

Les Rôles

Romains :

1. Ponce Pilate : gouverneur de Palestine, représentant suprême de Rome > _
2. Métilius : intendant de Pilate, organisateur de l'espionnage > _
3. Démétrius : centurion > _
4. Ruth : esclave juive de la femme de Pilate > _
5. Julia : femme de Pilate > _
6. Tullius : soldat romain de la garde de Pilate > _

Zélotes :

1. Barabbas : chef des brigands > _
2. Philippe : frère de Jacob > _
3. Mathias : fils de Mathias et d'Anne, frère de Myriam > _
4. Eléazar : voisin de Philippe, le premier qui a pris le maquis > _
5. Jacob : fils de Thélémy et de Suzanne, frère de Philippe et Dinah > _
6. Dinah : fille de Thélémy et de Suzanne, soeur de Philippe et Jacob > _

Pharisiens :

1. Caïphe : Grand Prêtre juif, défenseur de la Loi > _
2. Gamaliel : autre pharisien pur et dur > _
3. Thélémy : père de Jacob, Philippe et Barthélémy, époux de Suzanne. Triste > _
4. Suzanne : mère de Jacob, Philippe et Barthélémy, épouse de Thélémy. Aigrie > _
5. Daniel : pharisien pinailleur sûr d'avoir raison ; moralisateur face aux autres > _
6. Marthe : veuve riche, mais maniaque de la propreté, jalouse de sa sœur > _

Disciples :

1. Pierre : super-disciple de Jésus. A renié son maître, mais persiste à le suivre > _
2. Lévi : ex-douanier voleur de pauvres. Depuis un festin mémorable, disciple de Jésus > _
3. Barthélémy : fils de Thélémy et Suzanne. A quitté ses parents pour suivre Jésus > _
4. Simon le zélate : transfuge, est parti avec les disciples de Jésus, mais peut revenir > _
5. Baruch : ex-Essénien viré de la secte, devenu intendant d'André, puis disciple de Jésus > _
6. Zachée : ex-collecteur d'impôts. Devenu honnête depuis sa rencontre avec Jésus > _

Sadducéens :

1. André : riche marchand juif > _
2. Chusa : très riche sadducéen, proche d'Hérode Antipas, marié à Jeanne > _
3. Jeanne : épouse de Chusa, proche des idées de Jésus > _
4. Malchus : esclave juif d'André > _
5. Timon : esclave païen d'André > _
6. Noémie : esclave de Jeanne > _

Les laissés pour compte :

1. Judas Iscariot : traître et redevenu pauvre > _
2. Myriam : fille d'Anne. Malade. Adore les belles histoires > _
3. Anne : mère de Myriam, Salomé et Mathias, veuve de Mattathias > _
4. Marie-Madeleine : pécheresse, amie de Jésus > _
5. Salomé : sœur de Myriam, veille au bonheur de sa sœur > _
6. Absalon : jeune homme qui fut considéré comme démoniaque > _

ROMAINS

1. Pilate

Personnage :

Tu es le gouverneur romain de toute la Palestine. Tu es le chef d'un pays que vous, les romains, avez envahi. Tu as énormément d'ennemis, mais tout le monde a peur de toi. C'est toi qui as le plus de pouvoir dans le jeu. Tout le monde doit t'obéir, à toi et à tes soldats. Toi, tu n'obéis qu'à l'empereur César au travers d'édits qu'il te fait parvenir via son estafette. Ton rôle, c'est de faire régner l'ordre dans ce fichu pays. Mais c'est difficile, les Juifs te détestent, mais te craignent. Et tu ne peux pas faire ce que tu veux : si tu en arrêtes un qui est un peu connu, les autres protestent, manifestent, bloquent le pays. Ils vont même parfois trouver l'empereur derrière ton dos, et c'est lui qui te remet à l'ordre. Tu dois donc ruser, mais de temps à autres, tu fais un exemple : comme ce Jésus que tu as condamné à la mort en croix. Tu n'avais rien de spécial contre lui personnellement, mais tu avais peur qu'il crée des troubles et des révoltes dans la population, et cela, tu ne pouvais l'admettre. Les peuples sous la domination des Romains doivent bien se tenir et rester calmes pour bénéficier des bienfaits de la seule civilisation raffinée : la vôtre. Sous tes ordres, tu as des soldats et ton chef-espion. C'est eux qui sont tes exécutants. Si tu recherches quelqu'un, tu peux bien sûr offrir une forte récompense à qui le trahira. Tu as tout l'argent que tu veux pour les basses besognes.

Relations :

Tes amis :

Julia, ta femme, raffinée et mondaine et son esclave
Métilius, ton intendant, chef-espion en Palestine, en qui tu as toute confiance
Ton centurion et ton soldat

André, ton indic, que tu peux convoquer quand tu veux, mais uniquement en passant par Métilius.
Judas Iscariot, celui qui a vendu son maître Jésus pour de l'argent : il serait peut-être d'accord de recommencer

Tes ennemis :

Tous les Juifs, mais surtout ceux qui sèment le désordre et qui font trop de bruit
Barabbas et sa bande de voleurs, juifs eux aussi, qui ont pris les armes pour chasser les Romains de Palestine. **Mission :**

Retrouver ton groupe et son lieu protégé
Trouver puis faire valider ton indice
Acquérir le bâton impérial
User de ton autorité et de tes pouvoirs pour maintenir la paix
Gérer et décider des éliminations

Entrée : jeu

Clef d'indice : la seule garantie

Guide d'indice : Le traître est peut-être la seule garantie fidèle

Possession d'indice : André

Pouvoir et conditions : Collecter des impôts : Tu peux envoyer n'importe lequel de tes militaires munis de la pièce de l'empereur en début d'année auprès des citoyens et exiger de 1 à 20 piastres par personne suivant ses moyens financiers. Posséder « le bâton impérial » grâce à la validation d'indice de trois membres de ton groupe
Mettre à prix la tête d'un participant via les affiches « Ouh'antide »
En possession du « bâton impérial », tu es le seul à pouvoir faire appel au « Geôlier » pour l'élimination d'un des joueurs. Des propositions d'élimination peuvent te parvenir, à toi de voir ! Si tu décides d'emprisonner quelqu'un sur dénonciation, tu dois être accompagné du « Geôlier » et d'un dénonciateur. Il te faudra également avoir en ta possession « le bâton impérial ». Si toi ou le dénonciateur êtes en mesure de dire le nom et la clef d'indice de la personne visée, celle-ci sera définitivement éliminée du jeu et emmenée par le « Geôlier ».

2. Métilius

Personnage :

Tu es un officier romain, le bras droit de Pilate, le gouverneur. Comme lui, tu es chargé de maintenir l'ordre en Palestine. Pour savoir ce qui se trame chez les juifs, Pilate a besoin d'informations. Tu es son chef-espion, c'est toi qui as des indics qui te font des rapports sur ce qui se passe. Tu as un peu l'ennui de Rome, la plus belle ville du monde, mais tu as l'esprit curieux, tu aimes essayer de comprendre les différentes mentalités, les différentes philosophies, les différentes religions. Alors, tu t'intéresses à tout. Tu vas à la synagogue assister au culte des juifs, tu discutes avec les grecs pour connaître leur philosophie. Tu es moins violent que Pilate. Pour maintenir l'ordre, tu préfères la manière douce : essayer de convaincre plutôt que d'utiliser la force des légions romaines. Tu souffres de la méfiance des juifs à ton égard, tu voudrais bien t'intégrer, mais ils se méfient de toi. Tu as entendu parler de Jésus et tu trouves que c'est un philosophe intéressant, mais un peu dangereux pour l'Empire romain. Tu ne reçois d'ordres que de Pilate.

Relations :

Tes amis :

Pilate et sa femme

Le centurion et le soldat, tous deux sous tes ordres

André, ton indicateur préféré : tu aimes bien discuter avec lui et ses informations sont fiables

Tes ennemis :

Demande à Pilate, tu as les mêmes

Mission :

Retrouver ton groupe et son lieu protégé

Trouver puis faire valider ton indice

Permettre l'acquisition du bâton impérial

Convoquer l'indicateur à la demande de Pilate

Aider Pilate à gouverner

Entrée

Sadducéens

Clef d'indice :

le peuple de Jérusalem

Guide d'indice :

Le riche marchand comprend le peuple de Jérusalem

Possession d'indice :

Anne

Pouvoir et conditions :

Muni de la pièce de l'empereur, tu peux pratiquer les impositions

Motiver des éliminations

Dans les cas où Pilate est éliminé, c'est à toi de gouverner la Palestine

3. Démétrius

Personnage :

Tu es un centurion romain. Depuis des années, tu fais partie de la légion romaine, et tu as voyagé dans bien des pays : en Gaule, en Espagne, en Egypte, en Grèce, etc. Maintenant, tu sers l'empereur en Palestine. Tu as été envoyé à Jérusalem pour maintenir l'ordre parmi les Juifs. Ton chef suprême, c'est Pilate. Tu lui obéis au doigt et à l'oeil, sans te poser des questions. S'il t'ordonne d'arrêter quelqu'un, tu l'arrêtes, s'il te dit d'en torturer un autre, tu le fais. Jamais tu ne te demandes si c'est juste ou pas. Tu es comme un mécanisme bien huilé qui fait ce qu'on lui dit de faire. Pourtant, il y a une chose que tu aimes : l'argent et le jeu. Tu passes tes moments de loisirs à la taverne, et au tripot. Ce n'est pas avec ce que tu gagnes à l'armée que tu peux aller bien loin, alors tu trouves des combines. Tu n'hésites pas à dénoncer les autres, contre récompense, bien sûr. Tu essaies aussi de racketter certains pigeons, tu espionnes la femme de Pilate dans le but de la faire chanter, mais tu dois être prudent. Ton chef, Pilate, est maniaque sur l'honnêteté de ses soldats. Tu n'apprécies pas autrement les Juifs traditionnels comme Gamaliel qui vivent dans le temple. Tu as entendu parler de Jésus. Tu ne l'aimais pas : il mettait des idées de révolte dans la tête des gens, et à cause de lui, tu as eu un surplus de travail : tu as dû surveiller le palais nuit et jour, et emprisonner un grand nombre de gens : les prisons débordaient.

Relations :

Tes amis :

Métilius, le chef-espion de Pilate à qui tu obéis et Tullius, le soldat sous tes ordres.

Tes ennemis :

Demande à Pilate, ce sont les mêmes

La femme de Pilate et son esclave

Zachée, ex-collecteur d'impôts pour vous, les romains, qui vous a lâchés et est devenu disciple de Jésus. Tu ne rates pas une occasion de l'embêter.

Mission :

Retrouver ton groupe et son lieu protégé

Trouver puis faire valider ton indice

Permettre l'acquisition du bâton impérial

Obéir à ta hiérarchie

Te faire le plus d'argent possible

Entrée : jeu

Clef d'indice : roi des juifs

Guide d'indice : Le roi des juifs sera dénoncé par un gardien de la Loi juive

Possession d'indice : Lévi

Pouvoir et conditions : Muni de la pièce de l'empereur, tu peux pratiquer les impositions
Motiver des éliminations

4. Ruth

Personnage :

Tu t'appelles Ruth, tu es juive, tu as toujours vécu en Palestine. Tes parents, très pauvres, t'ont vendue comme esclave alors que tu étais encore une enfant. Tu n'as jamais revu tes parents, tu ne sais pas ce qu'ils sont devenus. Mais tu estimes que tu as de la chance, tu n'es pas trop mal tombée : ta maîtresse, Julia, est la femme de Pilate, le gouverneur romain, chef de tout votre pays. Julia est très riche, elle a parfois des caprices et des crises de nerfs, et là, elle te bat parfois, mais à part ça, elle est très gentille avec toi. Elle te couvre de cadeaux, et elle te donne toutes ses robes qu'elle ne met plus. Une sorte d'amitié s'est installée entre vous deux, et elle te confie ses secrets. Lorsque Julia est de retour d'un de ses fréquents séjours à Rome, tu l'accompagnes en ville, déguisée en mendicante, et vous passez de très bons moments ensemble. Vous êtes un peu comme des sœurs, sauf lorsqu'elle organise une fête au palais de son mari : quand elle a des invités, tu redeviens la petite esclave qui n'a rien à dire. D'ailleurs, la femme de Pilate te fait passer pour une muette auprès de ses relations, tu as pris l'habitude de jouer le jeu : jamais tu ne parles en public. Tu aimes ça : personne ne fait attention à toi et tu glanes des informations précieuses. Tu as entendu parler de ce Jésus : il paraît qu'il accordait une grande importance à chacun, même aux esclaves. Pas mal ! Chaque fois que Julia est à Rome, tu en profites pour entendre et découvrir de nouvelles histoires de Jésus.

Relations :

Tes amis :

Julia, ta maîtresse, et Pilate, son mari

Malchus, esclave d'un riche marchand juif, avec lesquels tu as partagé une partie de ta jeunesse chez un autre maître et Timon son compagnon d'infortune. Tu les aimes comme des frères, vous vous racontez tout.

Noémie, esclave de Jeanne

Tes ennemis :

Ta maîtresse semble soupçonner un membre de l'armée romaine de lui en vouloir, peut-être celui-ci est-il aussi une menace pour toi ?

Mission :

Retrouver ton groupe et son lieu protégé

Trouver puis faire valider ton indice

Permettre l'acquisition du bâton impérial

Accompagner ta maîtresse et profiter de ses absences pour te renseigner sur Jésus

Entrée :

Disciples

Clef d'indice :

disciple de Jésus

Guide d'indice :

Le disciple de Jésus peut être libéré par l'esclave d'un maître

Possession d'indice :

Eléazar

Pouvoir et conditions :

Aucun, tant que tu n'es pas libéré de ton esclavage. Tu peux toutefois dénoncer quelqu'un auprès de ton maître en lui indiquant la clef d'indice et le prénom de celui que tu souhaiterais voir éliminé

5. Julia

Personnage :

Tu es la femme de Pilate, gouverneur romain de Palestine. Tu fais partie de la haute société romaine, tu adores les beaux habits, les parfums, les bijoux, le luxe, quoi. A peine revenue de Rome, tu regrettes déjà ses soirées, ses orgies. Dans le palais de Pilate, tu t'ennuies, tes amies sont loin, ton mari est très occupé à faire régner l'ordre. Pour t'occuper, tu adores te déguiser en mendiante ou en femme juive du petit peuple : ainsi, tu découvres tout ce qui se trame à Jérusalem, tu as des contacts avec des marchands louches, tu sais où on peut obtenir les meilleurs aliments, parfums, etc. Tout ce que tu as appris, tu le gardes pour toi. Jamais un mot à ton mari sur tes activités clandestines. Seule ton esclave, que tu fais passer pour muette, Ruth, est au courant. Mais tu te méfies de Démétrius : tu as l'impression qu'il t'espionne. Mais tu adores aussi organiser de grandes réceptions au palais : tes fêtes sont très recherchées, on se bouscule pour recevoir une invitation. Tu as entendu parler de ce Jésus de Nazareth, mais il ne te plaît pas trop : il méprisait trop les riches et les puissants.

Relations :

Tes amis :

Pilate, ton mari, et Ruth, ton esclave

Métilius, chef de l'espionnage de ton mari, avec qui tu t'entends bien

Jeanne et son mari, un couple de riches juifs avec qui tu entretiens des relations mondaines

Tes ennemis :

Peut-être Démétrius

Mission :

Retrouver ton groupe et son lieu protégé

Trouver puis faire valider ton indice

Permettre l'acquisition du bâton impérial

Récolter des renseignements sur les agissements de Démétrius en te mêlant à la foule des petites gens accompagnée de Ruth

Entrée : Laissés pour compte

Clef d'indice : le Royaume de Dieu

Guide d'indice : Le Royaume de Dieu est présent et visible en Palestine

Possession d'indice : Aucun

Pouvoir et conditions : Motiver des éliminations en dénonçant des joueurs auprès de ton mari

6. Tullius

Personnage :

Tu es un simple soldat romain. Il y a très longtemps, tu t'es engagé dans la légion romaine, parce que tu ne savais pas trop quoi faire d'autre. A l'armée, tu ne risques pas le chômage, et tu reçois régulièrement ta paie. Ton travail t'amène régulièrement à accompagner l'épouse de Pilate lors de ses séjours à Rome afin d'assurer sa sécurité, Cette garde rapprochée t'est pénible car tu n'as contact avec personne. En Palestine, c'est plus difficile aussi. Tu n'aimes pas trop ton chef, le centurion Démétrius, tu le trouves un peu pourri, mais tu es obligé de faire avec. Tu n'as pas l'habitude de discuter les ordres, tu obéis sans trop réfléchir. Et puis, ton chef, c'est ta seule famille. Tu n'as plus revu les tiens depuis que tu t'es engagé dans la légion. Alors, tu l'accompagnes partout où il va, tu es un peu son ombre. Tu as vu ce Jésus mourir sur la croix : c'est toi qui étais de piquet ce jour-là. Et il t'a impressionné, surtout quand il a crié juste avant de mourir. C'était un moment extraordinaire, comme si le temps s'arrêtait. Tu as confusément pensé : c'était sûrement un Dieu. Et puis, tu as chassé cette idée de ta tête et tu as repris ton boulot.

Relations :

Tes amis :

Ton chef direct, le centurion Démétrius

Tes ennemis :

Les mêmes que tes chefs, demande-leur

Mission :

Retrouver ton groupe et son lieu protégé

Trouver puis faire valider ton indice

Permettre l'acquisition du bâton impérial

Obéir aux ordres

Entrée :

Jeu

Clef d'indice :

l'Empire romain

Guide d'indice :

L'Empire romain s'affiche en Palestine

Possession d'indice :

Aucun

Pouvoir et conditions :

Muni de la pièce de l'empereur, tu peux pratiquer les impositions
Motiver des éliminations

ZELOTES

1. Barabbas

Personnage :

Tu es à la tête des Zélotes, une bande de brigands. Quand tu étais enfant, la ville où tu vivais a été rasée par les romains en représailles. Tes parents ont juste pu fuir, mais ils ont perdu toutes leurs richesses. Ce massacre t'a ouvert les yeux, tu as décidé de combattre l'injustice en prenant les armes. Depuis, tu vis dans la montagne avec tes hommes : vous kidnappez les riches pour obtenir des rançons. Avec l'argent, vous achetez des armes ou vous le redonnez aux pauvres. Ta tête est mise à prix et tu sais que la prochaine fois que tu seras arrêté, tu auras droit à la mort. Mais tu es rusé. Tu connaissais Jésus, mais tu le prenais pour un doux dingue, qui n'avait aucune chance de changer le monde. Toi, tu penses qu'on y arrivera que par la violence. Pourtant, Jésus est mort à ta place : le peuple a choisi de te faire libérer, toi Barabbas, plutôt que lui. Maintenant, 10 ans après, à toi de décider si tu vas plutôt aider ceux qui étaient ses disciples, ou plutôt les autres.

Relations :

Tes amis :

Les membres de ta bande, clandestins comme toi
André, riche marchand : attention ! Ta bande ne sait pas que tu le connais
Simon le zélote, un ancien de ta bande qui est devenu disciple de Jésus.

Tes ennemis :

Pilate, gouverneur romain, qui veut ta peau. Il te considère comme un ennemi d'Etat et offre une forte récompense à qui te dénoncera.
Les soldats romains qui veulent la récompense de ta capture
Méfie-toi de Judas, on ne sait jamais ce qui lui passe par la tête, mais peut-être qu'il a changé... à toi de voir.
Les parents de Philippe, qui ne te pardonnent pas d'avoir pris leur fils
Chusa et son épouse, qui sont très riches et ont peur de se faire kidnapper

Mission :

Retrouver ton groupe et son lieu protégé
Trouver puis faire valider ton indice
Etre en possession de « l'épée de la révolte »
Initier les vols et les troubles en Palestine
Gérer et décider des éliminations
Motiver ta bande

Entrée : la joue droite

Clef d'indice : disciple

Guide d'indice : L'ancien zélote détient l'explication de la joue droite

Possession d'indice : André

Pouvoir et conditions : Voler et faire volé. Pour voler ; Attacher un ruban à chaque bras de votre victime, celle-ci devra alors vous donner son argent.
Posséder « l'épée de la révolte » grâce à la validation d'indice de trois membres de ton groupe
En possession de « l'épée de la révolte », tu es le seul à pouvoir faire appel à « la Mort » pour éliminer un des joueurs. Des propositions d'éliminations peuvent te parvenir, à toi de voir ! Si tu décides de supprimer quelqu'un sur dénonciation, tu dois être accompagné de « la Mort » et du dénonciateur. Si toi ou le dénonciateur êtes en mesure de dire le nom et la clef d'indice de la personne visée, celle-ci sera définitivement supprimée du jeu et emmenée par « la Mort ».

2. Philippe

Personnage :

Tu es un fils de paysan pauvre, mais tes parents ont réussi à s'en sortir. Tu as une sœur et deux frères : Dinah, qui est partie avec son mari tenter sa chance en Egypte, à Alexandrie. Dans sa dernière elle disait qu'elle se réjouissait de retrouver son pays natal. Jacob, ton frère cadet, t'a suivi chez Barabbas. Il t'aime tant qu'il se ferait tuer pour toi, cependant il s'absente souvent pour acheter des armes dans les pays voisins. Barthélémy, ton autre frère, qui est parti à la suite de Jésus et de ses disciples. Tu aurais pu continuer à vivre tranquillement chez tes parents, pauvrement mais dignement. Mais quand Eléazar, ton voisin, a dû fuir dans la montagne parce qu'il ne pouvait payer ses dettes, tu t'es fâché. Tu as compris que le monde était trop injuste, et tu as décidé de le suivre chez Barabbas le brigand. Tu as pris les armes pour changer le monde de force. Ta tête peut être mise à prix par Pilate, le gouverneur romain et chef de ton pays. Tu t'en moques, maintenant, tu fais partie des zélotes, la bande de brigands de Barabbas. Tes parents, Thélémy et Suzanne, t'en veulent un peu de les avoir abandonnés, chaque fois que tu les vois, ils te font une scène. Tu as entendu parler de Jésus par ton frère, à toi de décider avec ta bande s'il a raison ou non dans ce qu'il propose.

Tes amis :

Jacob, Barrabas et les autres membres de ta bande
Simon le Zélote, un ex-membre de votre bande devenu disciple de Jésus
Barthélémy, ton frère, disciple de Jésus.

Tes ennemis :

Surtout les Romains, mais demande à Barabbas, ses ennemis sont les tiens

Mission :

Retrouver ton groupe et son lieu protégé
Trouver puis faire valider ton indice
Permettre l'acquisition « l'épée de la révolte »
Tenter de regrouper les membres de ta famille

Entrée : pharisiens

Clef d'indice : fils de votre père

Guide d'indice : Etre fils de votre père est ce que tu partages avec lui

Possession d'indice : Myriam

Pouvoir et conditions : Participer aux vols et aux éliminations
Dans le cas de l'élimination de ton chef, c'est toi qui deviens le chef de bande et tu reçois ses pouvoirs.

3. Mathias

Personnage :

Tu viens d'une famille assez pauvre, ton père est pêcheur et vous habitez une petite maison au bord du lac, à Capernaüm. Tu as de nombreux frères et sœurs plus jeunes que toi, et la maison n'est pas assez grande pour tous, ni les poissons assez nombreux pour nourrir ta famille. Alors, tu as décidé de rejoindre le brigand Barabbas dans la montagne. Ainsi, tu peux de temps en temps faire parvenir de l'argent à ta famille qui en a tant besoin. Tu n'es pas méchant de nature, mais tu n'as trouvé que cette solution pour échapper à la misère et aider les tiens. Tu es encore très jeune, mais cette vie sauvage dans les grottes te plaît. Au moins, tu as le sentiment d'être libre, bien que la discipline soit assez sévère et qu'il faille toujours faire très attention à ne pas se faire prendre. Tu retournes voir ta mère, Anne, et tes sœurs, mais la nuit seulement. Ta tête est susceptible d'être mise à prix, c'est en tout cas l'avis de Malchus, l'esclave d'un riche marchand à qui tu confies de l'argent afin qu'il le transmette à ta famille. Tu connais peu de choses sur Jésus, interroge Simon le zélote ou Barrabas à son sujet.

Tes amis :

Barabbas, ton chef et les autres membres de la bande
Les membres de ta famille
André, mais attention la bande ne doit pas savoir que tu le connais

Tes ennemis :

Les Romains
Pour les autres, demande à Barabbas : vous avez les mêmes

Mission :

Retrouver ton groupe et son lieu protégé
Trouver puis faire valider ton indice
Permettre l'acquisition « l'épée de la révolte »
Aider ta famille financièrement, veiller à leur bien-être

Entrée : Laissés pour compte

Clef d'indice : être le premier

Guide d'indice : La vie du riche marchand communique l'idée d'être le premier

Possession d'indice : Caïphe

Pouvoir et conditions : Participer aux vols et aux éliminations

4. Eléazar

Personnage :

Tu es un petit paysan qui vivait difficilement de ta terre. Tu as eu de mauvaises récoltes, et pour ne pas mourir de faim, tu as dû manger tes semences. Pour en racheter, tu t'es endetté et tu n'as pas pu rembourser. Que faire ? Vendre tes enfants au marché d'esclaves comme le fut Ruth, la fille de ton ancien voisin ? Ou bien te vendre avec toute ta famille comme esclave ? Ou bien aller au tribunal pour être mis en prison pour dettes, et laisser ta famille tomber dans la misère ? Non. Tu es un homme fier. Tu fais front contre le malheur. Tu as disparu dans la montagne avec ta famille, et maintenant, tu fais partie de la bande de brigands de Barabbas. Tu n'es pas un méchant homme, mais tu n'avais pas le choix. Tu vis caché, comme Barabbas, ta tête peut être mise à prix. Quant à Jésus, pour savoir si tu es pour ou contre, discutes-en avec Barabbas, quand tu l'auras retrouvé.

Relations :

Tes amis :

Barabbas et les membres de ta bande

Tes ennemis :

Demande à Barabbas, c'est les mêmes pour toi.

Mission :

Retrouver ton groupe et son lieu protégé

Trouver puis faire valider ton indice

Permettre l'acquisition « l'épée de la révolte »

Motiver la rébellion de ton peuple

Entrée :

Jeu

Clef d'indice :

richesses dans ce monde

Guide d'indice :

Les richesses dans ce monde sont en possession de ceux que l'envahisseur maintient en esclavage

Possession d'indice :

aucun

Pouvoir et conditions :

Participer aux vols et aux éliminations

5. Jacob

Personnage :

Tu es un fils de paysan pauvre, mais tes parents ont réussi à s'en sortir. Tu as une sœur et deux frères : Dinah, qui est partie avec son mari tenter sa chance en Egypte, à Alexandrie. Dans sa dernière elle disait qu'elle se réjouissait de retrouver son pays natal. Philippe, ton frère aîné, est parti chez Barabbas. Tu l'aimes tant que tu te ferais tuer pour lui, alors tu l'as suivi. Barthélémy, ton autre frère, est parti à la suite de Jésus et de ses disciples. Tu aurais pu continuer à vivre tranquillement chez tes parents, pauvrement mais dignement. Mais quand Eléazar, ton voisin, a dû fuir dans la montagne parce qu'il ne pouvait payer ses dettes, ton frère Philippe s'est fâché. Comme lui, tu as compris que le monde était trop injuste, et tu as décidé de le suivre chez Barabbas le brigand. Tu as pris les armes pour changer le monde de force, ta tête peut être mise à prix par Pilate, le gouverneur romain et chef de ton pays. Tu t'en moques, maintenant, tu fais partie de la bande de brigands de Barabbas, et surtout, tu as pu rester avec ton frère chéri. Ton engagement fidèle a motivé Barabbas à te confier son trafic d'armes. Tu reviens de ta dernière mission à l'étranger. Tes parents t'en veulent beaucoup de les avoir abandonnés. Tu as entendu parler de Jésus par ton frère, à toi de décider avec ta bande s'il a raison ou non dans ce qu'il propose.

Relations :

Tes amis :

Philippe, ton frère aîné et les autres zélotes
Barthélémy, ton frère, disciple de Jésus
Éventuellement tes parents, Thélémy et Suzanne

Tes ennemis :

Surtout les Romains, mais demande à Barabbas, ses ennemis sont les tiens

Mission :

Retrouver ton groupe et son lieu protégé
Trouver puis faire valider ton indice
Permettre l'acquisition « l'épée de la révolte »
Contribuer activement à l'enrichissement de ta bande afin d'augmenter l'achat d'armes de contrebande

Entrée : Jeu

Clef d'indice : l'espoir de voir

Guide d'indice : C'est en Palestine que l'espoir de voir la paix doit apparaître

Possession d'indice : Aucun

Pouvoir et conditions : Participer aux vols et aux éliminations

6. Dinah

Personnage :

Tu es une fille de paysan pauvre, mais tes parents ont réussi à s'en sortir. Tu reviens d'Alexandrie. Tu y avais suivi ton mari pour fuir la misère et tenter votre chance. Malheureusement, ton mari est décédé et la vie en Egypte était devenue trop difficile et le mal du pays accroissait encore ton mal-être. Tu as trois frères : Philippe, ton frère aîné, est parti chez Barabbas. Jacob, ton préféré, qui s'est engagé avec Philippe chez les zélotes. Barthélémy, ton autre frère, est parti à la suite de Jésus et de ses disciples. Tu aurais pu retourner vivre tranquillement chez tes parents, pauvrement mais dignement. Mais après de nombreuses lettres échangées avec Philippe et Jacob, tu as choisi de les aider dans leurs actions. Tu vis dans la montagne, tu participes à la vie quotidienne des brigands. Tes parents ignorent ton retour au pays et l'ambiance familiale est un peu tendue. Tu hésites encore à leur rendre visite. Tu as entendu parler de Jésus par tes frères et tes parents, le message de Jésus t'est encore bien trouble et les avis divergents des membres de ta famille ne facilitent pas ta prise de position.

Relations :

Tes amis :

Tes frères et les autres zélotes
Barthélémy, ton frère, disciple de Jésus
Tes parents, Thélémy et Suzanne

Tes ennemis :

Les ennemis de tes amis ou peut-être pas

Mission :

Retrouver ton groupe et son lieu protégé
Trouver puis faire valider ton indice
Permettre l'acquisition « l'épée de la révolte »
Contribuer activement au confort de la bande de zélotes

Entrée :	Jeu
Clef d'indice :	un signe miraculeux
Guide d'indice :	Un signe miraculeux est visible pour chacun
Possession d'indice :	Aucun
Pouvoir et conditions :	Participer aux vols et aux éliminations

PHARISIENS

1. Caïphe

Personnage :

Tu es le grand prêtre des juifs, l'autorité spirituelle d'Israël, le gardien de la Loi et des traditions. Tu es fier de ta fonction, car tu penses qu'il faut maintenir un peu d'ordre au milieu de ce mélange de plus en plus grand de religions, causé par le mélange des peuples. A Jérusalem, où tu résides, on voit de tout : des grecs philosophes, des Egyptiens adorant leur pharaon, des romains qui prétendent que l'empereur est un dieu, des mages mésopotamiens, des astrologues, etc. Ils sont tous dans l'erreur et si tu as l'occasion d'en rencontrer, tu ne manques pas de le leur dire. Mais surtout, tu enseignes les tiens, les juifs, et plus particulièrement les pharisiens. Tu as un caractère entier, tu es têtue, tu ne supportes pas le laisser-aller. Si on te contrarie, soit tu cries, soit tu te drapes dans un silence qui peut durer un bon moment. Tu crois en un seul Dieu, le Dieu d'Israël, tu appliques et fais appliquer ses commandements à la lettre. C'est pourquoi tu as fait arrêter ce Jésus de Nazareth, et heureusement, il a été condamné à mort. Pour une fois, les romains ont fait du bon travail. Un blasphémateur qui parlait au nom de Dieu - personne n'a ce droit -, un transgresseur de la Loi - il guérissait des gens le jour du sabbat alors que c'est interdit, et il cueillait des grains de blé avec ses disciples, interdit aussi -, il mangeait avec des marginaux, parlait avec respect à des femmes, même des prostituées ou des étrangères, interdit aussi par la Loi. Tout cela te choque profondément. Heureusement Gamaliel, le pharisien, te restitue les informations de la vie du peuple ; l'engagement de Mathias, le fils d'Anne, chez les zélotes, la séduction opérée par le message de Jésus chez les pauvres et les malades comme la petite Myriam, les tensions au sein de la famille de Thélémy. Partout où tu le peux, tu parles fort pour remettre les juifs sur le droit chemin, et si parfois il faut l'aide des romains, tu vas les chercher. La tradition juive doit être maintenue, même au prix de l'ordre étranger. Tu ne fais pas la morale, tu dis ce qui est bien et mal, nuance !

Tes amis :

Gamaliel

Marthe, veuve riche et très pieuse, qui pense comme toi et tes acolytes

Pilate et Métilius, si tu as besoin de remettre de l'ordre

Tes ennemis :

Les disciples de Jésus

Marie-Madeleine la pécheresse

Jeanne et son mari, un couple de juifs très riches qui vivent, selon toi, dans la perdition : ils se moquent des interdits de la tradition.

Parfois les romains, selon les ordres qu'ils donnent.

Mission :

Retrouver ton groupe et son lieu protégé

Trouver puis faire valider ton indice

User de ton autorité et de ton statut pour maintenir la tradition

Entrée :

Romains

Clef d'indice :

l'édifice sacré

Guide d'indice :

Le brigand tient en ses mains l'édifice sacré

Possession d'indice :

Malchus

Pouvoir et conditions :

Tu peux récolter la dîme (de 1 à 6 piastres) auprès des gens de ton peuple. Ceux-ci sont libres de refuser

Tu peux faire appel à Pilate pour motiver une élimination, pour cela tu dois connaître la clef d'indice et le prénom de celui que tu souhaites éliminer

2. Gamaliel

Personnage :

Tu ressembles comme deux gouttes d'eau à Daniel, ton meilleur ami et fidèle compagnon : comme lui, tu es un juif pratiquant, pharisien, comme on vous appelle, fils et petit-fils de juif pratiquant. Tu respectes la Loi de Dieu, et tout le reste est sans importance. Tu essaies de convaincre ceux que tu rencontres de vivre comme toi. Il faut avant tout respecter le sabbat, et surtout ne rien faire d'impur. Les juifs sont le peuple élu, il faut garder ses distances avec les autres. Tu ne méprises pas les païens (grecs, romains, égyptiens, etc.), mais tu fais tout pour garder tes distances. Où irait-on si on supprimait les différences entre gens. Il faut que la tradition soit maintenue coûte que coûte. Tu as conscience d'appartenir à un groupe de privilégiés, et tu en es très fier. Il ne faudrait pas mélanger les torchons et les serviettes ! Alors, tu répètes inlassablement ta vérité, tes principes, tu fais attention à ce que tu manges, et comme ton ami, tu aimes aller sermonner tous les gens de "mauvaise vie" comme cette Marie-Madeleine. Tu es un admirateur fervent de Caïphe, le grand prêtre, et tu fais tout ce qu'il te dit sans discuter car la vérité sort de sa bouche. Tu n'aimais pas Jésus car lui, il prétendait supprimer les différences entre l'élite et le bas peuple, et en plus, il n'avait pas peur de manger et de dormir avec des paumés, des marginaux ; ça, tu ne peux le tolérer : on ne bouscule pas d'un coup les traditions.

Relations :

Tes amis :

Tous ceux qui œuvrent au maintien des traditions

Anne et ses filles à qui tu adores faire la leçon et donner mauvaise conscience

Tes ennemis :

De manière générale, ceux que le grand prêtre désigne comme tel

Mission :

Retrouver ton groupe et son lieu protégé

Trouver puis faire valider ton indice

Veiller au respect de la Loi de Dieu

Chaque jour rendre une petite visite à Anne et Myriam

Entrée : Laissés pour compte

Clef d'indice : la coupe et l'écuelle

Guide d'indice : Entre les mains de la pécheresse, la coupe et l'écuelle sont salies

Possession d'indice : Démétrius

Pouvoir et conditions : Tu peux récolter la dîme (de 1 à 6 piastres) auprès des gens de ton peuple. Ceux-ci sont libres de refuser.
Tu peux faire appel à Pilate pour motiver une élimination, pour cela tu dois connaître la clef d'indice et le prénom de celui que tu souhaites éliminer

3. Thélémy

Personnage :

Tu as une cinquantaine d'années et tu vis à Nazareth, petit village de Galilée. Tu es marié avec Suzanne. Vous êtes de petits paysans pauvres, ayant toujours dû travailler beaucoup pour nourrir votre famille. Maintenant, tu as 50 ans et tu es triste : tes quatre enfants t'ont quitté. Deux de tes fils, Jacob et Philippe, sont partis dans la montagne chez Barabbas, le brigand de grand chemin. Ils en avaient assez de cette vie de pauvres, ils ont eu envie de changer le monde en prenant les armes, en rançonnant les riches, et en commettant des attentats contre l'occupant romain. D'un côté, tu les comprends, mais d'un autre, tu es triste qu'ils soient partis. Ton dernier fils, Barthélémy, vous a quittés aussi, mais lui s'en est allé avec Jésus. Il a eu honte que ses frères s'engagent avec les zélotes, et il a suivi ce prédicateur ambulante qui annonçait la bonne nouvelle aux pauvres. Barthélémy est un non-violent, il préfère le message d'espoir pacifique répandu par Jésus. Mais toi et ta femme, vous ne lui avez jamais pardonné son départ, et chaque fois qu'il vient vous rendre visite, vous lui faites une scène. Jésus est mort, mais votre fils n'est pas rentré à la maison. Il continue de vivre avec les autres disciples. Ce n'est vraiment pas drôle d'arriver à 50 ans pour se faire abandonner par ses propres enfants. Heureusement, tu as fait la connaissance d'une riche veuve, Marthe, qui vous donne de l'argent et partage ta rage contre Jésus.

Relations :

Tes amis :

Ta femme, et Marthe, la riche veuve
Caïphe, grand prêtre, un ami de Marthe

Tes ennemis :

Suite à tes discussions avec tes amis, tu te dis que ceux-ci sont peut-être les enfants de ta chair ou tout du moins les amis qu'ils fréquentent

Mission :

Retrouver ton groupe et son lieu protégé
Trouver puis faire valider ton indice
Travailler et gagner de l'argent en vue d'assurer les vieux jours

Entrée : Jeu

Clef d'indice : Un vieil oracle

Guide d'indice : Un vieil oracle fait de celui qui le possède un riche marchand

Possession d'indice : Barthélémy

Pouvoir et conditions : Tu as le choix de faire appel à Pilate ou à Barrabas pour motiver une élimination, pour cela tu dois connaître la clef d'indice et le prénom de celui que tu souhaites éliminer

4. Suzanne

Personnage :

Tu as 50 ans, tu es mariée à Thélémy, et tu es pauvre. Toute ta vie, tu as trimé, bossé, sué pour élever tes quatre enfants, et tout ça pour des prunes ! Tu habites un petit village de Galilée, Nazareth, et vous êtes une famille de petits paysans. Toute votre vie, vous avez travaillé la terre en famille, et cela vous a permis de survivre. Mais depuis que tes quatre enfants t'on quittée, tu t'es aigrie et tu n'arrêtes pas de râler, de faire sortir toutes tes rancœurs, et c'est ton mari Thélémy qui fait les frais de tes regrets, plaintes et grincerias. L'aînée, Dinah, après s'être mariée, est partie chercher fortune en Egypte, et vous ne l'avez jamais revue, elle te manque. Toute petite elle parlait de réussite, elle disait qu'elle habiterait un jour, une maison cossue comme celle de la famille d'André devenu un riche marchand juif. Elle rêvait de pouvoir accéder à une vie confortable comme celle de la femme de Chusa, le riche sadducéen. Deux de tes fils sont partis chez Barabbas et sa bande, tous brigands de grand chemin. Ils veulent chasser les occupants romains par la force. Pour cela, il leur faut des armes, et pour acheter des armes, il leur faut de l'argent. C'est pour cela qu'ils kidnappent les riches, pour une rançon. Tu n'as pas admis qu'ils te quittent. Mais le pire de tout, c'est que Barthélémy, ton fils préféré, s'en est allé aussi. Il a rencontré Jésus, et il l'a suivi. Tu lui en veux à mort de t'avoir pris ton dernier fils, et tu ne supportes pas qu'il soit si dur avec les parents. Tu as tout donné à tes enfants, et tu n'as rien reçu. Ce sont des ingrats. Jésus est mort, bien fait pour lui. Il a été trahi par un de ses amis, Judas. Chaque fois que tu le rencontres, tu le félicites de sa trahison : c'était une bonne action de débarrasser la planète de cette vermine ! C'est un voleur d'enfants, un destructeur des familles. Tu as une seule amie, Marthe, une très riche veuve qui déteste Jésus autant que toi, et qui vous aide financièrement lorsque le travail de ton mari ne rapporte pas assez.

Relations :

Tes amis :

Ton mari et ses relations

Marthe

Judas

Tes ennemis :

Les mêmes que ton mari.

Mission :

Retrouver ton groupe et son lieu protégé

Trouver puis faire valider ton indice

Profiter de tes contacts avec Judas pour échafauder l'éclatement de la communauté des disciples

Entrée : Laissés pour compte

Clef d'indice : se mettre à sa suite

Guide d'indice : Se mettre à sa suite appartient aux rêves de petite fille

Possession d'indice : Judas

Pouvoir et conditions : Tu as le choix de faire appel à Pilate ou à Barrabas pour motiver une élimination, pour cela tu dois connaître la clef d'indice et le prénom de celui que tu souhaites éliminer

5. Daniel

Personnage :

Tu es un juif très religieux, élevé dans la plus stricte tradition de la Loi de Dieu. Jamais, tu n'as eu le moindre doute sur ce qui est vrai, ni sur ce qui est bien et mal. Tu n'as que des certitudes, les questions, c'est pas pour toi. L'ennui, c'est que tu es un peu casse-pieds, parce que tu ne peux pas t'empêcher de faire la morale à tous ceux que tu rencontres : un bon juif ne touche pas de nourriture païenne, un bon juif ne commet pas d'adultère, un bon juif ne va pas chercher un médecin le jour du sabbat, un bon juif ne s'assoit pas à table avec un homosexuel, etc., etc. Tu as très peur de tout ce qui est impur, d'être contaminé par les païens et les gens de mauvaise vie.

Quand tu vas dans un lieu public, tu fais bien attention de ne pas t'asseoir à côté de n'importe qui, tu n'oublies jamais de te laver les mains pour les purifier, et de laver l'eau qui va te laver les mains. Tu n'es pas méchant, non, mais la Loi, c'est la Loi, et tu essaies de la faire respecter partout. Tu n'aimais pas du tout Jésus, parce que lui, il mangeait n'importe quoi avec n'importe qui, il côtoyait des gens louches, et il disait que rien de ce qui entre dans l'homme est impur. Il voulait la révolution, quoi. Il est mort, mais ses disciples continuent leur cirque. Heureusement, tu es bien entouré : Gamaliel, ton acolyte, que tu aimes comme un frère, Caïphe, le grand prêtre, chef de la synagogue et ton maître vénéré : tu obéis à tous ses ordres, car c'est un grand sage qui respecte la tradition. Tu n'aimes pas trop les occupants romains, mais tant qu'ils ne touchent pas à ta religion, tu les tolères.

Relations :

Tes amis :

Tous ceux qui œuvrent au maintien des traditions

Myriam et Salomé, ainsi que leur mère, à qui tu rends visite chaque jour pour les enseigner dans la tradition en compagnie de ton acolyte.

Tes ennemis :

Tu fais confiance à Gamaliel

Mission :

Retrouver ton groupe et son lieu protégé

Trouver puis faire valider ton indice

Enseigner la tradition

Entrée :

Jeu

Clef d'indice :

guérir son serviteur

Guide d'indice :

Guérir son serviteur est à la portée de tous

Possession d'indice :

Aucun

Pouvoir et conditions :

Tu peux faire appel à Pilate pour motiver une élimination, pour cela tu dois connaître la clef d'indice et le prénom de celui que tu souhaites éliminer

6. Marthe

Personnage :

Tu es juive pratiquante, et tu ne rates pas un culte à la synagogue. Tu ne te lasses pas de répéter les prières et les codes de bonne conduite. Il y a dix ans maintenant que tu es veuve. Ton mari t'a laissé un énorme héritage : maisons, bétail, argent, bijoux, etc., que tu entretiens précieusement. Tu as perpétuellement peur des voleurs, et chaque soir, tu passes une heure à faire le tour de ta propriété pour être sûre que toutes les portes sont fermées à clef. La journée, tu nettoies ta maison, et chaque après-midi, à 16h, tu reçois le grand prêtre Caïphe, et Gamaliel et Daniel, ses assistants ; ce sont tes amis. Vous buvez le thé en discutant de tous ces gens qui sont dans l'erreur et qui vivent "faux". Tu aimes particulièrement ces moments-là. Tu as une sœur, Marie, que tu as chassée de chez toi et que tu ne vois plus. Un jour, elle t'a fait subir un affront que tu ne lui pardonneras jamais : un certain Jésus s'était invité à manger chez vous (le profiteur !). Au lieu de t'aider à faire le repas, Marie est restée assise tout le temps à ne rien faire. Elle écoutait ce qu'il disait. Et quand tu lui as fait une remarque, Jésus t'a engueulée. Il t'a dit que tu t'agitais trop, que tu stressais pour rien, et que c'est Marie qui avait la bonne attitude : prendre son temps. Depuis, tu hais ta sœur autant que Jésus. Tes amis de la synagogue te donnent raison. C'est un blasphémateur, un profiteur.

En plus, tu as fait la connaissance de Thélémy et Suzanne, deux pauvres paysans, qui en veulent aussi à Jésus pour d'autres raisons. Depuis, tu les aides financièrement, et ils sont devenus tes amis, même s'ils sont pauvres.

Relations :

Tes amis :

Caïphe, grand prêtre et ses assistants

Thélémy et Suzanne

Tes ennemis :

Tous les partisans de Jésus

Barabbas et sa bande : ils pourraient te voler tout ton argent !

Mission :

Retrouver ton groupe et son lieu protégé

Trouver puis faire valider ton indice

Soutenir et aider tes amis

Entrée : Jeu

Clef d'indice : faire le mal

Guide d'indice : Les murs de la ville invitent à faire le mal

Possession d'indice : Aucun

Pouvoir et conditions : Tu peux faire appel à Pilate pour motiver une élimination, pour cela tu dois connaître la clef d'indice et le prénom de celui que tu souhaites éliminer

DISCIPLES

1. Pierre

Personnage :

Tu es LE super-disciple de Jésus. De son vivant, tu étais sûr qu'il était l'homme le plus génial de la terre, qu'il allait changer le monde, et qu'une partie de sa gloire rejaillirait sur toi. Sans hésiter, tu as tout plaqué pour le suivre. Et c'était merveilleux. Tu adores jouer au héros. Grande gueule, prêt à la bagarre, tu aurais donné ta vie pour lui. Mais quand les romains l'ont arrêté, tu t'es complètement dégonflé. C'est comme si la foudre était tombée sur toi : Jésus n'a pas voulu se défendre, alors, tu as connu la plus grande déception de ta vie. Il t'a semblé que ton héros, Jésus, t'avait roulé : qu'il n'était pas superman, mais un homme ordinaire. Alors, tu t'es sauvé, et tu l'as renié. Tu as dit à tous ceux qui te le demandaient : "Non, je ne le connais pas. Non, je n'ai jamais été son disciple", et tu ne l'as pas accompagné jusqu'à la croix. Plus tard, tu as compris qu'il ne voulait pas de héros, mais qu'il voulait changer le cœur des hommes, les rendre bons, leur faire accepter d'être eux-mêmes, avec leur fragilité, leurs défauts, leurs qualités, leurs faiblesses et leurs forces. Et tu t'es dit que ça valait la peine de continuer à vivre ainsi. Maintenant, tu es le chef d'une petite communauté qui vit dans le désert au bord de la ville. Vous mettez en pratique les idées de Jésus, vous partagez tout, même l'argent qui vous parvient parfois sous forme de dons. Tu n'es pas toujours à l'aise dans les milieux aisés dans lesquels il t'arrive de te rendre pour collecter les dons de partisans aisés. Dans ta communauté, vous vousentraidez, vous accueillez les pauvres, et vous parlez de lui, de son message à qui veut bien écouter. Quand tu redeviens trop gonflé, tes amis ne se gênent pas de te rappeler ton reniement pour te rabattre le caquet !

Relations :

Tes amis :

Les disciples avec lesquels tu vis

Marie-Madeleine, une amie et disciple de Jésus qui vit avec les plus démunis

Judas, qui a trahi Jésus pour 30 deniers : à toi de savoir si tu lui fais confiance ou pas

Jeanne, femme riche qui vous aime et vous soutient financièrement à l'insu de son mari

Tes ennemis :

Caïphe, le grand prêtre, et ses sbires, des juifs étroits et sectaires.

Mission :

Retrouver ton groupe et son lieu protégé

Trouver puis faire valider ton indice

Veiller au confort matériel de tes amis

Diffuser les messages de Jésus

Entrée : Sadducéens

Clef d'indice : le champ de bataille

Guide d'indice : Le riche marchand se déplace avec le champ de bataille

Possession d'indice : Jeanne

Pouvoir et conditions : Tu as le choix de faire appel à Pilate ou à Barrabas pour motiver une élimination, pour cela tu dois connaître la clef d'indice et le prénom de celui que tu souhaites éliminer

2. Lévi

Personnage :

Tu es un disciple de Jésus. C'est arrivé d'une manière curieuse. Avant de le rencontrer, tu étais douanier à la frontière de Palestine. C'est un métier intéressant pour qui sait bien magouiller. Tu prélevais des taxes sur toutes les marchandises qui passaient par ta frontière, n'oubliant jamais une surtaxe à te mettre dans ta poche. Bref, ceux qui passaient ne t'aimaient pas beaucoup, ils te traitaient de profiteur, d'exploiteur, de faux jeton. Comme Jésus passait souvent à ton poste de douane, tu as discuté le coup avec lui, et petit à petit, sans bien comprendre comment, tu as cessé de voler les passants pour devenir honnête. Puis, tu as décidé de partir avec lui. Pour fêter ton départ, tu as organisé un festin mémorable à ton poste de douane et tu as invité tout ce qui passaient, même les enfants. A sa mort, tu as été malade de tristesse pendant plusieurs semaines, puis tu es retourné vivre avec les autres disciples. Depuis, vous continuez ce que Jésus avait commencé : vous partagez tout, vous accueillez, vous annoncez la bonne nouvelle aux pauvres, vous vivez le Royaume MAINTENANT. Tu es heureux dans cette communauté, ta vie à changer, tu n'es plus obligé de fermer les yeux sur les malversations de centurions romains comme Démétrius ou au négociations interminables avec les riches sadducéens. Tu es le seul de tous les disciples, et de tous les personnages, en qui Judas a entièrement confiance. Les autres s'en méfient un peu, mais toi, tu lui as pardonné sa trahison et c'est ton ami. Tu ne le trahiras sous aucun prétexte. Quand il a le cœur gros, c'est vers toi qu'il vient se confier et se remonter le moral.

Relations :

Tes amis :

Judas

Les disciples avec lesquels tu vis

Tes ennemis :

Demande à Pierre, ce sont les mêmes

Mission :

Retrouver ton groupe et son lieu protégé

Trouver puis faire valider ton indice

Aider financièrement les plus pauvres

Entrée :

Jeu

Clef d'indice :

le grand événement

Guide d'indice :

Tu fermais les yeux sur ses actes, aujourd'hui tu les ouvres sur l'homme, là est le grand événement

Possession d'indice :

Chusa

Pouvoir et conditions :

Tu as le choix de faire appel à Pilate ou à Barrabas pour motiver une élimination, pour cela tu dois connaître la clef d'indice et le prénom de celui que tu souhaites éliminer

3. Barthélémy

Personnage :

Tu es le fils de paysans pauvres de la campagne de Palestine. Tes parents, Thélémy et Suzanne, ont fait tout ce qu'ils ont pu pour vous élever sans que vous mourriez de faim. Mais il n'y avait pas de viande tous les jours. La vie était dure, il fallait beaucoup travailler pour peu d'argent. Tes frères, ta sœur et toi en avez eu ras le bol. Dinah a suivi son mari en Egypte. Jacob et Philippe sont partis dans le maquis chez Barabbas, le brigand. Ils veulent chasser les romains de votre pays, par la force, les attentats, le terrorisme. Toi, tu as rencontré Jésus. Il veut aussi changer le monde, ou plutôt changer l'homme, mais pacifiquement, sans violence. Alors tu as décidé de le suivre, et quand il est mort, tu t'es trouvé un peu paumé. Mais maintenant, ça va mieux. Tu vis avec ses disciples et vous essayez de mettre ses paroles en pratique. Vous partagez tout, même votre argent, et vous continuez d'annoncer la bonne nouvelle que chacun a droit au respect à qui veut l'entendre. Tes parents t'en veulent de les avoir laissés tomber, jusqu'à ce jour, ils ont refusé de te revoir. Ils haïssent Jésus, trouvant que c'est un voleur d'enfants. Jacob est souvent absent, mais tu vois encore de temps en temps Philippe, en cachette, quand Barabbas ne le sait pas.

Relations :

Tes amis :

Les disciples de Jésus

Marie-Madeleine, la pécheresse devenue disciple de Jésus

Tes ennemis :

L'entourage direct de tes parents. Tu les soupçonnes d'envenimer le peu de chances qu'il reste de voir les relations familiales se rétablir.

Mission :

Retrouver ton groupe et son lieu protégé

Trouver puis faire valider ton indice

Reprendre ou garder contact avec les membres de ta famille

Entrée : Laissés pour compte

Clef d'indice : le travail et la famille

Guide d'indice : Le travail et la famille sont des valeurs paternelles

Possession d'indice : Philippe

Pouvoir et conditions : Tu as le choix de faire appel à Pilate ou à Barrabas pour motiver une élimination, pour cela tu dois connaître la clef d'indice et le prénom de celui que tu souhaites éliminer

4. Simon le zélote

Personnage :

Tu étais un juif bien ordinaire jusqu'à ce que tu rencontres un personnage qui a marqué toute une partie de ta jeunesse : Barabbas. La première fois que tu l'as rencontré, c'était dans le désert. Tu en avais marre de l'agitation de la grande ville, Jérusalem. Tu as passé un mois au désert chez un ermite, et Barabbas y était aussi. Vous étiez tous les deux convaincus qu'il fallait changer le monde, parce que les injustices étaient trop flagrantes. Alors tu es parti avec lui dans le maquis, tu es devenu son bras droit, vous êtes devenus des brigands redoutés : vous voliez, kidnappiez et faisiez des attaques de commando contre les romains, car vous pensiez que seule la violence et la force pourraient changer les choses. Pendant des années, vous avez partagé cette vie très dangereuse, mais exaltante. Plus tard, tu as rencontré Jésus, et tu as changé d'avis : il t'a convaincu qu'il ne servait à rien de changer le monde par la force. Pour lui, l'important, c'est de se changer soi-même, de s'accepter tel que l'on est. Son message était pacifiste, et comme tu en avais assez de te battre, tu as quitté Barabbas (sans haine ni regret) pour devenir un disciple de Jésus. Mais tu restes libre de continuer à voir ton ancien chef quand tu le désires, il ne t'en veut pas. Tu as gardé ton ruban de voleur, à toi de savoir ce que tu vas en faire. Aujourd'hui tu participes à la vie de la communauté des disciples et tu côtoies les difficultés des plus pauvres, comme celles de Anne et de ses enfants.

Relations :

Tes amis :

Tous les disciples de Jésus

Marie-Madeleine

Judas, le disciple qui a trahi Jésus, mais que tu aimes bien parce que tu peux comprendre qu'on change d'avis

Les membres de la bande de brigands avec lesquels tu pourrais encore t'associer pour voler, si la faim devait un jour justifier les moyens

Tes ennemis :

Les romains

Les pharisiens moralisateurs qui condamnent les changements

Mission :

Retrouver ton groupe et son lieu protégé

Trouver puis faire valider ton indice

Veiller au confort matériel de ta communauté

Entrée : Zélotes

Clef d'indice : jugement divin

Guide d'indice : Le jugement divin est comme le regard d'une mère sur son enfant

Possession d'indice : Barrabas

Pouvoir et conditions : Tu peux faire appel à Barrabas pour motiver une élimination, pour cela tu dois connaître la clef d'indice et le prénom de celui que tu souhaites éliminer

5. Baruch

Personnage :

Tu es un homme assez compliqué : tu vivais une vie sans histoire de juif ordinaire, ni trop pauvre, ni trop riche, quand tu as entendu parler de cette secte : les Esséniens. Tu t'y es intéressé, tu y es entré. Tu leur as donné tout ce que tu possédais. Dans cette secte, vous viviez en communauté dans le désert, en ascètes, partageant tout. Vos règles étaient très strictes, en particulier : vous n'osiez plus parler, ni toucher, ni accepter quoi que ce soit de quelqu'un qui ne faisait pas partie de votre secte. Vous vouliez rester purs, et c'est pourquoi vous vous retiriez du monde. Un jour, tu as osé critiquer ceux qui parlaient du trésor de la secte : tu pensais que vous n'aviez pas besoin d'autant d'or. Ils t'ont viré en plein désert, t'interdisant d'accepter de la nourriture de quiconque. Tu allais mourir de faim quand André, riche marchand qui passait par là avec ses esclaves, t'a sauvé en te conduisant vers le fleuve, où tu as pu boire, manger de l'herbe et des sauterelles. Tu es alors devenu son intendant, tu étais chargé de faire ses commandes d'huile, de blé, etc. Puis, tu as rencontré Jésus. Il t'a plu. Depuis sa mort, tu vis avec ses autres disciples, vous partagez tout (même le peu d'argent que vous avez, vous le mettez en commun) et vous essayez de continuer ce qu'il avait commencé. Cette communauté-là te plaît mieux que l'autre : si c'est pour le bien de l'être humain, tu oses tout faire. Maintenant, tu es enfin heureux, tu accueilles et tu partages.

Relations :

Tes amis :

André

Les membres de ta communauté

Marie-Madeleine

Tes ennemis :

Caïphe, le grand prêtre, ainsi que ses acolytes qui vous prennent pour des blasphémateurs, des athées, des dangereux.

Mission :

Retrouver ton groupe et son lieu protégé

Trouver puis faire valider ton indice

Transmettre et diffuser le message de Jésus

Entrée : Sadducéens

Clef d'indice : l'esprit de vie

Guide d'indice : L'esprit de vie s'offre à qui y prête attention

Possession d'indice : Aucun

Pouvoir et conditions : Tu as le choix de faire appel à Pilate ou à Barrabas pour motiver une élimination, pour cela tu dois connaître la clef d'indice et le prénom de celui que tu souhaites éliminer

6. Zachée

Personnage :

Tu étais collecteur d'impôts, un métier peu reluisant. Tu allais arracher le peu d'argent qu'avaient les pauvres pour les remettre aux romains, et tu n'oubliais pas de prendre un petit bénéfice au passage. Tous les juifs te détestaient, te traitaient de collabo, de traître ; ils te méprisaient et se détournaient sur ton passage. Mais un jour, Jésus a passé dans ta ville. Il n'est pas allé manger chez le chef de la ville, ni chez les gens "bien". Il s'est invité chez toi. C'était la première fois que quelqu'un te regardait sans mépris, avec amitié, comme un homme et non comme un lâche. Depuis, ta vie a changé. Tu es devenu honnête, tu as remboursé à chaque personne que tu avais volée, et les gens ont fini par t'adopter. Quand tu as appris la mort de Jésus, tu as été très triste. Tu t'es dit que le beau rêve d'un monde meilleur s'écroulait. Puis, tu t'es dit qu'il n'y avait pas de raison que ça ne continue pas. Alors, tu as rejoint les autres disciples et vous vivez en communauté, partageant tout, accueillant les amis et les étrangers, et essayant de mettre en pratique ce qu'il avait dit. Tu n'es plus aussi riche qu'avant, mais tu es bien plus heureux. Attention : depuis que tu as arrêté ton métier, les romains se méfient de toi et cherchent chaque prétexte pour t'embêter.

Relations :

Tes amis :

Pierre et les autres disciples

Myriam, petite fille qui adore que tu lui racontes des histoires sur Jésus

Marie-Madeleine

Tes ennemis :

Demande à Pierre, ce sont les mêmes

En plus, les romains te cherchent des ennuis. Méfie-toi surtout de Démétrius, centurion, et de son soldat

Mission :

Retrouver ton groupe et son lieu protégé

Trouver puis faire valider ton indice

Rencontrer et lire des histoires à Myriam

Entrée : Laissés pour compte

Clef d'indice : de riches voisins

Guide d'indice : Les murs abritent de riches voisins

Possession d'indice : Aucun

Pouvoir et conditions : Tu peux faire appel à Barrabas pour motiver une élimination, pour cela tu dois connaître la clef d'indice et le prénom de celui que tu souhaites éliminer

SADDUCEENS

1. André

Personnage :

Tu es un riche fils de marchand juif. Ton métier, c'est de voyager dans tout le pays pour acheter et vendre des marchandises. Tu as l'esprit ouvert, tu t'intéresses à beaucoup de choses et tu ne prends pas tous les règlements religieux à la lettre. Il y a une douzaine d'années, tu as été fait prisonnier par les romains lors d'une rafle : tu étais dans une manifestation anti-romaine et ils t'ont attrapé. Pour retrouver ta liberté, Pilate, le gouverneur romain, t'a demandé de devenir indic et tu as été obligé d'accepter : tu as été espionner un peu partout, afin de lui livrer des renseignements. Tu connais donc beaucoup de monde et ce dans tous les milieux, notamment Barrabas le chef des zélotes qui un jour t'a sauvé la vie mais qui fais mine de ne pas te connaître. Tu profites des contacts que possède ton fidèle esclave Malchus avec les zélotes pour recueillir des renseignements sur les actions des brigands et pour transmettre à Barrabas les informations qui sont en mesure de lui sauver la vie et ainsi lui rendre la pareille. Tu n'as jamais rencontré Jésus en chair et en os, mais tu as entendu parler de lui, et tu as essayé de le protéger contre Pilate. Raté. Pourtant, tu as un faible pour lui et tu continues secrètement à vivre selon ce que Jésus voulait. De temps en temps, tu discutes le coup avec l'un ou l'autre de ses disciples, mais sans te faire voir. Quand on est commerçant, il faut être bien avec tout le monde ! Tu sais être très discret et n'en dis jamais trop. Tu profites de chacun de tes contacts avec les disciples pour leur demander un nouveau parchemin témoignant du message de Jésus.

Relations :

Tes amis :

Chusa et son épouse, un couple de juifs très riches, proches du roi Hérode Antipas
Malchus

Métilius, le chef de l'espionnage romain, que tu as appris à apprécier pour son ouverture
Baruch, ex-ermite que tu as rencontré alors qu'il se laissait mourir de faim dans le désert
Barabbas, brigand, qui t'a sauvé la vie.

Tes ennemis :

Pilate, gouverneur de Palestine. Il te fait peur. Quand tu le rencontres, tu cherches toujours à lui mentir, afin de préserver tes intérêts et de ne pas contribuer à la condamnation d'un autre homme.

Les soldats romains

Gamaliel et Daniel, deux juifs étroits et pieux, qui te prennent pour un dépravé.

Méfie-toi tout de même des brigands qui te trouvent trop riche et en veulent à ton fric.

Mission :

Retrouver ton groupe et son lieu protégé

Trouver puis faire valider tes indices

Répondre aux convocations de Pilate

Collectionner les parchemins des disciples

Entrée :

Romains

Clefs d'indice :

prédicateur itinérant
Le Messie

Guides d'indice :

Le prédicateur itinérant sera libéré par celui qui t'enchaîne
Celui qui t'a sauvé la vie est le Messie

Possession d'indices :

Métilius – Pierre – Matthias – Thélémy – Marie-Madeleine

Pouvoir et conditions :

Tu as le choix de faire appel à Pilate ou à Barrabas pour motiver une élimination, pour cela tu dois connaître la clef d'indice et le prénom de celui que tu souhaites éliminer

Tu as en ta possession deux clefs d'indice, celles-ci te devraient te permettre de sauver ta vie et d'éviter la prison.

2. Chusa

Personnage :

Toi, tu as été gâté par les dieux : tu es né très riche, tu as eu la chance de te cultiver, et tu es un juif aux idées larges, de la tendance des Sadducéens, l'élite de la société de Jérusalem. Tu habites une magnifique maison avec ta jolie femme Jeanne, et le soir, tu aimes lui faire la sérénade, lui chanter des chants d'amour ou lui réciter des poèmes. Tu jouis de la vie, tu profites de ce que tu as, et tu es raffiné jusqu'au bout des ongles. Tu es un bon vivant, aimes bien les bons repas, les belles œuvres d'art, la belle musique. Tu ne méprises pas les pauvres, non, mais tu ne les rencontres pas très souvent, ils sont un peu trop sales. Quand tu sors au restaurant avec ta femme, tu réserves toujours la meilleure table. Tu aimes recevoir tes amis chez toi, tu les accueilles à bras ouvert. Sur chacun de tes verres, tu as fait graver l'inscription suivante : "Que viens-tu faire ici ? Sois joyeux !" On ne vit qu'une fois, ce serait dommage de passer à côté des plaisirs de la vie. Tu as entendu parler de Jésus, et tu le prends pour un fou inoffensif qui promet monts et miracles aux pauvres gens et aux individus naïfs comme ce brave Lévi, l'ex-douanier avec lequel tu aimais négocier et qui a tout quitté pour rejoindre une communauté dans le désert. Tu aimes à te moquer de lui, et tu trouves que s'il n'y avait pas de gens riches pour lui donner de l'argent, il y a longtemps qu'on ne parlerait plus de lui. Mais tu as appris avec stupéfaction que Jeanne, ta femme, a de la sympathie pour lui. Comme tu l'aimes, tu es prêt à revoir ton opinion sur ce soi-disant prophète.

Relations :

Tes amis :

Jeanne, ta femme

André, riche marchand, fidèle ami avec qui tu passes de belles soirées

Pilate, gouverneur romain, simple relation mondaine

Tes ennemis :

Barabbas et sa bande de brigands : tu as toujours peur qu'il te kidnappe pour obtenir une rançon

Caïphe, le grand prêtre, et ses deux acolytes qui te prennent pour un dégénéré

Mission :

Retrouver ton groupe et son lieu protégé

Trouver puis faire valider ton indice

Passer du bon temps, amuser et faire plaisir à ton épouse

Entrée : Jeu

Clef d'indice : idées de cinglé

Guide d'indice : Les idées de cinglé appartiennent aux têtes crédules

Possession d'indice : aucun

Pouvoir et conditions : Tu peux faire appel à Pilate pour motiver une élimination, pour cela tu dois connaître la clef d'indice et le prénom de celui que tu souhaites éliminer

3. Jeanne

Personnage :

Tu es la femme de Chusa, que tu adores. Il est beau, riche, jeune, intelligent, et il t'aime. Tu fais partie de la haute société de Jérusalem, tu n'as jamais manqué de rien. Comme ton mari, tu aimes jouir des plaisirs de la vie, tu attaches du prix à la beauté, tu as décoré ta magnifique villa avec goût, tu aimes les beaux vêtements, les bijoux, les tissus rares. Tu as rencontré Jésus et il t'a fait une forte impression. Comme tu as bon cœur, et que Jésus parle de la joie de vivre pas seulement pour les riches, mais aussi pour les pauvres et les esclaves, tu as décidé de l'aider financièrement. Tu lui as donné de l'argent en cachette de ton mari. Chusa ne le sait pas. Il sait juste que tu as de la sympathie pour lui, et que tu as rencontré Pierre, un de ses disciples. A cause de ce Jésus, tu traites ton esclave, Noémie, en égale. Pour toi, c'est une amie. Tu as voulu la libérer, mais elle a refusé. Alors, tu fais tout ton possible pour qu'elle se sente respectée chez toi.

Relations :

Tes amis :

Chusa, ton mari, et Noémie, ton esclave
André, ami de ton mari, que tu aimes bien
Julia, la femme de Pilate, romaine très raffinée, relation mondaine

Tes ennemis :

Demande à ton mari, ce sont les mêmes

Mission :

Retrouver ton groupe et son lieu protégé
Trouver puis faire valider ton indice
Faire des dons à la communauté des disciples de Jésus en cachette de ton mari

Entrée : Disciples

Clef d'indice : le temps de la joie

Guide d'indice : Le temps de la joie est un cadeau que t'offre celui à qui tu donnes

Possession d'indice : Suzanne

Pouvoir et conditions : Tu peux faire appel à Pilate pour motiver une élimination, pour cela tu dois connaître la clef d'indice et le prénom de celui que tu souhaites éliminer

4. Malchus

Personnage :

Tu es un esclave juif. Cela veut dire que tous les 7 ans, tu as le droit de demander la liberté à ton maître. Mais pour l'instant, tu ne l'as pas fait. Ton maître André, riche marchand, est un bon maître qui prend bien soin de toi. Grâce à lui, tu as vu du pays, tu as appris à connaître bien des choses. Il ne te cache rien, même pas qu'il est un indic des Romains, car il sait qu'il peut te faire confiance. Quand il a été arrêté, tu as juste pu fuir, et tu as prié pour qu'il ne lui arrive rien. C'est là que tu as rencontré Matthias, un zélate issu d'une famille pauvre, qui a vu en toi un allié digne de confiance. Il t'a donné de l'argent afin que tu le remettes à sa mère, Anne qui vit modestement avec les laissés pour compte de la société. Ta condition d'esclave te force à la discrétion, cependant tu as tes entrées chez les brigands. Ton maître profite de tes contacts avec les zélotes pour transmettre des informations à Barrabas, en retour tu renseignes ton maître sur les activités des brigands. Tu as un petit faible pour Jésus, parce qu'il traitait tous les hommes en humains, et pas en objets, un peu comme ton maître. Et tu as eu beaucoup de tristesse quand ils l'ont crucifié. En plus, tu as dû soigner ton maître pendant trois jours : cette mort l'avait rendu malade.

Relations :

Tes amis :

André, ton maître

Timon, autre esclave d'André, ton ami

Ruth, esclave de Julia, femme de Pilate : Ruth est comme une sœur pour toi

Matthias

Tes ennemis :

Les mêmes que ton maître.

Mission :

Retrouver ton groupe et son lieu protégé

Trouver puis faire valider ton indice

Prendre des risques pour ton maître

Entrée : Zélotes

Clef d'indice : pour les autres

Guide d'indice : Qui est digne de confiance ? Demande à Anne d'aller chercher ton indice auprès du grand prêtre Caïphe. Pour cela tu dois lui remettre ton dé, et durant le temps qu'elle aille réclamer l'indice, tu resteras dans sa maison.

Possession d'indice : Ruth

Pouvoir et conditions : Aucun, tant que tu n'es pas libéré de ton esclavage. Tu peux toutefois dénoncer quelqu'un auprès de ton maître en indiquant la clef d'indice et le prénom de celui que tu souhaiterais voir éliminé

5. Timon

Personnage :

Tu es un esclave païen (non-juif). Tu es né d'esclave et tu n'as jamais rien connu d'autre. Puisque tu es païen, tu ne peux pas demander la liberté à ton maître : Pour cela, il faudrait que tu te convertisses à la religion juive. Pourtant, tu as de la chance. Tu as un bon maître, André, le riche marchand. Il te traite aussi humainement que possible, ne t'oublie jamais, te nourrit, te loge et te traîne partout avec lui. Bien sûr, il y a parfois quelques inconvénients : quand André a été arrêté par les Romains, ils t'ont mis en prison aussi et t'ont torturé pour te faire parler. Mais André a insisté pour qu'on te relâche en même temps que lui. Afin d'assurer ta sécurité et afin que tu puisses de remettre de tes blessures, ton maître t'a prêté à un autre maître, jusqu'à aujourd'hui. Tu n'as jamais vu Jésus, mais tu as entendu parler de lui et tu l'aimais bien, parce qu'il ne méprisait pas les esclaves.

Relations :

Tes amis :

André, ton maître

Malchus, autre esclave d'André, ton plus fidèle compagnon

Noémie, esclave de Jeanne, avec laquelle tu as servi plusieurs années chez un autre maître

Tes ennemis :

Les mêmes que ceux de ton maître. Il te faut le retrouver pour savoir qui ils sont.

Mission :

Retrouver ton groupe et son lieu protégé

Trouver puis faire valider ton indice

Servir ton maître

Entrée : Jeu

Clef d'indice : le serviteur de tous

Guide d'indice : Le serviteur de tous n'est soumis à personne en particulier

Possession d'indice : aucun

Pouvoir et conditions : Aucun, tant que tu n'es pas libéré de ton esclavage. Tu peux toutefois dénoncer quelqu'un auprès de ton maître en indiquant la clef d'indice et le prénom de celui que tu souhaiterais voir éliminé

6. Noémie

Personnage :

Tu es juive et tu es esclave. Dans votre famille, vous êtes esclaves depuis plusieurs générations. Mais tu es très bien tombée. Ta maîtresse, Jeanne, te traite comme si tu étais sa sœur. Il faut dire qu'un certain Jésus lui a fait forte impression, et que ses idées sur la tolérance, le respect, le droit à la joie pour tous, elle les applique dans sa maison. C'est pourquoi tu penses que Jésus a eu une bonne influence sur elle. Elle t'achète les mêmes vêtements qu'elle, elle te fait lire ses livres, elle t'a appris à faire de la musique et à chanter. Tu l'aimes beaucoup, tu te ferais tuer pour elle. Tu habites une magnifique maison, et ta chambre est décorée avec autant de goût que celle de ta maîtresse. Ta vie est pleine de plaisirs, de réjouissances, de joie. Aussi, quand Jeanne t'a proposé de te libérer, tu as dit non. Où serais-tu allée ? Tu es bien mieux avec elle. Tu resteras son esclave, quoi qu'il arrive.

Tes amis :

Jeanne, ta maîtresse et son mari
Timon, Malchus et Ruth, trois esclaves

Tes ennemis :

Demande à ta maîtresse, ce sont les mêmes.

Mission :

Retrouver ton groupe et son lieu protégé
Trouver puis faire valider ton indice
Servir ta maîtresse

Entrée : Jeu

Clef d'indice : morale de petites gens

Guide d'indice : La cité se nourrit de morale de petites gens

Possession d'indice : Aucun

Pouvoir et conditions : Aucun, tant que tu n'es pas libéré de ton esclavage. Tu peux toutefois dénoncer quelqu'un auprès de ton maître en indiquant la clef d'indice et le prénom de celui que tu souhaiterais voir éliminé

LAISSES POUR COMPTE

1. Judas

Personnage :

Tu as un nom lourd à porter. Partout, tu es désigné comme un traître. Il y a dix ans, tu as trahi Jésus pour trente deniers d'or. Tu étais un de ses disciples, mais tu n'as plus supporté qu'il te respecte alors que tu étais un salopard. Même quand tu l'as trahi, il ne t'en a pas voulu, comme s'il savait lire dans tes pensées, comme s'il savait que tu ne voulais pas le croire quand il te disait que tu étais un type bien. A l'époque, tu l'as trahi parce que tu pensais qu'il était trop bien pour toi, que tu n'étais pas digne de sa confiance, et tu as voulu le lui prouver en le vendant pour de l'argent. Tu as pensé te pendre, mais finalement, tu as réfléchi, et tu as renoncé. Après sa mort, tu as compris que chaque homme était capable du pire comme du meilleur, et tu savais au fond de toi que Jésus lui-même t'aurait redonné ta chance. Alors, depuis, tu essaies de survivre, mais rien n'est facile. Chaque jour, tu décides si tu vas être un salopard ou un chic type, si tu vas aider, aimer, ou trahir et renier. Même si tu es laissé pour compte, tu navigues entre plusieurs groupes. A toi de savoir quelle attitude tu vas adopter envers eux. Certains se méfient de toi, d'autres cherchent à t'utiliser, certains te font assez confiance. Mais tu n'as qu'un seul ami sûr, à qui tu peux tout confier sans crainte, avec qui tu peux tout partager. Il ne te trahira jamais. Cet ami, c'est Lévi, un des disciples de Jésus qui vit avec les autres en communauté.

Relations :

Tes amis :

Seul ami sûr : Lévi, disciple de Jésus

Les autres disciples : à toi de voir s'ils t'acceptent ou non

Barabbas et sa bande : idem

Caïphe, grand prêtre : ami ou ennemi ? À voir

Suzanne, qui hait Jésus, et qui te félicite de ta trahison chaque fois qu'elle te voit : ça te gêne un peu.

Tes ennemis :

Peut-être les mêmes, à toi de voir

Marie-Madeleine, partisane et amie de Jésus, ne t'a jamais pardonné ta trahison

Mission :

Retrouver ton groupe et son lieu protégé

Trouver puis faire valider ton indice

Choisir un camp et une attitude pour la suite de ta vie, t'y tenir ou en changer

Entrée : Romains

Clef d'indice : les bénis de mon Père

Guide d'indice : Les bénis de mon Père sont en prise à la haine envers celui qui pardonne

Possession d'indice : Pilate

Pouvoir et conditions : Tu as le choix de faire appel à Pilate ou à Barrabas pour motiver une élimination, pour cela tu dois connaître la clef d'indice et le prénom de celui que tu souhaites éliminer

2. Myriam

Personnage :

Tu as 12 ans et tu es gravement malade. Tu ne sais pas ce que tu as, mais tu vois bien l'inquiétude dans les yeux de ta mère et de tes frères et sœurs. Tu fais partie d'une famille très nombreuse. Vous habitez au bord du lac, dans une maison trop petite pour vous. Ton grand frère, Mathias, a quitté la maison pour prendre le maquis avec Barabbas, le brigand. Il veut changer le monde par la force. Mais quand il a réussi un bon coup (hold-up, kidnapping ou simple vol,) il vous fait parvenir un peu d'argent pour vous aider. Tu l'aimes bien.

Ta maladie te déprime. Tu as entendu parler de Jésus, et tu adores entendre raconter les histoires de guérisons qu'il aurait faites. Ta mère, Anne, sait si bien les raconter... Ton rêve aurait été de le rencontrer. L'autre jour, Malchus, a apporté de l'argent de la part de ton frère, il était accompagné de son maître, André. Celui-ci a écouté les histoires que racontait ta mère, et il a envoyé chercher un médecin grec dans la ville la plus proche. Ce médecin t'a dit que ce n'était pas trop grave, que le gros de la crise allait passer, et que tu allais guérir. Quel soulagement ce fût, néanmoins tu continues, sans te lasser, à demander qu'on te raconte des histoires de Jésus : elles sont si merveilleuses ! Depuis que tu as appris sa mort, tu es entrée en contact avec un de ses disciples : Zachée. Cela fait déjà quelque temps qu'il ne t'a pas rendu visite, peut-être quelqu'un d'autre saurait te raconter une nouvelle histoire de Jésus

Relations :

Tes amis :

Anne, ta mère, Salomé, ta sœur et Mathias, ton frère

Malchus et son maître

Zachée, disciple de Jésus

Tes ennemis :

Aucun, tu es trop jeune

Mission :

Retrouver ton groupe et son lieu protégé

Trouver puis faire valider ton indice

Rencontrer des personnes prêtes à te raconter des histoires de Jésus

Entrée : Jeu

Clef d'indice : C'était son histoire

Guide d'indice : Tu as besoin d'aide et Malchus est le seul à pouvoir t'aider. Ton indice est détenu par Philippe un zélote et compagnon de ton frère, Mathias.

Possession d'indice : aucun

Pouvoir et conditions : Aucun. Tu peux toutefois dénoncer quelqu'un auprès de ta mère ou de tes visiteurs en indiquant la clef d'indice et le prénom de celui que tu souhaiterais voir éliminé

3. Anne

Personnage :

Tu es la veuve de Mattathias, tu habites au bord du lac dans une petite maison de pêcheur. Tu as beaucoup d'enfants et aucun argent. Tu adores tes enfants, et tu fais tout possible pour que malgré la pauvreté, ils aient une vie décente. Quand ton fils aîné, Mathias, a décidé de rejoindre le brigand Barabbas, tu as compris qu'il ne faisait pas cela par méchanceté, mais pour vous aider à survivre. Tu ne lui en as pas voulu, surtout que tu as d'autres soucis. Ta petite fille, Myriam, a été bien malade. Tu as pensé qu'elle allait mourir, mais elle s'en est tirée, grâce à André, qui vous a payé un médecin grec, et surtout grâce aux histoires que tu lui racontais sur Jésus. Ces histoires lui ont redonné confiance en la vie, et maintenant elle va bien. Heureusement, car sa sœur Salomé ne dormait plus tant elle était en souci. Tu es reconnaissant à André, car celui-ci a trouvé une place de travail à Salomé, ta fille pourra ainsi contribuer un peu au confort matériel de la famille. Depuis la mort de Jésus, tes filles ont rencontré l'un de ses disciples, Zachée, et tu l'aimes bien, même si cela fait longtemps qu'il n'est plus venu vous rendre visite. Des visites tu en reçois, notamment celles de Gamaliel, Daniel, des juifs très religieux et sectaires, qui passent leur temps à te faire la morale et arrivent toujours à te prendre en faute au nom de la Loi du Temple. Avec eux, quoi que tu fasses, tu as tort. Tu ne sais pas comment t'en débarrasser, ils passent tous les jours te voir pour te donner mauvaise conscience. Ils disent que c'est pour ton bien. Ils ne sont pas méchants, juste envahissants.

Tes amis :

Tes enfants

André, le riche marchand, et ses esclaves

Zachée, disciple de Jésus et ami de ta fille

Tes ennemis :

Peut-être ceux qui te veulent du bien

Mission :

Retrouver ton groupe et son lieu protégé

Trouver puis faire valider ton indice

Trouver des histoires de Jésus et les raconter à Myriam

Entrée : Jeu

Clef d'indice : toute la vérité

Guide d'indice : Ton indice est en possession du chef de l'espionnage romain. Fais confiance à André, lui pourra te faire rencontrer Métilius sans trop de risques.

Possession d'indice : Simon le zélote

Pouvoir et conditions : Tu as le choix de faire appel à Pilate ou à Barrabas pour motiver une élimination, pour cela tu dois connaître la clef d'indice et le prénom de celui que tu souhaites éliminer.

4. Marie-Madeleine

Personnage :

Bien que tu en aies vu de toutes les couleurs dans ta vie, tu te dis que somme toute, tu as eu de la chance. Tes parents étaient si pauvres qu'ils n'arrivaient pas à te nourrir, alors dès l'âge de six ans, tu es devenue une gosse des rues, bientôt championne de la débrouillardise et du chapardage. Les autres gosses te respectaient, tu savais te battre pour garder ta nourriture, et il y en a plus d'un qui gardent encore les marques de tes griffes sur leur visage. C'est vrai, tu es une "tigresse", mais ça aide à survivre. C'est tout naturellement qu'en grandissant, tu es devenue pécheresse : tu étais jolie comme un cœur, et les hommes te lorgnaient avec insistance. En pratiquant le plus vieux métier du monde, tu gagnais plus d'argent que tu n'aurais jamais pu l'imaginer. Après quelques années, tu en as eu marre, mais tu ne savais pas trop quoi faire d'autre. C'est alors que tu l'as rencontré. Un soir, dans les bas-fonds de Jérusalem, un homme t'a abordée, il t'a regardée sans mépris, avec tendresse, sans te considérer comme un objet juste bon à jeter après. Il t'a parlé de la vie, du bonheur, de la joie d'être soi-même. Et surtout, il ne t'a pas fait la morale ni traitée de femme de mauvaise vie. Depuis lors, tu as quitté la rue pour suivre Jésus et ses disciples. Tu es devenue un peu leur mère à tous. Ils t'ont acceptée t'aiment et te respectent, et ça, tu l'apprécies énormément. A sa mort, tu as beaucoup pleuré, il y avait comme un grand vide en toi. Mais, avec les autres disciples, vous avez repris le flambeau. Tu as vécu avec eux quelques années, partageant tout. C'est toi qui allais repêcher les paumés de la rue (tu les repères vite, tu connais bien ça) pour les accueillir chez vous. Un jour tu as décidé de rester auprès de ces laissés pour compte et de poursuivre ton action au milieu d'eux. Tu ne fais pas de grandes théories, mais ton cœur déborde de tendresse pour tous les humains chahutés par la vie. Sauf Judas, que tu hais, et bien que tu le rencontres souvent là où tu vis, tu ne lui as jamais pardonné sa trahison. Tu peux comprendre et tolérer beaucoup de choses, mais donner un ami contre de l'argent, ça, même un animal ne le ferait pas !

Relations :

Tes amis :

Tous les disciples

Tes ennemis :

Gamaliel et Daniel, deux juifs pieux qui te font la morale

Les soldats romains qui veulent toujours profiter de tes charmes gratuitement. A chaque rafle, tu n'y coupais pas !

Judas

Mission :

Retrouver ton groupe et son lieu protégé

Trouver puis faire valider ton indice

Rencontrer régulièrement les disciples et partager l'argent avec les nécessiteux

Entrée : Disciples

Clef d'indice : secrètement présent

Guide d'indice : Dans le cœur d'un maître riche, le pauvre est secrètement présent

Possession d'indice : Gamaliel

Pouvoir et conditions : Tu faire appel à Barrabas pour motiver une élimination, pour cela tu dois connaître la clef d'indice et le prénom de celui que tu souhaites éliminer

5. Salomé

Personnage :

Tu as 20 ans et tu es la sœur de Myriam, qui est gravement malade. Toi, tu vas très bien, mais tu te fais du souci pour ta petite sœur, surtout que tu vois que ta mère pleure en cachette. Tu fais partie d'une famille très nombreuse qui vit au bord du lac, dans une maison trop petite pour vous tous. Ton grand frère, Mathias, a quitté la maison pour prendre le maquis avec Barabbas, le brigand. Il veut changer le monde par la force. Mais quand il a réussi un bon coup (hold-up, kidnapping ou simple vol,) il vous fait parvenir un peu d'argent pour vous aider. Tu as entendu parler de Jésus au travers d'histoires de guérisons miraculeuses racontées par ta mère. Un jour, André, un riche marchand juif, a entendu les histoires que racontait ta mère, et il a envoyé chercher un médecin grec dans la ville la plus proche. Ce médecin a dit que ce n'était pas trop grave, que le gros de la crise allait passer, et que ta sœur allait guérir. Alors, tu as repris espoir et tu fais tout ce que tout ton possible pour que ta sœur reprenne des forces. Les histoires de Jésus, si merveilleuses, semblent faire du bien à ta sœur ! Depuis que tu as appris sa mort, vous êtes entrées en contact avec un de ses disciples : Zachée. Aujourd'hui est jour de retrouvaille, car depuis quelques temps, tu avais trouvé un travail grâce à l'intervention d'André, tu te réjouis d'entendre et de partager de nouvelles histoires de Jésus et d'amener l'argent de ton premier salaire à ta famille.

Tes amis :

Anne, ta mère, Myriam, ta sœur, et Mathias, ton frère
André, le riche marchand, et ses esclaves
Zachée, disciple de Jésus

Tes ennemis :

Pour le moment, tu n'y penses pas

Mission :

Retrouver ton groupe et son lieu protégé
Trouver puis faire valider ton indice
Entendre et partager des histoires de Jésus

Entrée :

Jeu

Clef d'indice :

sauver une vie

Guide d'indice :

Sauver une vie peut être l'affaire de tous

Possession d'indice :

aucun

Pouvoir et conditions :

Aucun. Tu peux toutefois dénoncer quelqu'un auprès de ta mère ou de tes visiteurs en indiquant la clef d'indice et le prénom de celui que tu souhaiterais voir éliminé.

6. Absalon

Personnage :

Ton nom est Absalon. Tu as longtemps vécu éloigné, isolé dans les grottes qui surplombaient la ville. Cet éloignement n'était pas dû à un choix personnel, mais au fait que les gens te rejetaient et criaient après toi. Tous affirmaient que tu étais possédé par les démons, ils avaient peur et fuyaient dès qu'ils t'apercevaient. Un jour tu parvins à t'introduire dans une synagogue, un homme du nom de Jésus était présent. Tu t'es alors approché en criant. Il n'a pas fui comme le faisaient tous les autres y compris les brigands et les voleurs. Jésus a parlé avec toi, il a commandé aux démons. Tu ne te souviens plus très bien de ce qui s'est passé, car tu fus alors secoué dans tout tes membres. Lorsque tu te repris connaissance les regards qui se posaient sur toi n'étaient plus craintifs ou agressifs et les gens ne semblaient plus s'inquiéter de ta présence. Aujourd'hui tu vis dans le village, parmi les pauvres et les laissés pour compte. Tu as trouvé en eux des amis, surtout Judas qui apprécie ta simplicité et ta gentillesse, tu rends service à tous ceux qui te demande de l'aide sans demander qui ils sont et ce qu'ils ont fait.

Tes amis :

Judas

Marie-Madeleine et de façon générale tous ceux qui t'adressent la parole

Tes ennemis :

Tu n'en as aucun, ou alors tu ne les connais pas

Mission :

Retrouver ton groupe et son lieu protégé

Trouver puis faire valider ton indice

Aider les gens du village

Entrée : Jeu

Clef d'indice : sa bonté pour toi

Guide d'indice : Sa bonté pour toi se manifeste aux yeux de tous

Possession d'indice : aucun

Pouvoir et conditions : Aucun. Tu peux toutefois dénoncer quelqu'un auprès de Judas en indiquant la clef d'indice et le prénom de celui que tu souhaiterais voir éliminé