

# GUIDE TECHNIQUE POUR LE COMITÉ DE CRISE



# SIMEURO 2018

## Lettre de la direction de crise

Bonjour chers diplomates et grandes duchesses de la Cour,

Bienvenus au Comité de crise: le Congrès de Vienne! Merci d'avoir pris votre temps précieux de la mi-session pour vous engager à Simeuro 2018, une expérience qui sera inoubliable tant pour les délégués vétérans que les débutants. Tout comme vous, nous l'espérons, nous avons très hâte de vivre avec vous l'atmosphère tendu des négociations après la victoire de la 6ème coalition.

Durant cette courte fin de semaine, vous allez être introduits aux tables de négociation des plus hauts niveaux dans la peau des rois, des dignitaires ou des grandes dames de la noblesse. Entre vos mains seront la voix de vos peuples et le futur de l'Europe en ces temps incertains. Les conquêtes napoléoniennes sont immenses. Sa richesse? Presqu'infinie. C'est à vous de vous séparer ces territoires de manière à apporter le plus grand bien à votre pays respectif. Comprendre les réalités locales, les tendances socio-culturelles et l'influence de Napoléon vous est essentiel pour développer des solutions originales pour les crises qui surviendront.

Vous serez soumis à des obstacles inattendus, des crises où le temps vaut plus que l'argent, ainsi qu'aux intrigues de la Cour desquelles nul ne peut s'échapper sans dommage. Ici, l'honneur n'est que la surface alors qu'on s'entretue sous la table. À la fin, qui gagnera? La France? Les Allemands? La Russie? L'Angleterre? À vous de décider.

Nous avons hâte de vous voir à la conférence!

Directeurs de crise:  
Ruixin (Peter) Chang  
Yuchen Ding  
Isha Musampa

## Introduction

Le comité de crise est une opportunité de découvrir une particularité dans les simulations. Les mêmes règles de conduite s'appliquent comme dans un comité régulier, c'est-à-dire que vous êtes appelé à respecter votre personnage et à représenter ses intérêts même si ceux-ci ne concordent pas avec vos opinions personnelles. Il est important, afin de bien pouvoir apprécier votre expérience, de se préparer convenablement. Faites vos recherches! Apprenez préalablement avec qui votre pays ou personnage travaille et avec qui il ne travaille pas, etc. Ce qui est différent avec une crise, c'est que vous avez plus de liberté. Si cela veut dire que vous pouvez utiliser votre créativité ainsi que votre imagination dans les limites imposées par la présidence, cela veut aussi dire que vous devez connaître votre pays ou personnage le mieux possible, comment il réagirait face à toutes sortes d'incidents, puisque vous serez mis devant des situations qui divergeront inévitablement de l'histoire.

## Évènements de crise

Dans une simulation de crise, les règles et le style des procédures sont très semblables à ceux d'une simulation régulière, mais ceux-ci peuvent changer assez rapidement. Néanmoins, la structure et les procédures lors d'une simulation de crise sont généralement les mêmes que celles d'une simulation régulière : prise de présence, discours sur la liste d'orateurs avec temps de parole, proposer des motions pour des caucus modérés afin de débattre d'un sujet spécifique, ou pour des caucus non-modérés pour discuter informellement avec les autres délégués, ou encore des motions pour ajourner ou suspendre la session. Quand la simulation débute, peu importe si vous représentez un personnage ou pays historique ou fictif, elle se déroule de façon assez normale, sauf qu'il n'y a habituellement pas d'ordre d'agenda à décider dans une crise : vous entrez directement sur la deuxième liste d'orateurs. Cependant, le déroulement change dramatiquement lorsque les animateurs de crises annoncent le déroulement d'un évènement de crise.

Tout d'abord, définissons ce qu'est un évènement de crise. Ces évènements sont annoncés devant tous les délégués soudainement et sans avertissement, ils seront aussi parfois annoncés au milieu d'un discours ou un caucus modéré. Ils prendront la majorité du temps la forme d'un bulletin de nouvelles expliquant clairement la situation, mais sans trop dévoiler, car il reviendra aux délégués de déterminer si d'autres secrets sont dissimulés... Après que l'évènement ait été expliqué, il y aura une brève séance de questions où les délégués pourront poser des questions sur, et seulement sur, l'évènement en question. Pendant et après que les délégués répondent et tentent de trouver une solution, des mises à jour seront fréquemment données.

Il est important à noter que les évènements ne respecteront pas nécessairement ce qui s'est vraiment passé durant l'histoire. Pour le bénéfice de la simulation, le Congrès de Vienne que vous allez simuler sera donc très différent de ce qui s'est vraiment déroulé. Les évènements de crise, les mises à jour ainsi que le dénouement des évènements et de la simulation en générale dépendront des solutions que vous allez développer ainsi que ce que vous allez écrire dans vos directives. Ainsi, il faudra non seulement effectuer une bonne recherche pour pouvoir connaître bien comment réagir devant certaines situations, il faudra aussi faire preuve d'imagination et de souplesse pour s'adapter face à la situation. Finalement, le déroulement de la crise et des évènements de crise est à la discrétion des directeurs de crise. Ceux-ci peuvent demander qu'une directive de groupe soit signée par tous les membres présents dans la salle, ou encore empêcher qu'une solution puisse résoudre parfaitement la crise, même si, "de manière réaliste", elle aurait pu le faire.

## Les directives

Dans certaines simulations de crise, il n'y aura que l'utilisation de directives qui prendront d'une certaine manière la place des résolutions traditionnelles. Dans d'autres simulations, les directeurs de crise demanderont soit plusieurs résolutions ou une seule qui devra être rédigée et acceptée par l'ensemble de l'assemblée (un traité de paix, de division territoriale et de déploiement d'armées coalisées, par exemple). Cependant, notez que ce sont vraiment les directives qui sont au cœur d'une simulation de crise. Il existe deux sortes de directives (qui sont, les deux, écrites la plupart du temps sur un papier et non à l'ordinateur) : les directives personnelles et les directives communes.

Les directives personnelles sont très souvent écrites en secret et de nature privée. Vous pouvez les utiliser pour vous informer des ressources de votre pays ou personnages qui vous seront accordées par les directeurs (argent, soldats, espions, limites territoriales, etc.), ce qui vous permettra de planifier et mettre en action vos stratégies que vous voulez utiliser (mouvement de troupes, allocation de fonds à des projets, trouver des moyens pour amasser du capital, etc.) et organiser des complots contre d'autres délégués (assassinat, vol, sabotage, etc.). À noter que les directives personnelles peuvent aussi être utilisées par chacun des membres d'une alliance pour que chacun, de son bord, effectue une action avec ses propres ressources mais à une fin commune. En d'autres mots, vous disposez d'une certaine liberté en ce qui concerne les directives personnelles, mais elles ne peuvent concerner que l'utilisation de vos propres ressources, de sorte que la portée des directives sera plutôt limitée comparée à des directives communes. Voyez donc les directives personnelles comme des mécanismes qui, éventuellement, peuvent avoir un certain impact dans la crise, mais qui changeront rarement la crise dans son entièreté. Bref, plus l'impact de votre directive est majeur, moins celle-ci sera réaliste selon le déroulement de la crise.

Les directives communes sont écrites par plusieurs délégués de façon ouverte ou secrète, et doivent être signées par chaque délégué y prenant part. Ces directives pourraient prendre la forme d'alliances militaires, de déclarations de guerre, de pactes économiques ou encore une fois de complots secrets, mais qui ont, cette fois-ci, plusieurs co-conspirateurs. Les directives communes auront donc un impact beaucoup plus grand que des directives personnelles : ce sont elles qui vont influencer le déroulement de la crise dans son entièreté. Votre objectif devant une situation de crise sera donc, autant que possible, de conclure des ententes avec d'autres délégués pour aboutir à une directive commune qui proposera une solution à la situation de crise.

La meilleure stratégie est donc d'être le plus original possible dans vos directives tout en étant assez réaliste et en respectant le plus que possible les motifs et les orientations politiques de vos personnages ou pays.

Il est important de noter que l'acceptation de vos directives, personnelles ou communes, est à la discrétion des directeurs et de la présidence, c'est-à-dire qu'il y a certaines choses que vous n'allez pas pouvoir faire et que certaines de vos directives seront refusées. Ceci est fait pour éviter que la simulation prenne des tournures trop irréalistes et pour assurer que le déroulement de la simulation ne prenne pas trop de retard. Rappelez-vous enfin que les simulations de crises avancent très vite et sont très spontanées; il sera presque impossible de prédire ce que les autres délégués vont faire ou comment se dérouleront les événements. Vous allez devoir aussi équilibrer ce que vous faites en secret avec ce que vous allez faire ouvertement, avec tout le monde. Le but sera d'arriver à une solution commune et non de finir dans une guerre générale impossible à gagner; il faudra donc éviter de comploter contre toute l'assemblée...

Voici un exemple de directive personnelle:

À: Crise

De: Braxton Bragg (*Général de l'armée de Tennessee et officier du corps de signal des États confédérés*)

*Introduire 15 membres du corps de signal à travers la forêt à partir de la nouvelle frontière du Kentucky sous notre occupation jusqu'à St-Louis en faisant attention de ne pas se faire prendre par la milice locale. Ils doivent se rendre directement au siège gouvernemental et négocier une annexion aux États confédérés. Assassiner le gouverneur et son cabinet pro-union s'il ne coopère pas. Dans le cas échéant, installer gouvernement marionnette sympathique à notre cause.*

Voici un exemple de directive de groupe:

*Préparation pour l'Opération Sealowe*

*Parrain: Karl Donitz*

*Co-Parrains: Raeder, Brautschitch, Goring*

- *Modifier 2000 Panzer II en Schwimmpanzer et apporter par train jusqu'au port de Brest en vue de l'opération Sealowe.*
- *Augmenter les patrouilles de sous-marins sous la Mer du Nord en attaquant les navires qui tentent d'ancrer au port de Plymouth.*
- *Faire parvenir 200 péniches-canonnières cuirassées au port du Havre pour transport de troupes.*
- *Ouvrir la conscription aux villes côtières de la France allemande.*

Notons encore que plus les directives sont précises, plus elles sont réalistes et plus il y a de chances que les directeurs de crise l'acceptent. Si vous avez des questions, contacter les directeurs de crise avant et durant la conférence.