

## D'autres passages extraits des autres Evangiles

Annonciation (Saint Luc) (tableau 19) Le cantique de Marie (Saint Luc) (tableau 31) La prière de Jésus (Saint Matthieu) (tableau 73) L'appel des disciples (Saint Luc) (tableau 5) Le cantique de Zacharie (Saint-Luc) (tableau 11)	Le martyre de Jean-Baptiste (Saint Marc) (tableau 12) Bâtir sa maison sur le roc (Saint Luc) (tableau 23) La pierre d'angle (Saint Matthieu) (tableau 59) La loi du talion revisitée par Jésus (St Matthieu) (tableau 61) La trahison de Judas (Saint Matthieu) (tableau 44)
---	--

### Avertissements à l'attention du spectateur

- 4.1. Malgré une volonté de cohérence dans la partie, un bon joueur d'échecs repérera vite quelques coups d'amateur rendus nécessaires par la trame de la partie.
- 4.2. Certaines références sont anachroniques de façon délibérée, soit pour coller au sens du scénario, soit par nécessité de la partie :
  - le 7<sup>ème</sup> signe est celui qui apparaît le 1<sup>er</sup> dans le scénario,
  - la trahison de Judas,
  - la présence de Saul.

### Le déroulement de la partie

- 5.1. La partie met en scène certaines réalités évangéliques

Jean-Baptiste le précurseur comme 1 <sup>er</sup> joueur (tableau 3) Pierre face au mensonge (tableau 53) Judas face au mensonge (tableau 42)	Jean et Marie présents au pied de la croix (tableau 77) Thomas face au doute (tableau 60)
---	--

- 5.2. Le dernier coup ne consacre pas une victoire effective mais une victoire en espérance, avec le sang et l'eau pour signifier la résurrection et la naissance de l'Eglise avec la transformation du pion Jésus en dame.  
La victoire est acquise mais le Royaume reste à bâtir.
- 5.3. Ou certaines astuces : le fou la Paresse et le pion la Peur qui ne bougent pas.

### La grande idée : les forces en présence

- 6.1. Face à Jésus, l'équipe des rouges, c'est-à-dire le Mal dans sa forme incarnée :
  - le roi l'Orgueil
  - La dame la Mort sa conséquence
  - 6 autres péchés capitaux : l'Envie, la Gourmandise, la Colère, la Luxure, la Paresse, l'Avarice
  - les péchés inférieurs, conséquences des péchés capitaux, ou armes du mal : la Peur, la Souffrance, la Séduction, le Désespoir, l'Argent, le Doute, l'Egoïsme, le Mensonge.
- 6.2. L'équipe des blancs (3 pions blancs et 13 gris)
  - Le choix des couleurs retenues.
  - Les personnages de cette équipe ne sont pas présentés en début de partie comme cela a été fait pour l'équipe du Mal. Ils sont révélés à mesure que l'on joue, pour montrer comment, progressivement, Jésus fonde son Eglise et libère le monde des Ténèbres voulues par le Mal.
  - Ce ne sont pas des personnes qui meurent, sauf celles qui donnent leur vie du côté des blancs (et Judas qui se donne la mort).

### Méditation sur le symbolisme théologique de certains coups

- 7.1. La mort de Judas : paradoxalement, la partie bascule en faveur des blancs lorsque Judas se laisse prendre par le Mensonge (le mal se retourne contre lui-même).