



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.