier tour durera 45 minutes, la carte sera donc envoyée aux comités au bout de 45 minutes. Tous les tours suivants dureront 30 minutes, la carte sera donc ensuite envoyée aux comités toutes les 30 minutes.

Au Wargame, une année est constituée de 2 tours ; une année dure donc 1 heure.

## II. Règles du Crisis

- **Fonctionnement du MUN**

Le Crisis Game est un jeu de rôle dans lequel les participants font face à une crise initiale qui peut évoluer au cours du jeu de différentes façons, selon les décisions prises par les personnages. Le sujet d'une crise peut changer considérablement entre le début et la fin du jeu. Il faudra s'attendre à tout : des soulèvements, des épidémies, des guerres, des révolutions, ... et garder en tête que le destin tend souvent vers le chaos apocalyptique.

- **Fonctionnement du Crisis :**

Les personnages du crisis ont tous une description de leur background et de leur rôle, un domaine de compétences qui détermine quelles actions directes ils peuvent envisager dans leurs directives, et des objectifs secrets.

Les directives des joueurs doivent, à chaque tour, être transmises à la chair du comité, qui déterminera lesquels réussissent, ainsi que les conséquences qu'ils auront sur l'évolution du jeu et de la situation mondiale.

La salle du comité crisis est la localisation de base des joueurs, où ils passent une partie de leur temps à préparer leurs futures interventions et actions. Ils peuvent également circuler librement d'une salle à l'autre pour observer le développement de la situation des autres comités et communiquer avec les représentants, sans pour autant interférer grandement dans le bon déroulé de leur travail.

Les joueurs du Crisis peuvent donc envoyer des directives, circuler librement, intervenir dans leur champ de compétences, ainsi que participer à des réunions convoquées par des membres d'autres comités. Cependant, leur action concrète dépendra grandement du rôle qui est assigné à leur personnage.

### III. Scénario du jeu

#### • Belligérants au Wargame

- Bangladesh
- Chine
- Afghanistan (Talibans)
- Inde
- Pakistan
- Etats-Unis et Royaume-Uni (base OTAN)
- Russie
- Khalistan (Sikhs)
- Sri Lanka
- Tibétains

#### • Belligérants au MUN

- Bangladesh
- Chine
- Etats-Unis
- Inde
- Pakistan
- Royaume-Uni
- Russie
- France
- Khalistan (Sikhs)
- Afghanistan (Talibans)
- Vatican
- Sri Lanka

#### • Belligérants au Crisis

- Tenzin Gyasto (14e Dalai-Lama)
- Megan Twohey (Presse NYT/Reuters)
- Ismail Abu Omar (Presse Al Jazeera)
- Commander Y (Prés. Anonymous)
- Tirana Hassan (Executive Dir. HRW)
- Gaël Quirante (Représ. 4e Internationale)
- Richard Dawkins (ALARAM - athéisme)
- Robert Steven Kapito (Prés. Blackrock)
- Gutha Krishnan Selvarajan (Grd Maître de la Grd Loge d'Inde, franc-maçon)
- Ginji Nakamura (Prés. Conseil des Divinités)

Nous sommes le 1er janvier 2029.

Au cours de ces quatre dernières années, le sous-continent indien et en particulier Sud de l'Inde et le Sri Lanka ont subi des catastrophes naturelles d'une violence extrême qui ont affaibli et isolé ces régions. Un cyclone particulièrement destructeur ayant ainsi frappé les côtes en 2027 a provoqué un lourd traumatisme dans les sociétés. Si le Sri Lanka a massivement investi dans la reconstruction et l'aide aux populations, les populations du Sud-Est de l'Inde ont reçu un maigre soutien de la part de l'Etat, dont les émissions de gaz à effet de serre continuent d'augmenter.

Le parti Bharatiya Janata Party (BJP) au pouvoir en Inde a, depuis ces quatre dernières années, renforcé l'application de politiques nationalistes hindoues, promouvant une identité indienne centrée sur la religion hindoue à travers une constante discrimination, invisibilisation et violence à l'égard des minorités religieuses du pays.

- **L'étincelle s'embrase**

A la suite de tensions croissantes au Nord de sa frontière avec l'Inde, un conflit a éclaté en août 2028 dans la province indienne du Rajasthan entre musulmans et hindous. Accusant l'Inde de génocide contre les musulmans, le Pakistan décide alors d'intervenir militairement contre l'Inde. Un conflit débute.

En septembre 2028, ces violences interreligieuses s'étendent aux régions indienne, pakistanaise et chinoise du Cachemire, entraînant en octobre l'intervention militaire des trois Etats concernés.

Saisissant l'occasion de l'engagement militaire chinois, les Tibétains, bouddhistes, se révoltent en novembre contre la Chine et déstabilisent la région.

Dans cette atmosphère conflictuelle, le souvenir du cyclone massif de 2027 et l'angoisse des conséquences du réchauffement climatique s'additionne aux tensions ethniques pour générer au Sri Lanka un fort sentiment anti-indien. Sous la pression de la population, le Sri Lanka envahit en décembre 2028 le Sud-Est de l'Inde.

A la surprise générale et alors que le conflit avec l'Ukraine n'a cessé que quelques années auparavant, la Russie annonce en décembre son intervention dans le conflit aux côtés de son partenaire chinois, depuis le Tadjikistan et l'Afghanistan.

Le 1er janvier 2029, lors d'une allocution télévisée en direct permettant au Président des Etats-Unis d'adresser ses vœux à la population, D. Trump, dont le mandat est en passe de s'achever, annonce son intervention dans le conflit depuis la base militaire située dans l'archipel des Chagos, aux côtés d'un Royaume-Uni contraint par leur proximité stratégique à s'aligner, depuis leur base militaire conjointe située sur l'île des Chagos.

Mais avant que le Président ne puisse annoncer aux côtés de qui il s'engage, la tenue de l'allocution est brusquement perturbée, et la transmission se coupe soudainement. Bonne année 2029...

**À vos stratégies !**

## IV. Fiche personnages

### **Tenzin Gyatso**

Né dans les plaines chinoises en 1935, il est intronisé chef temporel et spirituel du Tibet en 1950, après le début de l'intervention de l'armée Chinoise au Tibet.



En 1959, il crée le gouvernement tibétain en exil en Inde, qu'il dirige jusqu'à sa retraite politique en 2011.

Il est considéré comme le plus haut chef spirituel du bouddhisme, et comme le Dalai-Lama, une réincarnation des anciens Bodhisattva (des "êtres d'éveil" du bouddhisme)

Il condamne l'usage de la violence par les révolutionnaires indépendantistes bouddhistes, même s'il soutient leur combat politique pour la libération du Tibet.

Il est également suspecté par le gouvernement Chinois de vouloir profiter de l'instabilité locale pour revendiquer l'indépendance du territoire et y reprendre le pouvoir.

## IV. Fiche personnages

### **Megan Twohey**



La journaliste américaine s'est faite connaître par l'explosion de l'affaire Harvey Weinstein, qu'elle révèle au monde. Elle rédige, depuis les années 2010, des rapports pour le New York Times et l'agence de presse Reuters.

Elle s'engage en 2025 sur le terrain du journalisme engagé avec de premières critiques de l'autoritarisme du régime de Xi Jinping, ainsi que des combats pour les droits des minorités ethno-religieuses à travers le continent asiatique.

Très inspirée par Élise Lucet, elle a une tendance à s'incruster au lieu de travail des personnes qu'elle veut interroger (dont des diplomates et représentants officiels) pour leur poser des questions que peu osent poser.

Ses motivations ne sont pas claires. Certains la considèrent être attirée par la notoriété et le buzz journalistique, d'autres la pensent motivée par une idéologie, et il y aurait même des suspicions qu'elle ait été engagée par son gouvernement pour jouer un rôle de destabilisateur international.

Quoi qu'il en soit, elle a une influence certaine sur l'opinion publique dans une grande partie des États du monde.

En 2027, elle s'est également convertie au bahaïsme.

## IV. Fiche personnages

### Ismail Abu Omar

En février 2024, le journaliste et correspondant à Gaza du média qatari Al Jazeera subit une frappe ciblée d'un drone israélien. Il se fait toucher par des éclats d'obus à la tête et la poitrine, et sa jambe droite devra se faire amputer.



Le gouvernement de l'État hébreu justifie cela en accusant l'homme d'être secrètement le commandant adjoint d'un bataillon du Hamas.

Après sa rééducation physique qui prend fin en 2027, Abu Omar entreprend de plus en plus de missions journalistiques dans les zones où des populations musulmanes seraient supposément opprimées. Il profite également de l'excuse de sa nouvelle jambe bionique pour faire passer, à travers les scanners de sécurité, des armes à des résistants Rohingyas en Birmanie.

Son inventivité et sa détermination suscitent la méfiance des gouvernements chinois et indiens, qui préfèrent garder sous silence leur traitement des populations musulmanes.

## IV. Fiche personnages

### Commander Y

La surnommée "Commander Y" est une cyberactiviste, qui se fait connaître en unifiant les différents mouvements "Anonymous" présents jusqu'en 2026.



Elle en devient alors la leader, et organise des opérations de désobéissance civile et de piratage informatique sur une variété d'organisations. Sous ses ordres, Anonymous s'attaque à des sites pédocriminels, des instances policières américaines, des infrastructures de Daesh, et même des réseaux secrets du Kremlin.

En juin 2028, plusieurs agences de renseignement publient conjointement un communiqué affirmant qu'Anonymous, s'étant étendue à l'internationale, aurait mobilisé ses ressources et experts pour travailler sur de grandes avancées dans l'utilisation des intelligences artificielles. Ils appuient notamment sur l'existence d'un outil nouvellement développé, le "Nueva-Gaïa", aux capacités encore inconnues.

## IV. Fiche personnages

### **Tirana Hassan**

L'avocate australienne s'engage dès 2003 dans diverses organisations civiques, dont Human Rights Watch, Amnesty International, Médecins-sans-frontières, et plusieurs instances de l'ONU.



Elle devient en 2022 directrice executive de Human Rights Watch, et lance plusieurs chantiers et projets de création d'instances internationales qui engageraient les États à la protection des minorités.

Née d'un père pakistanais expert de l'islam, et d'une mère sino-sri lankaise tamile, Tirana Hassan ne connaît que trop bien l'état du sous-continent indien. Constatant la montée des tensions dans la région, elle fait une mission personnelle de la protection des minorités, particulièrement face au nationalisme hindou du gouvernement Modi.

Son mariage à l'indépendantiste alsacien Jo Schmidt en fait une cible du gouvernement français, qu'elle suspecte d'être lié à l'enlèvement de leur fille, Amande, à ses 3 ans.

## IV. Fiche personnages

### Gaël Quirante

Initialement postier dans les Hauts-de-Seine, Gaël Quirante gravit rapidement les échelons du Nouveau Parti Anticapitaliste en France.



Ses actions syndicales et révolutionnaires le mènent à être nommé Président du bureau exécutif de la Quatrième Internationale par l'ensemble des partis qui la composent.

L'organisation mondiale trotskiste gagne fortement en influence à partir de 2026, particulièrement dans des régions du monde où l'affrontement inter-étatique ou inter-ethnique renforce les idées d'unification internationale des peuples.

Après un succès éphémère dans une tentative de révolution trotskiste au sud des Philippines, la Quatrième Internationale s'est érigée en lueur d'espoir pour ceux qui espèrent l'unité contre "les nations guerrières".

## IV. Fiche personnages

### **Richard Dawkins**

Richard Dawkins est un biologiste et auteur britannique spécialisé dans l'évolution.



Fortement critique des religions et de leurs effets sur les comportements et les sociétés humaines, il est l'un des piliers du mouvement du Nouvel Athéisme, un mouvement centré sur l'idée de contrer radicalement les influences religieuses.

En 2028, il crée, avec l'aide d'autres penseurs, l'ALARAM : Alliance de Lutte Anti-Religieuse pour un Athéisme Mondial.

Il préside alors l'organisation, dont le but assumé est à la fois d'encourager un éloignement des peuples par rapport aux causes religieuses, notamment par des voies éducatives, et de contrer l'influence des Églises et institutions religieuses à l'échelle mondiale, par tous les moyens, même la violence si nécessaire.

L'Église catholique, tout comme le Dalai Lama, ou encore l'Ayatollah Khamenei associent ses actions à des signes de blasphème impardonnables, voire même des représentations démoniaques.

## IV. Fiche personnages

### **Robert Steven Kapito**

L'homme d'affaire américain est, dans les années 80, un esprit novateur de la finance.

En 1995, il est co-fondateur de Blackrock, dont il devient président en 2007.

L'entreprise, comptant parmi ses actionnaires la famille Rothschild, des membres de la famille royale britannique, plusieurs hommes politiques, Warren Buffet, ou encore George Soros, avait mis en place une stratégie de lobbying dans la politique américaine ainsi qu'au Parlement européen.

Durant les années 2020, Blackrock étend cette stratégie aux marchés asiatiques, notamment dans le sous-continent indien, où les lois anti-lobbying et les institutions nationales anti-corruption sont particulièrement faibles et peu efficaces.



## IV. Fiche personnages

### **Gutha Krishnan Selvarajan**

L'octagénère tient depuis 2024 le poste de Grand Maître de la Grande Loge d'Inde.

Cette obédience maçonnique contient près de 20 000 membres dans le pays aujourd'hui, et a une influence conséquente sur la politique nationale, grâce à son rôle de conseil pour les gouvernements indiens.



Affiliée au christianisme, la Grande Loge d'Inde a historiquement été utile pour protéger les communautés chrétiennes, particulièrement présentes à l'Est de l'Inde.

Ce pacte tacite entre le gouvernement pro-hindou et les peuples chrétiens d'Inde a pendant longtemps été mal vu par les différentes minorités du pays, notamment les populations musulmanes, se sentant écartées du pouvoir. Le caractère secret et mystique des loges maçonniques accentue encore ce sentiment de perte de contrôle de la part des minorités.

## IV. Fiche personnages

### **Ginji Nakamura**

Ginji Nakamura est un kannushi, un maître de sanctuaire dans le shintoïsme.

En 2026, il crée, avec le soutien de l'ONU, le Conseil des divinités, dans le but de trouver un espace de collaboration, discussion et négociation entre les différentes autorités religieuses. Il le préside à sa création.



Le Conseil des divinités est donc une organisation qui, en 2029, rassemble des représentants de 25 des plus grandes institutions religieuses à travers le monde.

Le Conseil a pris des positions extrêmement critiques par rapport à la nouvelle organisation ALARAM de Richard Dawkins. Il a aussi permis à certaines religions moins répandues de faire valoir leur droit à la survie, mais cela a également mené à des tensions, et le Conseil s'est souvent trouvé difficile de trouver un accord sur des solutions concrètes, notamment en cas de conflit interreligieux.