

Lexique

1. Les groupes et leur mission

Romains : Représentant de l'autorité de César, votre gouverneur Pilate a en charge le maintien de la paix et de l'autorité romaine sur le territoire de **la Palestine** que vous occupez. Vous avez le devoir de veiller à calmer et à dissuader les manifestations et rébellions contre l'Empire romain. Vous pouvez récolter **l'impôt**, César vous transmet par ce pli **la pièce de l'empereur**. Celle-ci est gérée par Pilate, mais Pilate peut envoyer n'importe quel militaire pour imposer les habitants de **la Palestine**. L'impôt peut varier entre 1 et 20 piastres, vous devez cependant veiller à ce que les joueurs conservent un solde de 6 piastres.

Après avoir **validé les indices** de trois membres de votre groupe vous pouvez réclamer **le bâton impérial à l'estafette de César**, votre conseiller. Une fois **le bâton impérial** en votre possession vous pouvez emprisonner n'importe quel joueur en suivant les conditions stipulées dans le règlement (cf. **L'élimination**).

L'enjeu : L'annonce de ce changement de date crée un trouble dans votre clan, inutile de dire qu'il est impensable que l'Empire romain s'établisse en dehors de son calendrier. Pour vous vous vivez en l'an 796 de la constitution de l'Empire.

Néanmoins vous tolérez déjà le calendrier juif, alors peut-être que si l'arrivée d'un nouveau calendrier basé sur la naissance de Jésus, vous permettrait de préserver la paix et de contenir la révolte qui grandit dans la population.

Pour les pouvoirs et missions individuels, chacun se référera à sa **feuille de route**.

Zélotes : Votre groupe est un groupe de brigands qui a pris le maquis et qui se réfugie dans **la montagne**. Sous l'autorité de votre chef Barrabas vous avez pour objectif la déstabilisation par la force et la violence de l'Empire romain qui occupe **la Palestine**. Pour atteindre votre but, vous pratiquez **le vol**, chacun a à cet effet **un ruban rouge** à sa disposition. Pour voler vous devez être deux et enrouler vos rubans autour des bras de la personne visée. La personne volée vous donnera tout l'argent qu'elle a sur elle.

Après avoir **validé les indices** de trois membres de votre groupe vous pouvez réclamer **l'épée de la révolte à l'étranger**, votre conseiller. Une fois **l'épée de la révolte** en votre possession vous pouvez passer par l'épée n'importe quel joueur en suivant les conditions stipulées dans le règlement (cf. **L'élimination**).

L'enjeu : L'annonce de ce changement de date a pour vous l'avantage de diviser l'ensemble de la société. Que vous viviez en l'an 796 de l'Empire romain ou en l'an 3804 du calendrier juif, votre envie de renverser le pouvoir romain, vous incite à favoriser la nouvelle datation, ne serait-ce que pour acquérir une nouvelle autorité. Pour les pouvoirs et missions individuels, chacun se référera à sa **feuille de route**.

Pharisiens : Le grand prêtre Caïphe est l'autorité de votre groupe, il est le gardien du **temple**. Votre groupe a à cœur de préserver la tradition juive et d'empêcher la profusion et l'augmentation de mouvements dissidents sur le territoire de **la Palestine**. Vous avez la possibilité de réclamer **la dîme** auprès de la population juive. Vous avez la possibilité de **dénoncer** un joueur adverse auprès du Gouverneur et ainsi empêcher que votre statut et vos prérogatives ne soient remis en cause par

un vote défavorable. Vous avez la possibilité de promouvoir vos idées à travers la diffusion de **parchemins** créés dans le **scriptorium** du **scribe sage**, votre conseiller. Ce travail vous permet également de gagner quelques piastres pour assurer votre subsistance.

L'enjeu : L'annonce de ce changement de date est pour vous intolérable. L'an 3804 auquel vous vous référez est basé sur la création du monde. Votre attente du retour de Dieu sur terre ne saurait être confondue avec la vie de ce Jésus. Changer le calendrier représente donc une atteinte à la tradition et vous craignez de fait pour vos privilèges.

Pour les pouvoirs et missions individuels, chacun se référera à sa **feuille de route**.

Disciples : Vous vivez à l'écart de la population dans le **désert**. Suite à la mort de Jésus vous vous êtes regroupé en communauté avec le souhait de pratiquer les enseignements de votre maître crucifié. Vous partagez tous vos biens, qu'il provienne des **dons** ou de votre **travail**. Vous avez à cœur de propager le message de Jésus dans toute la **Palestine** au travers de visites personnelles et d'écriture de **parchemins** dans l'**atelier** de l'**ermite**, votre conseiller. Vos convictions vous poussent à penser que le Royaume de Dieu dont parlait Jésus est une réalité et vous vous souhaitez que votre vie en témoigne.

L'enjeu : En voilà une bonne nouvelle, la prochaine votation pour mettre le calendrier en lien avec la naissance de Jésus est une aubaine afin de promouvoir vos convictions. Jésus à changer vos vies. A vous de convaincre que par sa vie et par sa mort, il a changé la face du monde. Cette prochaine votation vous met néanmoins en danger et peut-être vaut-il mieux que les calendriers romain et juif continuent de dater votre existence.

Pour les pouvoirs et missions individuels, chacun se référera à sa **feuille de route**.

Sadducéens : Vous êtes l'Aristocratie de la **Palestine**, à l'aise financièrement, vous vivez dans le confort et le bien-être. Votre mode de vie est centré sur l'ouverture culturelle, le bon goût et le savoir vivre. Vous vivez dans des **maisons d'hôtes** superbes qui dominent la ville. Cette situation et vos richesses vous permettent de disposer d'esclaves que vous vous efforcez de respecter même s'ils ne seront jamais de votre rang. Le message de Jésus trouve un accueil mitigé dans votre groupe. Jésus affirmait « Il est difficile à un chameau de passer par le trou d'une aiguille, mais il est encore plus difficile à un riche d'entrer dans le Royaume de Dieu ». En tant que juifs, votre statut social était la preuve d'une bénédiction divine et le message de cet homme vient questionner votre mode de vie et vous discuter souvent sur des risques encourus par la diffusion du message de Jésus avec le **Tenancier**, votre conseiller.

L'enjeu : L'annonce de ce changement de date est une décision quelque peu anodine. Votre groupe s'arrange, que vous viviez en l'an 796 de l'Empire romain ou en l'an 3804 du calendrier juif, vous souhaitez surtout conserver votre statut social, pour vous rien n'a vraiment changé, cependant il n'est pas certain que ce changement soit aussi anodin qu'il n'y paraît.

Pour les pouvoirs et missions individuels, chacun se référera à sa **feuille de route**.

Laissés pour compte : Vous êtes les laissés pour compte, les oubliés de la société. Vous vivez chichement dans le **village**. La pauvreté qui vous unit, n'est pas que financière, elle peut prendre diverses formes ; la maladie, le péché, la différence. Le **fou**, votre conseiller, ne cesse de répéter les paroles de Jésus, qui affirmait

« Heureux, vous qui êtes pauvres, car le Royaume de Dieu est à vous ». Ces mots dynamisent votre groupe, néanmoins votre souci principal est surtout de pouvoir manger, trouver un **travail** pour vivre et faire vivre votre famille.

L'enjeu : L'annonce de ce changement de date est peut-être une chance. Que vous viviez en l'an 796 de l'Empire romain ou en l'an 3804 du calendrier juif, votre vie se résume à la pauvreté et à la misère, en sera-t-il autrement si demain vous aviez faim en l'an 43 après Jésus-Christ. Le monde a-t-il vraiment changé depuis le passage sur terre de Jésus ?

Pour les pouvoirs et missions individuels, chacun se référera à sa **feuille de route**.

2. Les lieux

La Palestine : la Palestine représente le territoire de jeu, il est délimité par des rubans de chantier.

Le palais : le palais est le domaine réservé et protégé des **Romains**, pour y pénétrer il faut soit faire partie du groupe ou en avoir l'entrée (cf. **le Dé - c**). (Avant Sous-sol)

La montagne : la montagne est le domaine réservé et protégé des **Zélotes**, pour y pénétrer il faut soit faire partie du groupe ou en avoir l'entrée (cf. **le Dé - c**). (Galerie)

Le temple : le temple est le domaine réservé et protégé des **Pharisiens**, pour y pénétrer il faut soit faire partie du groupe ou en avoir l'entrée (cf. **le Dé - c**). (Chœur)

Le désert : le désert est le domaine réservé et protégé des **Disciples**, pour y pénétrer il faut soit faire partie du groupe ou en avoir l'entrée (cf. **le Dé - c**). (Sous la Galerie nord)

La maison d'hôte : la maison d'hôte est le domaine réservé et protégé des **Sadducéens**, pour y pénétrer il faut soit faire partie du groupe ou en avoir l'entrée (cf. **le Dé - c**). (Arrières Combles)

Le village : le village est le domaine réservé et protégé des **Laissés pour compte**, pour y pénétrer il faut soit faire partie du groupe ou en avoir l'entrée (cf. **le Dé - c**). (Nef)

Le séjour des morts : le séjour des morts est le domaine de **la Mort**, c'est là que les joueurs éliminés par **les Zélotes** sont emmenés. (Clocher)

La prison : la prison est le domaine du **Geôlier**, c'est là que les joueurs éliminés par **les Romains** sont emmenés. (Arrière Sous-sol)

La taverne : Lieu d'échange et de consommation ouvert à tous les joueurs. La taverne sous la responsabilité du **Tavernier**. (Avant Combles)

L'atelier : l'atelier est sous la responsabilité de **l'ermite**. On y écrit des **parchemins** en vue de propager le message de Jésus au sein de la population. Le salaire perçu est minime, les ouvriers y viennent surtout par conviction et pour les discussions animées qui y règnent. (Sous la Galerie sud)

Le scriptorium : le scriptorium est sous la responsabilité du **scribe sage**. On y écrit des **parchemins** en vue de diffuser les Lois et les prescriptions juives traditionnelles au sein de la population. Le fait que le salaire soit le double de celui de **l'atelier** n'est pas à négliger et cela en dépit d'une ambiance bien plus austère. (Premier banc, face au chœur)

3. Rôles des responsables

Les rôles d'encadrement

César : César représente l'autorité du pouvoir. Il lui est possible de transmettre des ordres à Pilate par l'intermédiaire de **l'estafette de César**. Le maître du jeu peut ainsi tenter d'influer sur le déroulement via les informations que lui donneront les autres responsables.

Le maître du jeu : le maître du jeu est le seul à ne pas être déguisé comme les autres joueurs et responsables. Il permet à chacun de sortir du jeu.

Par manque de responsables, ce rôle peut être dévolu au Geôlier, à la Mort ou à Dieu.

Le Geôlier : le Geôlier est convoqué par **les Romains** en vue de l'élimination d'un des joueurs. Il veille à ce que soient présents : Pilate (*ou son successeur, Métilius*), le **dénonciateur** et le joueur visé. Il valide et réalise **l'élimination**.

La Mort : la Mort est convoquée par **les Zélotes** en vue de l'élimination d'un des joueurs. Il veille à ce que soient présents : Barrabas (*ou son successeur, Philippe*), le **dénonciateur** et le joueur visé. Il valide et réalise **l'élimination**.

Le Tavernier : le Tavernier s'occupe de la gestion de la taverne, il perçoit les pique-niques au début de la soirée.

Le Prophète : le Prophète est en lien avec les ateliers, il passe dans ceux-ci en vue d'établir des discussions autour des textes qui sont écrits sur les parchemins.

Les rôles d'accompagnement

L'estafette de César : l'estafette de César accompagne le groupe des **Romains**.

Son rôle :

1^{er} jour

Transmettre la mission de groupe

Veiller à la réalisation du symbole (cf. **face du cube**)

Transmettre à Pilate **la pièce de l'empereur**

Transmettre les informations concernant la possibilité de **récolter l'impôt**

Transmettre les informations concernant la possibilité d'**emprisonner**

Transmettre les informations de règles générales (**valider l'indice, dénoncer, se faire voler, se faire tuer, le travail, la consommation**, etc.)

Transmettre les **guides d'indices** aux joueurs

2^{ème} et suivants

Transmettre à Pilate **le bâton impérial**

Conseiller, renseigner et accompagner les joueurs dans leur rôle et missions
Etre en contact avec **Dieu et le maître du jeu**

Pour ce faire il a à sa disposition :

Le catalogue symbolique

Le règlement et le Lexique

En outre il sera systématiquement présent dans **le palais** au début de la nuit

L'étranger : l'étranger accompagne le groupe des **Zélotes**.

Son rôle :

1^{er} jour

Transmettre la mission de groupe

Veiller à la réalisation du symbole (cf. **face du cube**)

Transmettre à Barrabas **les rubans du voleur**

Transmettre les informations concernant la possibilité de **voler**

Transmettre les informations concernant la possibilité de **tuer**

Transmettre les informations de règles générales (**valider l'indice, dénoncer, se faire taxer** (cf. **récolte de l'impôt**), **se faire emprisonner, le travail, la consommation**, etc.)

Transmettre les **guides d'indices** aux joueurs

2^{ème} et suivants

Transmettre à Barrabas **l'épée de la révolte**

Conseiller, renseigner et accompagner les joueurs dans leur rôle et missions

Etre en contact avec **le maître du jeu**

Pour ce faire il a à sa disposition :

Le catalogue symbolique

Le règlement et le Lexique

En outre il sera systématiquement présent dans **la montagne** au début de chaque nuit

Le scribe sage : le scribe sage accompagne le groupe des **Pharisiens**.

Son rôle :

1^{er} jour

Transmettre la mission de groupe

Veiller à la réalisation du symbole (cf. **face du cube**)

Transmettre les informations concernant la récolte de **la dîme**

Transmettre les informations de règles générales (**valider l'indice, dénoncer, se faire taxer** (cf. **récolte de l'impôt**), **se faire emprisonner, se faire voler, se faire tuer, le travail, la consommation**, etc.)

Transmettre les **guides d'indices** aux joueurs

2^{ème} et suivants

Gérer **le travail** dans **le scriptorium**

Payer les ouvriers après chaque tâche (cf. **salaires**)

Conseiller, renseigner et accompagner les joueurs dans leur rôle et missions

Etre en contact avec **Dieu** et **le maître du jeu**

Pour ce faire il a à sa disposition :

Le catalogue symbolique

Le règlement et le Lexique

En outre il sera systématiquement présent dans **le temple** au début de chaque nuit

L'ermite : l'ermite accompagne le groupe des **Disciples**.

Son rôle :

1^{er} jour

Transmettre la mission de groupe

Veiller à la réalisation du symbole (cf. **face du cube**)

Transmettre les informations de règles générales (**valider l'indice, dénoncer, se faire taxer** (cf. **récolte de l'impôt**), **se faire emprisonner, se faire voler, se faire tuer, le travail, la consommation**, etc.)

Transmettre les **guides d'indices** aux joueurs

2^{ème} et suivants

Gérer **le travail** dans **l'atelier**

Payer les ouvriers après chaque tâche (cf. **salaire**)

Conseiller, renseigner et accompagner les joueurs dans leur rôle et missions

Etre en contact avec **Dieu** et **le maître du jeu**

Pour ce faire il a à sa disposition :

Le catalogue symbolique

Le règlement et le Lexique

En outre il sera systématiquement présent dans **le désert** au début de chaque nuit

Le tenancier : le tenancier accompagne le groupe des **Sadducéens**.

Son rôle :

1^{er} jour

Transmettre la mission de groupe

Veiller à la réalisation du symbole (cf. **face du cube**)

Transmettre les informations de règles générales (**valider l'indice, dénoncer, se faire taxer** (cf. **récolte de l'impôt**), **se faire emprisonner, se faire voler, se faire tuer, le travail, la consommation**, etc.)

Transmettre les **guides d'indices** aux joueurs

2^{ème} et suivants

Donner un coup de main à la **taverne**

Conseiller, renseigner et accompagner les joueurs dans leur rôle et missions

Etre en contact avec **Dieu** et **le maître du jeu**

Pour ce faire il a à sa disposition :

Le catalogue symbolique

Le règlement et le Lexique

En outre il sera systématiquement présent dans **la maison d'hôte** au début de chaque nuit

Le fou : le fou accompagne le groupe des **Laissés pour compte**.

Son rôle :

1^{er} jour

Transmettre la mission de groupe

Veiller à la réalisation du symbole (cf. **face du cube**)

Transmettre les informations de règles générales (**valider l'indice, dénoncer, se faire taxer** (cf. **récolte de l'impôt**), se faire **emprisonner, se faire voler, se faire tuer, le travail, la consommation**, etc.)

Transmettre les **guides d'indices** aux joueurs

2^{ème} et suivants

Se promener dans la journée en criant « Heureux vous qui êtes pauvres, car le Royaume de Dieu est à vous ! »

Conseiller, renseigner et accompagner les joueurs dans leur rôle et missions

Etre en contact avec **Dieu** et **le maître du jeu**

Pour ce faire il a à sa disposition :

Le catalogue symbolique

Le règlement et le Lexique

En outre il sera systématiquement présent dans **le village** au début de chaque nuit

Les rôles de supervision

Dieu : Dieu est celui qui est en mesure de **valider les indices**, il est accompagné par son **ange** qui lui sert d'interprète et de journaliste auprès des habitants de **la Palestine**. En outre, il est également accompagné de **l'œil divin** qui filme les grands moments et les validations.

L'ange : Interprète et journaliste de **Dieu**, il questionne et interroge les habitants de **la Palestine**.

L'œil divin : Un cameraman est présent durant toute la nuit afin de filmer les ambiances générales, les interviews de **l'ange** et certaines validations de **Dieu**.

4. Les éléments de jeu

Les objets de pouvoirs

Le bâton impérial : le bâton du pouvoir est donné à Pilate après que trois romains aient fait **valider l'indice**. Le bâton impérial permet **l'élimination** d'un joueur.

L'épée de la révolte : l'épée de la révolte est donnée à Barrabas après que trois zélotes aient fait **valider l'indice**. L'épée de la révolte permet **l'élimination** d'un joueur.

La pièce de l'empereur : la pièce de l'empereur permet à chaque soldat romain de **récolter l'impôt** sur n'importe lequel des joueurs.

Le ruban de voleur : le ruban de voleur permet aux zélotes de **voler** n'importe lequel des joueurs.

Le Ouh'antid : le ouh'antid est une affiche qui permet à Pilate de motiver les dénonciations par la mise à prix d'un des joueurs

Le Veto : le veto est un cube transmis au dénonciateur par **La Mort** ou le **Geôlier** lors d'une **élimination**. Celui-ci sera utilisé lors de la votation.

Les objets de fonctionnement

Le déguisement : Celui-ci est apporté par chaque participant en fonction de son rôle. Des déguisements seront à disposition au début de la soirée, afin que tous puissent être déguisés.

Le décor : On veillera à ce que chaque lieu soit décoré en fonction du groupe qui l'habite. Dans chaque endroit on trouvera une **Face du cube**. Afin d'améliorer la mise en situation, un beamer projettera en continu des images de Palestine sur un écran géant posé dans la nef.

La nourriture : La nourriture vendue à **la taverne** provient de l'échange des pique-niques des participants contre **le dé** et **la feuille de route**.

Le dé : Le dé est l'élément qui concrétise l'existence des joueurs, sur celui on trouvera

- a) L'identité : le prénom du joueur
- b) L'appartenance au groupe : Une partie de l'image du groupe, qui permet de retrouver celui-ci
- c) L'entrée : L'image entière d'un autre groupe. L'entrée permet au joueur de s'introduire dans le lieu réservé à cet autre groupe.
- d) La clef d'indice : (cf. **la clé d'indice**)
- e) Le choix : Lorsque le joueur fait **valider son indice**. Dieu colle sur cette face un **timbre** signalant le choix de vote du joueur.
- f) Le titre : La réponse donnée en vue de faire valider son indice sera écrite sur cette face.

La clef d'indice : Constituée de deux à cinq mots provenant de l'indice général, elle est l'élément qui permet aux autres joueurs, pour autant qu'ils le voient et s'en souviennent, d'éliminer le joueur à qui elle appartient. La clef d'indice est également le mot de passe qui permet au joueur de recevoir son indice si celui-ci est détenu un indice caché (cf. **L'indice - b**).

Le guide d'indice : Le guide d'indice est une enveloppe avec le prénom du personnage. Celui-ci est distribué par le conseiller de chaque groupe en cours du 1^{er} jour. Sous forme d'énigme, ce guide permet au joueur de retrouver le détenteur de son **indice**.

L'indice : L'indice est un texte qui exprime ou dirige l'opinion du personnage face à Jésus.

- a) ouvert : L'enveloppe contenant l'indice est affiché sur les murs de **la Palestine**, il offre ainsi à la vue de tous **la clef d'indice**.
- b) caché : L'enveloppe contenant l'indice est en possession d'un autre joueur, **la clef d'indice** n'est connue que de ce dernier.

Le parchemin : le parchemin est une feuille A4 sur laquelle les joueurs écrivent des textes en vue de diffuser leurs opinions. Les parchemins sont élaborés dans **l'atelier** et dans le **scriptorium**. L'écriture de ces parchemins permet aux joueurs d'avoir un **travail** et de recevoir un **salaire**.

Les objets de validation

Le timbre : Le timbre est un rond autocollant, posé par **Dieu** sur le dé du joueur (cf. **le Dé - e**) lorsque celui-ci fait **valider son indice**.

- Rond rouge : conservation de la datation
- Rond vert : datation à partir de la naissance de Jésus

Le jeton : Le jeton est la carte de vote des joueurs. Celui-ci est utilisé le 4^{ème} jour, en vue de dynamiser le déplacement sur Jérusalem ou aura lieu le vote. Le jeton est donné aux joueurs au matin du 4^{ème} jour avec l'explication des règles de jeu du déplacement.

Les objets de témoignage

La face du cube : la face du cube est une plaque de Plexiglas noircie de 1m², il sera utilisé pour le culte et le commando décoratif.

Le catalogue symbolique : Le catalogue symbolique est une liste de noms d'objets, permettant au groupe de définir quel symbole représente le mieux le rôle de leur groupe dans le jeu. Ce symbole sera gravé sur la face du cube.

La feuille d'identité : la feuille d'identité mentionne le prénom, le personnage et sa mission. Mise sous enveloppe, elle est distribuée aux catéchumènes le soir précédant, avec les consignes suivantes :

- la feuille d'identité n'est à ouvrir qu'une fois chez eux
- taire tous les éléments qu'elle contient au moins jusqu'au du jeu.
- Après lecture d'imaginer un déguisement pour ce personnage
- Prendre leur feuille d'identité avec eux pour le lendemain, ils en auront besoin

La feuille de route : la feuille de route est distribuée avec le dé en échange du pique-nique au début du jeu.

5. Pouvoirs et missions

Récolter l'impôt : Chaque militaire romain muni de **la pièce de l'empereur** peut récolter l'impôt (1 à 20 **Piastres**) auprès de n'importe quel joueur.

Voler : Le vol est le pouvoir des zélotes uniquement. Pour pratiquer le vol, deux joueurs munis chacun d'un **ruban de voleur**, entourent les bras du joueur qu'il désire voler. Celui-ci est obligé de donner tout l'argent qu'il a sur lui.

Récolter la dîme : Les **Pharisiens** peuvent récolter la dîme (impôt dévolu au Temple : 1 à 6 **Piastres**). Les joueurs sont libres de la verser, la dîme ne peut être imposer.

Dénoncer : Dénoncer signifie proposer l'élimination d'un joueur. Les joueurs peuvent s'adresser tant à Pilate qu'aux **Romains** en général ou à Barrabas, ou à un des **Zélotes**, pour dénoncer le joueur visé. Après acceptation de Barrabas respectivement Pilate, l'élimination peut avoir lieu par la prison à vie ou par la mort. L'élimination réussie le dénonciateur reçoit le **Veto**.

Dénonciateur : voir **Dénoncer**

Elimination :

a. Par la mort

Le choix et le fait de tuer sont au pouvoir de Barrabas, pour le réaliser, il doit être en possession de **l'épée de la révolte**. Si Barrabas est éliminé, ce pouvoir revient à Philippe.

Pour procéder à une élimination, Barrabas doit être accompagné **La Mort** et du **dénonciateur**, ce dernier peut être lui. Ensemble ils retrouvent la personne visée et le **dénonciateur** annonce le prénom et **la clef d'indice** de celui-ci. **La Mort** vérifie la dénonciation.

- **Fausse**
Le joueur retourne au jeu
- **Vraie**
Le joueur est emmené par **La Mort** et est éliminé

La Mort transmet les possessions du joueur éliminé selon :

- **Le dé** est conservé par **La Mort**
- **L'indice**
 - a. Le joueur n'a pas trouvé son indice
Le guide d'indice reste en possession du **dénonciateur**. Le dénonciateur ayant réussi l'élimination reçoit un **Veto** qu'il pourra faire valoir au moment du vote de **Bar/Bat**-... Le groupe peut négocier la clef d'indice avec **Bar/Bat** -..., mais garde son droit de veto.
 - b. Le joueur a son indice non-validé
L'indice reste en possession du **dénonciateur**. Le dénonciateur ayant réussi l'élimination reçoit un **Veto** qu'il pourra faire valoir au moment du vote de

Bar/Bat-... Le groupe peut négocier l'indice avec **Bar/Bat-...**, mais garde son droit de veto.

c. Le joueur a son indice validé

L'indice reste en possession du **dénonciateur**. Le dénonciateur ayant réussi l'élimination reçoit un **Veto** qu'il pourra faire valoir au moment du vote de **Bar/Bat-...**

- **La clef d'indice**

Si le joueur possède encore **la clef d'indice** d'un autre joueur, celle-ci sera affichée sur la porte du **Séjour des morts** avec l'annonce de l'élimination.

Chaque élimination par le meurtre réussie est annoncée par affichage à la porte du **Séjour des morts**.

Bar et Bat

Après un petit entretien dans **le séjour des Morts**, le joueur reçoit **le dé** en retour avec la mention Bar (fils de) ou Bat (fille de) sur la face de son prénom. Il retourne dans son groupe et peut choisir quelle attitude il adoptera pour la fin du jeu en connaissance du vécu de son père/sa mère. Il retourne au jeu et ne peut plus être tué. Il peut retourner voir son **dénonciateur** et **négocier** la récupération de sa **clef d'indice** ou de son **indice**. Le joueur peut participer au **vote**, mais peut voir le **Veto** l'en priver.

b. Par la prison à vie

Le choix et le fait d'emprisonner sont au pouvoir de Pilate, pour le réaliser, il doit être en possession du **Bâton impérial**. Si Pilate est éliminé, ce pouvoir revient à Métilius.

Pour procéder à une élimination, Pilate doit être accompagné **Le Geôlier** et du **dénonciateur**, ce dernier peut être lui. Ensemble ils retrouvent la personne visée et le **dénonciateur** annonce le prénom et **la clef d'indice** de celui-ci. **Le Geôlier** vérifie la dénonciation.

- **Fausse**

Le joueur retourne au jeu

- **Vraie**

Le joueur sera emmené par **Le Geôlier** et est éliminé

Le Geôlier transmet les possessions du joueur éliminé selon :

- **Le dé** est conservé par **Le Geôlier**

- **L'indice**

a. Le joueur n'a pas trouvé son indice

Le guide d'indice reste en possession du **dénonciateur**. Le dénonciateur ayant réussi l'élimination reçoit un **Veto** qu'il pourra faire valoir au moment du vote de **Bar/Bat-...** Le groupe peut négocier la clef d'indice avec **Bar/Bat-...**, mais garde son droit de veto.

b. Le joueur a son indice non-validé

L'indice reste en possession du **dénonciateur**. Le dénonciateur ayant réussi l'élimination reçoit un **Veto** qu'il pourra faire valoir au moment du vote de **Bar/Bat-...** Le groupe peut négocier l'indice avec **Bar/Bat-...**, mais garde son droit de veto.

c. Le joueur a son indice validé

L'indice reste en possession du **dénonciateur**. Le dénonciateur ayant réussi l'élimination reçoit un **Veto** qu'il pourra faire valoir au moment du vote de **Bar/Bat-...**

- **La clef d'indice**

Si le joueur possède encore **la clef d'indice** d'un autre joueur, celle-ci sera affichée sur la porte de **la Prison** avec l'annonce de l'élimination.

Chaque emprisonnement réussi est annoncé par affichage à la porte de **la Prison**.

Bar et Bat

Après un petit entretien dans **la Prison**, le joueur reçoit **le dé** en retour avec la mention Bar (fils de) ou Bat (fille de) sur la face de son prénom. Il retourne dans son groupe et peut choisir quelle attitude il adoptera pour la fin du jeu en connaissance du vécu de son père/sa mère. Il retourne au jeu et ne peut plus être tué. Il peut retourner voir son **dénonciateur** et **négociier** la récupération de sa **clef d'indice** ou de son **indice**. Le joueur peut participer au **vote**, mais peut voir le **Veto** l'en priver.

Valider l'indice : Valider l'indice permet :

- Aux **Romains**, de prendre possession du **bâton impérial**, grâce à trois validation de membres de leur groupe
- Aux **Zélotés**, de prendre possession de **l'épée de la révolte**, grâce à trois validation de membres de leur groupe
- Aux autres joueurs, de pouvoir **dénoncer** un joueur en vue d'une élimination
- A chaque joueur de pouvoir faire entendre sa voix lors du vote.

Pour valider l'indice, le joueur doit :

Être en possession de **l'indice** (avoir résolu l'énigme du **guide d'indice** et avoir retrouver l'indice)

Se présenter auprès de **Dieu** avec son **indice** et don **dé**

Répondre au trois questions de Dieu :

- Quel est ton indice ?

Le joueur témoigne en quelques mots du contenu de son indice

- Qui est Jésus pour toi ?

Le joueur doit pouvoir désigner un titre qui représente cette relation (ex. Maître)

- La vie et le message de Jésus représentent-ils un danger pour toi ou ton groupe ?

Le joueur doit se positionner pour le vote

La validation est effective à la pose du timbre et à l'écriture d'un titre sur le dé (voir **le Dé e-f**).

6. Répartition et fonctionnement de l'argent

La piastre : la piastre est l'unité monétaire utilisée dans le jeu, elle prend la forme de pièces de monnaie. La réserve est en possession du maître du jeu, les responsables peuvent à tout moment venir demander de l'argent pour réaliser les objectifs (payer une dénonciation, rétribuer le travail)

Le salaire : le salaire est obtenu grâce à la rédaction de parchemins soit dans l'atelier (1 parchemin = 2 Piastres) soit au scriptorium (1 parchemin = 4 Piastres).

L'impôt : la somme prélevée peut aller de 1 à 20 Piastres. L'impôt peut être négocié mais l'on ne peut s'y soustraire (cf. récolter l'impôt). Une somme de 6 Piastres sera laissée en possession du joueur.

Le vol : lorsqu'un joueur est victime d'un vol, il donne tout l'argent qu'il a sur lui. Il ne peut s'y soustraire.

La dîme : la dîme est récoltée par les pharisiens, elle peut varier de 1 à 6 Piastres. Le joueur est libre d'y consentir.

Le don : le don est le pouvoir de chaque joueur.

Le travail : les joueurs ont la possibilité de choisir un travail indépendamment de leurs convictions.

La négociation : la négociation n'est soumise à aucune règle.

La consommation : une carte permet de visualiser ce que les joueurs peuvent consommer (Ex. 1 boisson = 10 Piastres, 1 sandwich = 20 Piastres). L'enjeu est ici de motiver le don, le partage, le travail et de stigmatiser les pouvoirs financiers.