

La Chair, la Foi et l'Ordre

Un jeu de Garcymore sur une idée de Tunime développée par Rappar pour le sixième Défi
Trois Fois Forgé de PTGPTB. Le jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC

Table des matières

Présentation du jeu	3
Bienvenue au Mexique	4
Contexte actuel	5
Petit résumé des cartels majeurs.....	5
Voir local.....	6
Et les personnages dans tout ça ?.....	6
Personnages	7
Création de personnage.....	7
Le groupe	8
Le système de jeu	9
Bases du système de jeu.....	9
Avantage et désavantage.....	9
Fluctuation des attributs.....	9
Expérience et progression.....	10
Conseils de maîtrise	11

Présentation du jeu

La Chair, la Foi et l'Ordre est un JDR dit « traditionnel » : une meneuse et de deux à cinq joueuses. Là où les joueuses ont le contrôle de leurs personnages, c'est la meneuse qui gère le monde, l'environnement, la temporalité, les personnages non-joueurs et le reste. Plus de détails seront donnés dans la section « système de jeu ».

Il est conseillé à chaque joueuse de venir à la partie avec de deux à cinq dés à vingt faces (notés « d20 »). Deux sont nécessaires pour résoudre les actions, mais en avoir trois de plus est très utile pour garder une trace des traits du personnage (ces derniers ayant tendance à fluctuer pendant la partie).

« La Chair, la Foi et l'Ordre » met en scène des personnages fervents voulant desserrer la poigne des cartels sur leur pays de résidence : le Mexique. Opérant en marge de la loi, ils vont devoir redoubler d'astuce, de persuasion et de violence pour arriver à leurs fins.

ATTENTION : Le présent jeu de rôle aborde des thèmes jugés « matures », comme la violence, le kidnapping, l'usage de drogue, la corruption, la prostitution, les violences sexuelles... Si les personnages sont plutôt du « bon » côté de la morale (et encore...), ils seront probablement amenés à commettre des exactions brutales et néfastes. De plus, le fait que chaque personnage doive croire en Dieu peut mettre plus d'une joueuse mal à l'aise. La meneuse est encouragée à discuter avec ses joueuses pour que les limites de chacune soient respectées pendant la partie, quitte à carrément changer de jeu à faire jouer si les thématiques sont trop lourdes pour certaines.

Chaque campagne de « La Chair, la Foi et l'Ordre » commence le premier janvier de l'année en cours dans la vraie vie (2021, 2022, etc...). La meneuse est encouragée à se renseigner sur l'actualité réelle du Mexique avant de faire jouer, pour donner plus de poids à la quête des personnages de ses joueuses.

Bienvenue au Mexique

*Dans une ville du nord du Mexique, une policière de 23 ans seulement fut nommée commissaire ; elle était la seule candidate. Tous les commissaires précédents avaient été assassinés par les cartels...
... 6 mois plus tard, elle et sa famille avaient fui aux États-Unis.*

Dans les années soixante, le Mexique est devenu le premier fournisseur de l'armée américaine en substances dérivées de l'opium : la guerre du Vietnam faisait rage, et les U.S.A. utilisaient certains de ces produits pour leurs vertus pharmaceutiques pour tenter de gagner l'avantage. Une telle relation commerciale a ouvert la voie à l'exportation de composés moins légaux vers l'Amérique du nord par diverses organisations criminelles.

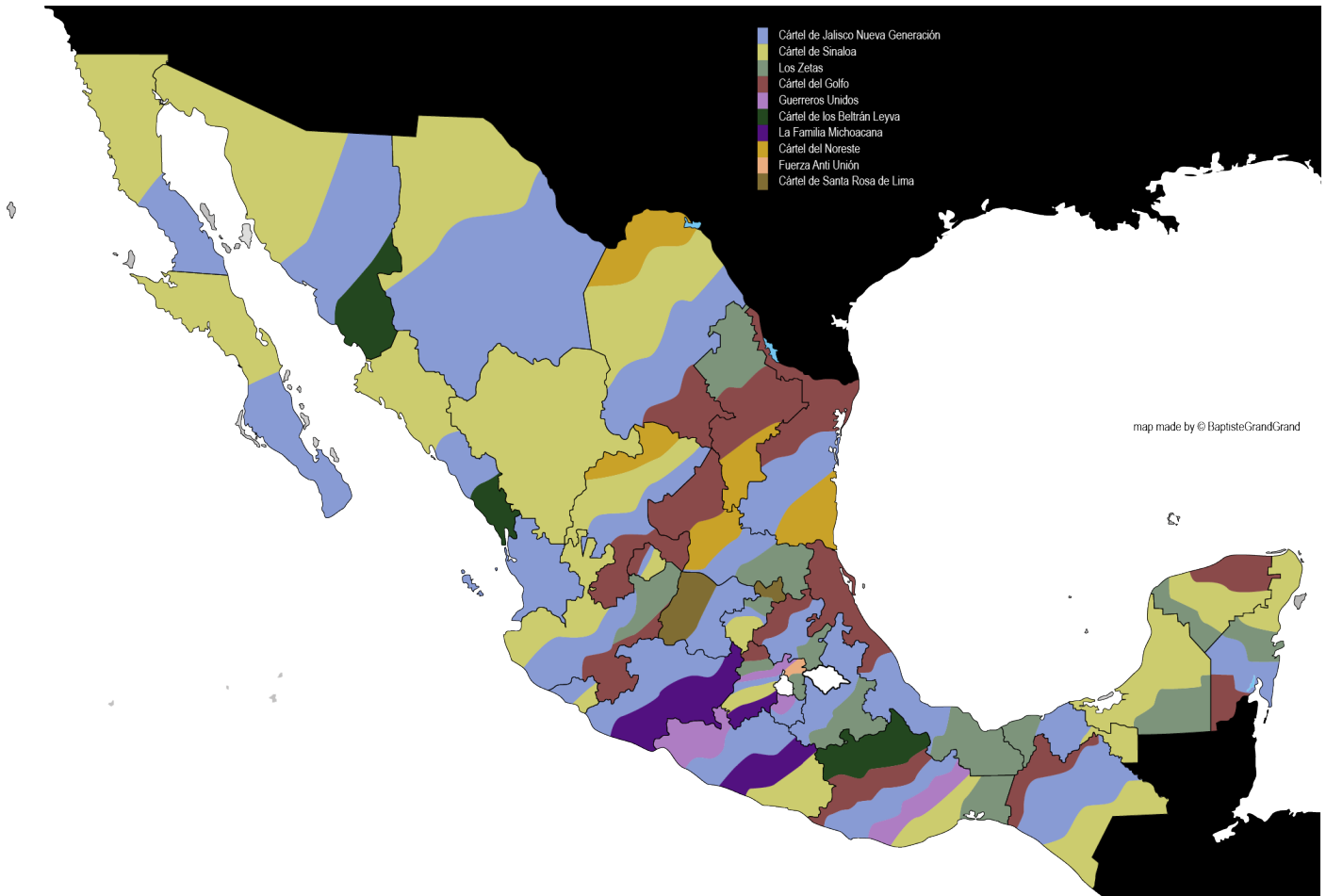
Ce furent d'abord les organisations Colombiennes qui ouvrirent la voie, les cartels Mexicains servant surtout d'intermédiaires utiles. Suite à de nombreuses politiques de durcissement, ces coalitions de passeurs prirent leur indépendance et devinrent de plus en plus puissantes dans un pays secoué par de nombreuses crises économiques.

En 2021, les cartels du Mexique ont achevé de gangréner de nombreux aspects de leur pays, en pratiquant nombre d'activités illicites : meurtres, corruption, enlèvements, trafics en tout genre, prostitution...

C'est là que les personnages entrent en scène. Si à peu près 20% de la police locale travaille directement avec les cartels, ce n'est pas le cas de nos héros, dont la ferveur de rendre le pays meilleur semble être inébranlable.

Contexte actuel

◆ Petit résumé des cartels majeurs



Source : Par BaptisteGrandGrand — Travail personnel, CC BY-SA 4.0
<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=94471272>

Le fonctionnement des cartels est clanique. C'est à dire qu'une famille va réussir à s'imposer dans un territoire, soit rural soit urbain. Le premier sera alors spécialisé dans la production de drogue, le second dans sa revente dans les marchés que sont les villes. Il existe actuellement sept grands cartels ainsi qu'une myriades d'autres organisations secondaires qui vont avoir des alliances qui fluctuent selon la situation. Il est aussi important de ne pas considérer un cartel comme une entité unifiée. Des guerres de successions sont fréquentes et les cartels eux-mêmes sont divisés en différents sous-groupes qui peuvent avoir des relations diplomatiques qui ne correspondent pas forcément à celle de la maison mère. Ci-dessous, une description du « big seven » du pays :

1. Le cartel de Jalisco Nouvelle Génération (en espagnol, *cártel de Jalisco Nueva Generación*, également connu sous l'acronyme CJNG) fut fondé en 2009 et est actuellement actif dans le monde entier. Depuis sa fusion-absorption du cartel de Tijuana, c'est l'un des plus puissants cartels de la drogue mexicains avec le cartel de Sinaloa, dont il a dépassé l'activité criminelle en 2018 selon le gouvernement du pays. D'après le procureur général des États-Unis, il s'agit l'un des cinq groupes criminels les plus dangereux du monde. La justice américaine offre 10 millions de dollars pour la capture de son chef, Nemesio Oseguera Cervantes alias « *El Mencho* ».

2. Le cartel de Sinaloa, aussi appelé l'Organisation Reynosa, le cartel du Pacifique ou la Fédération, est une organisation présente bien au-delà des frontières du Mexique, principalement dans les États de Baja California, Sinaloa, Durango, Sonora, Chihuahua et Tamaulipas, c'est-à-dire dans le « triangle d'or », en plus d'avoir une grande influence dans une des régions du pays dotées d'une culture importante d'opium et de marijuana. Si elle a été dépassée, l'organisation reste bon second

en terme de pouvoir insidieux. Ses opérations s'étendent non seulement aux États-Unis, mais aussi au Venezuela, en Colombie, au Panama, au Pérou, au Paraguay, au Brésil, en Argentine et en Europe.

3. Los Zetas ou Cartel de Los Zetas est un des cartels ayant le plus gagné en puissance ces cinq dernières années. L'organisation fut à l'origine créée par l'ancien chef du cartel du Golfe, un certain Osiel Cárdenas Guillén, pour servir de bras armé à la maison mère. Composé en grande partie d'anciens membres des forces spéciales de l'armée du pays, le cartel a pris son indépendance en 2018 et a utilisé ses moyens logistiques considérables pour récupérer l'influence du Golfe et se saisir de ses territoires.

4. Le cartel Beltrán Leyva est une organisation criminelle fondée au Mexique par quatre frères de la famille Beltrán Leyva, Marcos Alturo, Carlos, Alfredo et Hector, originaires de la commune de Badiraguato dans le Sinaloa. Durant des décennies, ils travaillèrent en coopération avec Joaquín Guzmán, dit El Chapo et à la tête du cartel de Sinaloa. Ils se sont éloignés de ce dernier vers 2008, et sont désormais alliés aux Zetas et au cartel de Juárez. Héctor Beltrán Leyva a été arrêté le 1er octobre 2014. Ce qui a poussé les trois leader restant à prendre leur indépendance pour devenir leur propre entité.

5. Le Cartel de Santa Rosa de Lima (abrégié CSRL) est un cartel mexicain d'étendue régionale principalement spécialisé dans le vol de carburant, activité connue au Mexique sous le nom de « *huachicolero* ». Il est dirigé par José Antonio « *El Marro* » Yépez Ortiz, jusqu'à son arrestation par les autorités le 2 août 2020, puis par Adán « *El Azul* » Ochoa jusqu'à nos jours.

6. Los Guerreros Unidos est un gang issu d'une alliance signée entre plusieurs cartels mineurs et/ou déchus en 2013. Lourdemment armés, ils se spécialisent dans les hold-up, les enlèvements et les prises d'otage, ce qui ne les empêche pas d'avoir d'autres activités criminelles.

7. La Familia Michoacana ou La Familia (en français la famille du Michoacán) est le plus grand des cartels mineurs du pays, basé dans l'État du Michoacán. Il a fait parler de lui en octobre 2006, « quand des inconnus sont entrés dans un bar pour lancer cinq têtes humaines accompagnées d'un message sur une piste de danse. Au début, il se présentaient comme un groupe de justiciers messianiques luttant contre les cartels, en s'offrant des pages de publicité dans la presse locale et en placardant des affiches sur les corps de trafiquants assassinés. L'un de ses deux chefs, Nazario Moreno González, fut abattu par les autorités le 11 décembre 2010. Les autorités mexicaines offraient une prime de 2,4 millions de dollars pour sa capture. Au lendemain de l'annonce de sa mort, des centaines de personnes ont manifesté en soutien au cartel à Apatzingán. Depuis, le cartel a révélé ses vrais couleurs, sa couverture de piété et de justice laissant place à une image plus traditionnelle de corruption, de trafics et de violence.

En plus de ces gros poissons, nombreux sont les petits gangs locaux aux territoires restreint et aux idéologies variées (il existe même un gang « Los Talibanes » pour vous donner une idée de la diversité).

♦ Voir local

Des gangs à l'influence internationale, ça fait beaucoup pour trois à cinq personnages. Ainsi, il est recommandé à la meneuse de faire commencer leurs personnages à petite échelle. « La Chair, la Foi et l'Ordre » propose un début de campagne dans la zone de Chapas, plus précisément dans la région de la ville de Tuxtla Gutiérrez, zone étant sous la coupe de « *los Escorpiones* », un gang mineur vassal du cartel de Sinaloa, notamment en terme d'acheminement et de stockage de cocaïne. Leurs chefs ? Trois criminels issus des favelas et deux policiers disgraciés ne faisant plus partie de ladite police. Leur surnom ? « *La mano de hierro* », ou « main de fer », régnant sans partage sur la région, aidés par un peu moins de cent membres.

Cette région de Chapas est très boisée, ainsi Tuxtla Gutiérrez est un des plus gros centre de transit de la région. Quiconque contrôle cette ville moyenne gagne un sérieux avantage sur l'importation de substances illicites venues du Guatemala.

♦ Et les personnages dans tout ça ?

Les personnages de vos joueuses vont tenter, en utilisant tous les moyens à leur disposition, de faire de leur mieux pour que le crime organisé ne fasse plus la loi et n'opprime plus les populations les plus vulnérables du Mexique : si nombre de vies sont ruinées par l'usage de drogue, c'est souvent les populations les plus défavorisées qui pâtissent le plus des activités des gangs (prostitution, addiction sans possibilité de réhabilitation, devoir choisir entre l'illégalité et la famine, etc...).

Personnages

♦ Création de personnage

Avant de poser les chiffres sur la feuille, il convient de discuter avec la meneuse et les autres joueuses de la dynamique de groupe. Si les personnages ne sont pas obligés d'être en accord sur tout, ils doivent être en mesure de coopérer suffisamment pour réaliser leurs objectifs.

Les personnages peuvent avoir toutes les origines et identités que vous joueuses le souhaitez, les trois seules restrictions sont :

- 1) Les personnages doivent être **citoyens du Mexique** au moment du début de la campagne.
- 2) Les personnages doivent **croire en dieu** ou au moins en une force supérieure de leur choix.
- 3) Les personnages doivent vouloir rendre la communauté, leur région et pourquoi pas leur pays meilleurs. Et au Mexique, pour qu'une communauté aille mieux, il faut la **soustraire à l'emprise des cartels** dans un premier temps.

Un personnage de « la chair, la foi et l'ordre » est défini par trois traits, trois attributs et une capacité :

- Le **premier trait** correspond à ce qu'est le personnage en général : « ancien policier », « prêtre spécialiste de théologie », « garde du corps altruiste », etc...
- Le **second trait** correspond au plus grand défaut du personnage, ce qui pourra venir lui pourrir la vie pendant la partie : « alcoolique », « boiteux », « épileptique », « colérique », etc...
- Le **troisième trait** correspond à un « truc en plus » du personnage, un petit quelque chose qui le différencie des autres : « ami des animaux », « très souple », « ancien athlète prodige », etc...

Chaque trait doit être soumis à la meneuse pour approbation. Ils ont un impact sur la résolution de certaines actions.

Les trois attributs sont ceux du titre du présent jeu de rôle : la foi, la chair et l'ordre.

- La **foi** correspond à la ferveur du personnage, à sa volonté ainsi qu'à ses capacités sociales (diplomatie, bluff, intimidation, etc...).
- La **chair** couvre toutes les actions où utiliser son corps est le facteur premier : courir, grimper, nager, se battre, esquiver, utiliser des armes, encaisser un coup.
- L'**ordre** couvre toutes les actions dites « cérébrales » (connaissance de la loi, sciences, géographie, histoire, etc...) ; ainsi que les actions couvertes par les cinq sens du personnage (fouille, vigilance, etc...).

Chaque personnage commence à 17 (excellent) dans un attribut, à 14 dans un second (standard) et à 11 dans le dernier (médiocre).

La capacité est non-quantifiable, il s'agit d'une ressource, souvent extérieure, qui peut être utilisée un certain nombre de fois par séance de jeu. Les capacités sont les suivantes :

- **Liens avec la police** : peut-être que le personnage est un policier de bas étage, ou peut-être a-t-il quitté l'uniforme, écœuré par la corruption et la complaisance. Jusqu'à une fois par séance, quiconque dispose de cette capacité peut accéder à une information ou à un objet courant que seul un policier pourrait obtenir (un dossier judiciaire, une paire de menottes en acier, un rapport d'autopsie, un pistolet de bonne qualité, etc...).
- **Ancien des cartels** : le personnage était dans le vice, mais il a vu la lumière et s'est rangé du côté de Dieu. Son temps passé dans la pègre lui permet, une fois par séance, de demander une faveur à un ancien contact (généralement un membre mineur d'un gang local). Il peut s'agir de l'heure et du lieu d'un prochain deal, du nom d'un informateur, de l'adresse d'un ganger, etc...
- **Ecclésiastique** : le personnage fait partie de l'église catholique. Peut être occupe-t-il un poste de prêtre, de nonne, ou peut être gère-t-il la soupe populaire locale. Jusqu'à trois fois par séance, il peut substituer sa foi à sa chair ou à son ordre dans le cadre d'un jet de dés.
- **Instruit** : le personnage a suivi fait des études, et s'y connaît sur grand nombre de sujet. Jusqu'à trois fois par séance, il peut refaire totalement un jet de d'ordre impliquant une compétence purement cérébrale (sciences, histoire, géographie, législation, connaissance de la nature...).
- **Ami du peuple** : le personnage est un des piliers de sa communauté, en plus d'être généralement à l'aise avec les gens. Jusqu'à une fois par séance, quiconque dispose de cette capacité peut au

choix encourager un groupe ou une foule à faire ce qu'il leur suggère (tant que la suggestion semble raisonnable au dit groupe) ; ou obtenir une information de la part d'un civil (tant que ledit civil connaît la réponse à la question posée par le personnage).

- **Chanceux** : Grâce à Dieu ou grâce à votre chance légendaire, vous avez la capacité de vous sortir des pires situations. Jusqu'à une fois par séance, vous pouvez totalement relancer un jet de dé. Si le jet se faisait avec le désavantage, il devient neutre pour la relance.

Chaque personnage commence avec une capacité au choix de sa joueuse. Toute capacité qui permet de refaire un jet de dés implique de devoir sélectionner le second résultat, même s'il est moins bon.

Pour finir, chaque personnage commence avec trois pièces d'équipement. Il existe deux types de pièces d'équipement :

- **Les équipements qualitatifs** : ces équipements permettent de « mieux » accomplir une action, conférant un bonus de +1 à l'attribut concerné dans une circonstance particulière. Par exemple, une machette confère un bonus de +1 à tout jet de chair effectué pour attaquer un adversaire au corps à corps. L'équipement n'aura aucun effet sur un jet de chair effectué pour taper un sprint.
- **Les équipements d'aptitude** : ces équipements permettent d'accomplir une action qui serait normalement impossible sans ledit équipement. Par exemple, un pistolet permet de faire des jets de chair pour attaquer un adversaire à distance. Un kit de crochetage permet de faire des jets d'ordre pour crocheter une serrure.

Comme pour les traits, les équipements doivent être validés par la meneuse.

◆ Le groupe

Le groupe de personnage dispose également de quelques statistiques en tant qu'entité.

- **Son échelle** : l'échelle du groupe représente sa capacité à influencer ce qui l'entoure. Elle commence à « locale » (l'équivalent d'un département français), « régionale » (l'équivalent d'une région française), « nationale » (comme son nom l'indique) ou « mondiale ». C'est la meneuse qui décide, en fonction des actions du groupe, quand cette valeur augmente.
- **Sa menace** : s'en prendre aux cartels, c'est aussi risquer de se les mettre à dos. La menace d'un groupe peut aller de zéro à trois : zéro correspond à un niveau de menace nul, là où une menace de trois implique que le groupe fait partie des priorités des cartels avec lesquels ils sont en conflit. Pour faire baisser cette valeur (qui est liée à l'échelle du groupe), il faut gagner un rang d'échelle (ce qui réduit la menace à zéro), trouver un moyen de distraire l'attention des cartels (ce qui peut réduire la menace de un ou deux points) ou faire endosser la menace à une autre entité (cette manœuvre risquée peut réduire la menace de un à trois points).
- **Ses ressources** : il s'agit d'une mesure abstraite des ressources matérielles du groupe. Elles commencent à zéro et augmentent au fur et à mesure que le groupe gagne en richesse et/ou récupère des choses de valeur. Dépenser un point de ressource après avoir raté un jet de foi de nature social permet d'en obtenir la réussite. Par exemple, si un personnage échoue à persuader un policier véreux, il peut dépenser un point de ressource du groupe pour lui tendre un dessous de table et obtenir un succès malgré tout. La meneuse doit approuver chaque utilisation de cet effet avant résolution. Par défaut, considérez qu'un point de ressource vaut peu ou prou 500\$ (cette valeur est dépendante de l'échelle du groupe).

Il ne faut pas que la meneuse hésite à encourager ses joueuses à personnaliser le groupe en tant qu'entité : nom, code vestimentaire, tatouages similaires, etc...

Maintenant que les joueuses sont prêtes à en découdre, vous pouvez passer à la section suivante.

Le système de jeu

◆ Bases du système de jeu

Lorsqu'un personnage tente d'accomplir une action dont l'issue est aussi incertaine qu'importante pour la suite de l'histoire, la meneuse peut demander un test à la joueuse dudit PJ. La meneuse annonce à la joueuse concernée sous quel trait se fera l'action (chair, foi ou ordre). La joueuse lance alors 1d20 (il faut faire petit). L'action est réussie si le dé fait [score du personnage dans le trait] ou moins. Sinon, c'est un échec. Quelque soit les modificateurs, un « un » sur le dé est toujours une réussite, et un « vingt » toujours un échec. À l'appréciation de la meneuse, le personnage de la joueuse peut se faire aider. Chaque aide réduisant de 1 le score sur le jet final (pour un maximum de -3 quoi qu'il arrive).

La réussite ou l'échec de l'action a des conséquences, et c'est sur ces conséquences que se construira la suite du récit, jusqu'au prochain jet de dé.

◆ Avantage et désavantage

Les circonstances d'une action peuvent varier du tout au tout. Si le personnage est dans une situation particulièrement favorable, ou si l'un de ses traits (hors faiblesse) pourrait s'appliquer à l'action, il gagne l'avantage. Sa joueuse lancera 2d20 pour résoudre le test, et choisira de garder le dé de son choix.

A l'inverse, si les circonstances handicapent le personnage, ou si sa faiblesse pourra impacter l'action, il gagne le désavantage. Sa joueuse lancera 2d20 pour résoudre le test, et sera obligé de garder celui qui a fait le score le plus élevé.

L'avantage et de le désavantage s'annulent. Quoi qu'il arrive, seuls 2d20 peuvent être lancés pour résoudre un test, quelque soit le degré d'avantage ou de désavantage.

◆ Fluctuation des attributs

Les attributs ne sont pas fixes. Ils sont souvent amenés à descendre en conséquence d'actions échouées, ou en fonction de ce qui arrive au personnages (ou à leurs proches) :

- La **chair** aura tendance à descendre suite à des blessures physique, à la fatigue ou à la maladie (généralement en ratant un jet de chair pour attaquer un adversaire ou parer une attaque). Si la chair tombe à zéro, le personnage tombe dans le coma, entre la vie et la mort. S'il est sauvé dans les cinq minutes, il restera dans le coma pendant une semaine avant de se réveiller avec une nouvelle faiblesse. Sinon, il meurt.
- L'**ordre** aura tendance à descendre face à des circonstances mentales néfastes (peur, dépression, tristesse) ou en enfreignant la loi (accepter un pot de vin, laisser un criminel partir en échange d'une information...). Si l'ordre tombe à zéro, le personnage ne croit plus en ce que le groupe entreprends, et pour le faire agir à nouveau, il faudra beaucoup de persuasion de la part de ses congénères.
- La **foi** aura tendance à descendre à chaque fois qu'un évènement qui fait doute de l'existence de Dieu se produit. Par exemple, si le personnage est témoin d'une fusillade entre cartels, et qu'un enfant innocent prend une balle perdue fatale, il risque de voir sa foi diminuer : quel Dieu bienveillant laisserait une telle chose se produire ? Un personnage à zéro en foi perd toute volonté et altruisme, pour se replier sur lui-même et se comporter de manière égoïste. Encore une fois, il faudra beaucoup de persuasion pour qu'il ne parte pas faire ce qui lui chante dans son coin.

Lorsque qu'un trait doit baisser, c'est la meneuse qui détermine de combien. Une perte de un est une perte mineure de un point (prendre un coup de poing), là où une perte de cinq (prendre une balle de sniper). Un attribut ne peut jamais baisser en dessous de zéro, et chaque descente à zéro peut amener à ce qu'un personnage quitte le groupe, devenant injouable. Il faudra alors que sa joueuse en fasse un nouveau.

La récupération des attributs est généralement graduelle :

- Pour récupérer de la **chair**, il faut faire soigner ses blessures, se reposer, prendre des médicaments, etc... Par défaut un personnage récupère un point de chair par nuit de sommeil complète dans un environnement sain.
- Pour récupérer de l'**ordre**, il faut pratiquer une activité qui fait penser à autre chose. L'attribut remontera au rythme d'un point tous les cinq jours ou toutes les semaines.

→ Pour récupérer de la **foi**, chaque personnage aura sa propre méthode, mais considérez que l'attribut remonte d'un point par session spirituelle intense (prière, jeûne, auto-flagellation, etc...).

La meneuse garde le dernier mot sur les regains d'attributs. Aucun attribut ne peut dépasser son seuil maximum de départ.

◆ **Expérience et progression**

Le jeu ne contient pas de système d'expérience à proprement parler : lorsque le groupe atteint une étape réellement significative dans leur quête, la meneuse peut permettre à chaque joueuse d'augmenter de un le maximum de l'un des trois attributs de leur personnage. Quoi qu'il arrive, un attribut ne peut jamais dépasser 17.

Conseils de maîtrise

Attention : si vous êtes une joueuse, ne lisez pas la présente section, vous risqueriez de vous spoiler totalement l'expérience de jeu. Cette section est réservée à la meneuse.

Vous vous apprêtez à faire jouer « La Chair, la Foi et l'Ordre » à vos joueuses. Vous leur avez probablement présenté le jeu comme un genre de série policière âpre et brutale, mâtinée de symbolisme de religieux. Ce que le présent jeu est, mais il s'agit surtout d'un conduit menant à des sessions de rôle-play sur des sujets sensibles, des questionnements profonds et des conflits internes. Les thèmes non-avoués du jeu sont les suivants :

- **Les gangs et les cartels ne sont pas qu'un ramassis de psychopathes maléfiques.** Nombre de membres des cartels le sont par peur, manque de volonté ou nécessité économique. Si des « démons » au-delà de toute rédemption existent, ne présentez pas les gangers comme une bande de bad boys assoiffés de sang.
- **Il est toujours plus difficile d'être une bonne personne face à l'adversité.** Il est toujours plus facile de mettre une balle dans la tête d'un junkie que de l'aider à se réhabiliter. Les personnages suivent un dogme qui prône le pardon, mais ils sont également pragmatiques, ce qui peut créer des opportunités dramatiques uniques si vous les amenez avec suffisamment de nuance.
- **Les favelas ne sont pas une ruche pourrissante de crime et d'anarchie.** Dans les médias populaires, ils sont souvent présentés comme tel, mais nombre de témoignages viennent contredire ces clichés. Si le Mexique et ses favelas ont de toute évidence un souci de sécurité (sinon le présent JDR n'existerait pas) ; ces derniers abritent également des communautés soudées, des fresques magnifiques et une diversité prononcée. Profitez de votre position de meneuse pour briser les clichés et faire découvrir des choses à vos joueuses.
- **Et après ?** Prendre d'assaut la base d'un cartel et descendre tout le monde fera probablement descendre le taux de criminalité locale. Mais après ? Quelqu'un va forcément combler le vide, parfois quelqu'un de pire. Il faut plus qu'une démonstration de force pour réhabiliter une communauté sous la botte du crime organisé.
- **Le souci est institutionnel.** Ce point rejoint le précédent : une fois les cartels partis, il faut investir dans les aspects de la vie publique pour qu'ils ne puissent pas reprendre. Si l'état ne le fait pas, les personnages vont devoir devenir (au moins temporairement) les bergers de la communauté. Il vont gagner des suivants et gagner en importance... Comment vont-ils réagir ?
- **Est-ce vraiment la volonté de dieu ?** Si utiliser la diplomatie et la persuasion est souvent une bonne idée, les personnages vont probablement devoir faire appel à la violence pour régler certaines situations, ce qui risque d'amener conflits et questionnement à des suivants d'une religion qui prône le pardon (enfin, surtout dans le nouveau testament).
- **Laissez vos joueuses rêver.** Malgré tout ce qui vient d'être dit, le présent jeu de rôle reste un moyen de s'évader de la réalité. Laissez la croisade de vos joueuses se répandre dans tout le Mexique. Laissez-les, après moult conflits, doutes et danger, faire du pays un endroit moins dangereux et moins violent. En tant que meneuse, vous avez ce pouvoir sur la réalité : utilisez-le !