

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

Son rôle :

1<sup>er</sup> 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 de **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<sup>ème</sup> 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

**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 **valider 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**.

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

Son rôle :

1<sup>er</sup> 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<sup>ème</sup> 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

**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 pratiquer **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 **valider 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 tuer 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 incitent 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**.

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

Son rôle :

1<sup>er</sup> 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<sup>ème</sup> et suivants

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

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 temple** au début de chaque nuit

**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 confondu 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**.

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

Son rôle :

1<sup>er</sup> 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<sup>ème</sup> 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

**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 continue de dater votre existence.

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

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

Son rôle :

1<sup>er</sup> 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<sup>ème</sup> 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

**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'il 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**.

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

Son rôle :

1<sup>er</sup> 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<sup>ème</sup> 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

**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**.