

L'élimination

Le passage par l'épée

Le passage par l'épée est un pouvoir de Barrabas, pour le réaliser, il doit être en possession de « l'épée de la révolte » (trois validations d'indice). Si Barrabas est éliminé, ce pouvoir revient à Philippe.

L'emprisonnement

L'emprisonnement est un pouvoir de Pilate, pour le réaliser, il doit être en possession du « bâton impérial » (trois validations d'indice). Si Pilate est éliminé, ce pouvoir revient à Métilius.

Procédé

Pour procéder à une élimination, Pilate ou Barrabas doivent être accompagnés respectivement du Geôlier ou de La Mort et du dénonciateur (ce dernier peut être eux). Ensemble ils retrouvent la personne visée et le dénonciateur annonce le prénom et la clef d'indice de celui-ci. Le Geôlier ou la Mort vérifie la dénonciation.

Fausse

Le joueur retourne au jeu

Vraie

Le joueur est emmené par le Geôlier ou La Mort et est éliminé

Le Geôlier ou La Mort transmette les possessions du joueur éliminé selon :

- Le Dé
Le dé est conservé par le Geôlier ou La Mort
- L'indice
Le joueur n'a pas trouvé son indice
La clef d'indice reste en possession du dénonciateur. Le groupe ayant réussi l'élimination reçoit un Veto qu'il pourra faire valoir au moment du vote de Bar-... Le groupe peut négocier la clef d'indice avec Bar-..., mais garde son Veto.
Le joueur a son indice non-validé
L'indice reste en possession du dénonciateur. Le groupe ayant réussi l'élimination reçoit un Veto qu'il pourra faire valoir au moment du vote de Bar-... Le groupe peut négocier l'indice avec Bar-..., mais garde son droit de Veto.
Le joueur a son indice validé
L'indice reste en possession du dénonciateur. Le groupe ayant réussi l'élimination reçoit un Veto qu'il pourra faire valoir au moment du vote de Bar-...
- La clef
Si le joueur possède encore la clef d'un autre joueur, celle-ci sera affichée sur les murs du Cimetière avec l'annonce de l'élimination.

L'annonce d'élimination

Chaque élimination réussie est annoncée par affichage au Cimetière.

Le joueur

Après un petit entretien avec le Geôlier ou La Mort, la personne éliminée 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.