



# La Religion

Supplément Labyrinth n°1

# Sommaire

<b>INTRODUCTION</b>	<b>4</b>
L'HISTOIRE DE LA RELIGION	4
L'ALLIANCE	4
ÉVANGÉLISATION	4
CROYANCE	4
 <b>LES PERSONNAGES</b>	 6
LE PAPE	6
LE GRAND POPE	6
LA PAPESSE	6
LA RÉVÉRENDE MÈRE	7
L'ARCHEVÊQUE D'OR	7
 <b>LES LIEUX DE CULTE</b>	 8
LA MAISON DE DIEU	8
LA CITÉ DE DIEU	8
L'ÉTOILE	8
LA TEMPÉRANCE	8
LES AUTELS	9
LE GRAND MONASTÈRE	9
Journée typique dans le monastère	9
Le conseil de prêtres	9
La grande cérémonie	9
LE COUVENT	9

<b>LA RELIGION</b>	<b>11</b>
<b>LA RELIGION DANS LE LABYRINTH</b>	<b>11</b>
Les Différents Ordres	11
<b>RÉDEMPTION</b>	<b>14</b>
Qu'est ce que la Rédemption ?	14
La perte de Rédemption	14
<b>AVANTAGES / DÉSAVANTAGES</b>	<b>15</b>
Avantages	15
Désavantages	15
<b>GANTELETS</b>	<b>17</b>
Gantelet cérémonieux	17
Gantelet lumière divine	17
Gantelet épée de foi	17
Gantelet de protection	17
Gantelet de pureté	17
Gantelet de vérité	17
<b>CRÉDIT</b>	<b>18</b>

# INTRODUCTION

## L'histoire de la Religion

La plus grande épidémie qui ravagea le Labyrinth est aujourd'hui connu sous le nom de la grande peste ou de la peste divine. Cette épidémie contaminna près du quart de la population du Labyrinth, tuant cinq millions de condamnés en moins de cinquante cycles. La Religion interpréta ce cataclysme comme un jugement et l'épuration des condamnés qui été soit trop faible pour accepter leurs actes, soit impardonnable.

### La Grande Guerre

Cette guerre ravagea tout le Labyrinth durant de nombreuses périodes et dans tous les couloirs, mais c'est sûrement les territoires de la Religion qui subit les plus gros dégâts. Là guerre débute lorsqu'un messager de la Religion disparu alors qu'il parcourait les territoires de la Mort, il fut retrouvé 5 cycles plus tard dans l'une des nombreuses cages de la croisée des chemins. La Religion ne put tolérer les tortures qu'avait dut supporter le jeune prêtre et envoyé des troupes de moines-combattants. Ce conflit s'envenima petit à petit, et en quelques temps une grande guerre éclata entre la Religion et la Mort. Les affrontements furent intenses et le nombre de condamnés qui périrent ce compta en milliers. Enfin, après trois périodes d'affrontements, la défaite de la Religion ne fit plus de toutes, la Maison de Dieu subit de nombreuses attaques. Mais la Mort fort de cette victoire assurée commença à lorgner sur les territoires de l'Empire. La Religion et l'Empire conclurent donc un pacte qui débouchera sur l'Alliance quelques temps plus tard. Grâce à cette unification, les troupes de la Mort furent repoussé non sans mal et les territoires reprisent peu à peu leurs emplacements d'origine.

## L'Alliance

Après le pacte qui fut signé durant la Grande Guerre, l'Empire et la Religion décidèrent qu'ils pouvaient fort bien s'entre aider, aussi bien militairement qu'humainement. Après plusieurs grande réunion, un accord fut signé et on le connaît aujourd'hui sous le nom de l'Alliance. Tout d'abord, en cas de d'agression de l'une des deux institutions par des tiers, il fut admis qu'il y aurait aide militaire. De plus, de grandes « routes » commerciales furent instaurées entre les différents lieux religieux et impériaux et sont sous la sécurité des deux institutions. Le Pape accorda le fait d'avertir le couple impérial lors de l'arrivée du Chariot, en contrepartie le soleil devint un lieu saint sous commandement de l'Empire. Cette alliance perdure toujours depuis quel que fut signé malgré le nombre important de Pape qui se sont succédé.

## Évangélisation

Depuis une dizaine de période, la Religion suit une politique d'évangélisation mais elle à pris un essor considérable depuis que Erèm est devenue Pape, il y a de cela 2 périodes. Cette politique vise à envoyé de plus en plus loin des prêtres et des moines afin de vaincre contraire la rédemption à tous les condamnés du Labyrinth et à affirmer l'Alliance avec l'Empereur pour éradiquer une bonne fois pour toute la gangrène que constitue la Mort.

## Croyance

La Religion du Labyrinth est quelque peu différente de la religion telle que l'on entend au sens habituel. En effet, la base de la Religion du Labyrinth n'est pas un Dieu mais l'entité qu'est le Labyrinth. En effet, les croyants ont une philosophie en fonction du Labyrinth et non en fonction d'un ou de plusieurs

dieux. Peu importe que l'on soit chrétien, bouddhiste, musulman, ... pour les croyants, le Labyrinth est l'entité qui peut aider leurs âmes à atteindre la rédemption avant le jugement de leurs différents dieux n'intervienne (s'ils s'en souviennent).

La croyance a pour fondement que le Labyrinth est une entité dont le but principal est de nous aider à expier nos péchés. Pour cela, il nous nourrit, il nous fait vivre ensemble, il nous fait affronter nos peurs les plus horribles, avec pour seul objectif, notre repentir. Il semble donc que la seule voie pour la rédemption est d'aider les autres, et c'est là la vocation de la religion.

# LES PERSONNAGES

## Le pape

Le pape est le symbole de la Rédemption et donc de la Religion. Le pape est le porte-parole de Dieu, il montre que la rédemption est possible et que le Labyrinth accorde la grâce au condamnés qui ont montré qu'ils regrettaiient leur acte.

Le Pape est nommé par la Papesse, une fois son nom divulgué, l'élu reçoit sa combinaison de survie et est connecté à la matrice. La charge de la matrice est de maintenir en vie, enfin plus précisément l'âme du Pape, alors que le corps du Pape se décompose lentement afin d'accéder à la liberté. De plus, la matrice permet au pape de communiquer avec le reste du Labyrinth à travers de nombreux mécanisme.

L'actuel Pape se nomme Erèm et il fut choisi, il y a 2 périodes, par l'actuelle papesse Tseu. Il est sûrement l'un des plus grands papes que le Labyrinth est connu, il désire que chaque condamné puisse choisir la rédemption, c'est pourquoi il envoie de plus en plus de prêtres explorer le Labyrinth et prêché la bonne parole aux populations les plus éloignés. De plus, il a effectué nombre d'alliance avec Raalos, l'actuel Empereur, afin de lutter contre la prolifération de la Mort.

Erèm hait le Diable car il le considère comme le responsable de la perte de la foi. Pour lutter contre le Diable, il a mis en place une nouvelle institution, les moines-espions, ils sont chargés de communiquer au monastère tout ce qu'il apprenne dans le domaine de la Mort. C'est grâce à eux qu'il a pu freiner l'avancer du Diable et de ses esclaves.

La Rédemption de Erèm était telle que son corps se décomposera pendant encore au moins 1 période.

## Le grand pope

Sous ce titre ce cache le superviseur de la Religion. Le Grand Pope a pour fonction d'être les chefs administratifs des Évêques et des Archevêques. Le Grand Pope n'a aucun droit sur les Sœurs, car cela est le domaine de la Papesse et de la Révérende Mère.

Le Grand Pope est nommé par la Papesse, et doit prêter serment auprès de cette dernière. Dans ce serment, il accepte d'endosser la responsabilité qu'est le fait de devenir Grand Pope, de plus il accepte le fait qu'il ne puisse devenir Pape. En échange, il reçoit le droit de se connecter de temps en temps à la matrice afin de profiter de ses soins et devient ainsi quasi-immortel.

Le Grand Pope est chargé de présidé lors de la réunion périodique du conseil des Archevêques. Lors de cette réunion, les décisions sur les actions de la Religion sont prises à l'unanimité et seul la Papesse a un droit de veto.

L'actuel Grand Pope se nomme Noileg, il fut élu par la Papesse il y a près de 800 périodes. Il fut, au début, le jouet de la Papesse qui pouvait ainsi contrôler pratiquement toute la Religion mais il est de plus en plus en désaccord avec cette dernière. Ses projets sont clairs, il faut s'allier à l'Empire afin d'éradiquer la Mort, il œuvre dans ce but envoyer les Prêtres recruter aux confins du Labyrinth et donne tous les moyens aux Moines afin qu'il s'exerce. Il fut un ancien Moine-Guerrier, et l'un des plus reconnus, c'est sûrement la raison pour laquelle il ne supporte pas l'inactivité. De plus, il recherche en secret l'emplacement du couvent car il pense que des technologies permettant de gagner à coup sûr contre le Diable s'y cachent.

## La papesse

La Papesse est la véritable dirigeante de la Religion. C'est cette femme qui nomme le Pape, ainsi que le Grand Pope. Elle est derrière la plupart des décisions, vérifiant que la tradition du premier Pape, son premier époux d'après la légende, est conservée. Bien qu'elle soit la véritable souveraine de la Religion,

on la voit peu, il n'y a que dans des cas d'extrême gravité qu'elle vient en personne. Le fait que peu soient ceux qui connaissent son visage a amené à de nombreuses rumeurs. On dit qu'elle et la force ne sont qu'une seule et même personne, mais aussi qu'elle vit dans le monde à l'extérieur du Labyrinth. Bien évidemment ses rumeurs sont fausses, la Papesse vit dans le couvent et dans la Maison de Dieu, elle est immortelle grâce au scaphandre mais peu décidé de mourir, c'est alors la Révérende Mère qui devient Papesse. Cela ne sait produit qu'une fois dans l'histoire durant la grande guerre.

Tseu est l'actuelle Papesse, et donc l'ancienne Révérende Mère, elle domine la Religion d'une main de fer. Tseu est une Papesse qui recherche l'équilibre dans le Labyrinth, pour elle, il faut maintenir les trois institutions au même niveau, même la Mort est un mal nécessaire, en cela elle est aidée par l'Archevêque d'Or son confident.

Mais le rôle de la Papesse dans le Labyrinth est fondamental car elle seule connaît tous les secrets du fonctionnement de la matrice, des scaphandres ainsi que de la plupart des technologies du Labyrinth. On dit que si une Papesse venait à mourir sans le désirer le Labyrinth cesserait de fonctionner.

## La révérende mère

Dirigeante des religieuses, elle est le porte-parole de la Religion. Son rôle est de diriger les religieuses depuis le couvent. Elle exécute les ordres qui lui sont donné par la Papesse, elle est aussi la confidente de cette dernière. Elle est la représentante de la Papesse dans les réunions officielles et elle seule peut parler en son nom. Elle est nommée par la Papesse et reçoit l'immortalité. Elle peut toutefois décider de mourir, ou bien de quitter ses fonctions et ainsi reprendre l'évolution normale de la vie. En cas de disparition de la Papesse, la Révérende Mère prend la place de dirigeante de la Religion et nomme une nouvelle Mère supérieure pour la remplacer dans la tache qui été la sienne.

La Révérende Mère connaît les secrets du Labyrinth presque aussi bien que la Papesse et doit veiller au bon fonctionnement de ce dernier. C'est donc elle qui a la charge de vérifier la matrice, l'éclairage et l'aération du Labyrinth, on dit qu'elle connaît les secrets de l'origine du Labyrinth et des gantelets.

Delia et l'actuelle Révérende Mère, elle suit les ordres de Tseu à la lettre. Elle joue son rôle à merveille. Diplomate émérite, elle a reçu l'amitié de l'Empereur. On dit qu'elle a même défié le regard d'une Mort lors de la Grande Guerre qui a mit fin à la grande Papesse No alors qu'elle n'était qu'une Mère Supérieure.

## L'Archevêque d'Or

Cet Archevêque est sûrement le plus mystérieux de son ordre, en effet il tient ce titre depuis un temps qui semble infini et peut de ses confrères connaissent son visage. Le mystère s'accentue d'autant plus qu'il est sans cesse en voyage, discutant avec la population, refusant toutes escortes. Il est un très bon Archevêque qui prend son rôle au sérieux et qui est toujours de bon conseil, de plus il est le conseiller officiel de la Papesse. Il est aussi le diplomate officiel entre la Religion et l'Empire. L'Archevêque d'Or semble au courrant de tous ce qui touche au Labyrinth et connaît nombre de secrets.

Attention ce qui va suivre est à réservé uniquement à l'Ermite ( maître du jeu ), car cela est l'un des plus grands secrets du Labyrinth, donc si vous êtes joueur passez directement au paragraphe suivant. Le secret de l'Archevêque d'Or est qu'il en réalité l'une des trois autres personnalités de l'Ermite. En effet, pour l'Ermite la stabilité du Labyrinth est une chose vitale et l'évolution du Labyrinth dépend des penchants de l'Ermite et il dispose, pour cela, de trois personnalités. L'Ermite possède donc une personnalité dans chacune des grandes institutions, dans la Religion il est l'Archevêque d'Or, dans l'Empire il est le Bouffon et dans la Mort il est la Mort Inconnue. Vous connaissez donc le secret de l'Ermite mais cela sera détaillé plus en détail dans le supplément consacré à l'Ermite

# LES LIEUX DE CULTE

## La Maison de Dieu

La Maison de Dieu est en endroit étrange, lieu de résidence du Pape et de la Papesse. Cette résidence ressemble à un gigantesque cocon en pierre de Dieu. La pierre de Dieu est une roche lisse, d'une teinte verte, les ombres de cette pierre sont noires comme l'obscurité. En ce lieu on se sent apaiser de toutes souffrances et d'une étrange nostalgie.

La Maison de Dieu héberge en permanence une centaine d'hommes, dont le Pape, le Grand Pope, les Archevêques ainsi que leurs gardes de Moines-Guerriers. De plus, la Maison est un lieu de soins hébergeant nombreux de blessés.

Aucune lutte n'est autorisée dans ce domaine, sauf les entraînements de Moines.

C'est en ce lieu que se trouve la matrice, pilier de tuyau, au centre duquel se trouve le trône du Pape. En temps normal, seul trois personnes sont autorisées à pénétrer cette pièce : la Papesse, le Grand Pope et l'Archevêque d'Or.

## La Cité de Dieu

La cité de Dieu est la cité que trône au pied de la Maison de Dieu.

Cette cité est régit par la Papesse, agissant au nom du Pape. Cette cité compte plusieurs milliers de croyants qui vivent dans la cité, la quittant pour évangéliser la population du Labyrinth et revenant lors de pèlerinage plusieurs fois par période.

La cité de Dieu est la seconde citée en terme de population, juste après la cité du Mât, avec une population régulière d'environ 1,5 millions de condamnés. Bien que le nombre d'habitants soit très élevé, la cité de Dieu est l'une des seules cités que l'on pourrait qualifier de propre. En effet, peu de détritus et autres excréments de magmoth jonchent le sol, contrairement à la cité du Mât. Cette propreté est due à une hygiène afin d'éviter la prolifération de maladie.

La cité de Dieu n'est pas une cité comme les autres car elle est peu tournée vers le troc, comme la cité du Mât ou le Marché Central, mais vers la connaissance et l'éducation. Nombre de condamnés pourront ici trouver des professeurs afin de leur enseigner la médecine, l'utilisation des gantelets, l'artisanat.

De plus, il existe une particularité dans cette cité, cette particularité est le don. Le don est une chose étrange que peu de condamnés comprennent, ici chaque condamné donne un peu de ses biens afin d'aider les autres condamnés qui en ont besoin. Ce don se fait lors du cycle du rachat qui a lieu tous les 50 cycles, soit 2 fois par période.

## L'Étoile

Ce lieu de connaissance est un des lieux sains. Ce lieu possède toutes les connaissances du Labyrinth mais il faut savoir lire comme il convient. On dit que ce lieu est le reflet du Monde car il recèle nombreux de secrets et d'informations.

L'Étoile est un endroit qui semble hors du temps, baigné d'une lumière verte, une grande étoile en son centre.

## La Tempérance

Endroit légendaire, La tempérance est un lieu de la Cité Perdue. Tous ce qui est dit sur ce lieu est sujet à caution car seul l'Ermite connaît ce lieu, bien que l'on dise que certains condamnés auraient trouvé refuge. Ce lieu est une terre vierge de tous maux, si le paradis existe c'est en ce lieu qu'il se trouve.

Seul endroit du Labyrinth où les couloirs laisse place à la verdure et aux fleurs, son eau guérirait toutes maladies et révélerait le destin des hommes.

On sait bien peu de choses sur cette cité mais ce qui est sûr c'est qu'elle se cache aux yeux des condamnés qui ne mérite pas un tel paradis.

## Les autels

Les autels sont des lieux dispersés un peu partout dans le domaine de la Religion. Ils peuvent accueillir quelques croyants qui viennent ici prier et se reposer.

La taille des autels est variable, le plus grand autel se situe dans la cité de Dieu et peut accueillir jusqu'à 500 fidèles.

Dans ces lieux de prières, on peut parfois bénéficier des conseils du Pape mais cela reste quand même très rare. Le Pape donne ses conseils grâce à divers liens avec la matrice dont les visages de pierres. Ses visages sont d'immenses pierres de Dieu dans lesquels sont taillés des visages

## Le Grand Monastère

Le Grand Monastère est le lieu de formation des Prêtres et des Moines. Ce lieu situé près de l'Étoile, pour que les « élèves » du Grand Monastère puissent recevoir savoir et connaissances.

La vie dans le Grand Monastère est une vie de pénitence, la parole est autorisée mais il faut sans servir à bon usage ( il ne faut pas parler pour ne rien dire ). Vie ponctuée par les entraînements aux maniements du gantelet et du corps, la recherche de connaissance dans la grande bibliothèque.

### Journée typique dans le monastère

Les élèves se lèvent et se dirigent en silence vers le grand réfectoire, saluant les autres croyants d'un signe de croix. Puis il y a le remerciement au Labyrinth, sorte de grande cérémonie à la gloire de la Rédemption.

Après il y a les cours, où les prêtres et les moines apprennent les connaissances nécessaires pour aider les condamnés ( médecine, philosophie, .... ) puis le repas du milieu de cycle. Ensuite vient l'entraînement pour les moines, pendant que les prêtres se rendent généralement à la bibliothèque ou à l'Étoile. Il n'y a pas de repas le soir, seulement une prière pour la Rédemption de tous les condamnés du Labyrinth.

### Le conseil de prêtres

Le conseil des prêtres est un conseil qui se réunit tous les 30 cycles, afin de débattre sur la vie du Monastère, des problèmes, d'élire les Évêques et les Archevêques si cela est nécessaire.

Le conseil est composé de 5 Prêtres, 5 Moines, 1 Archevêque, 1 Évêques ainsi que le Grand Pope. Seul le Grand Pope garde ainsi que les prêtres et les moines sont fixes, l'Évêque et l'Archevêque peuvent très bien être différents d'une réunion à l'autre.

### La grande cérémonie

La Grande cérémonie est le moment où la papesse doit élire un nouveau Pope, c'est cérémonie à clos la semaine sainte. Cette semaine se déroule de la façon suivante : le premier il y a la grande prière de la rédemption devant le corps décomposer de l'ancien Pope. Le second cycle est le jour de l'offrande au Labyrinth, les restes de l'ancien Pope sont amenés dans la grande salle où sont disposées les restes des anciens Papes pendant que les croyants entame le grand chant funèbre. Du troisième ou sixième cycle, il y a la grande marche durant laquelle les croyants vont du grand monastère à la Maison de Dieu en priant au nom de la rédemption. Le septième cycle est le jour de la Grande Cérémonie durant laquelle la Papesse élit un nouveau Pope.

## Le Couvent

Le couvent est le lieu où vivent les sœurs, les mères, ainsi que la Papesse lorsqu'elle ne se trouve pas à la Maison de Dieu. Le couvent a pour charge d'apprendre aux sœurs à manipuler les technologies du Labyrinth aux sœurs afin qu'elles puissent veiller à son bon fonctionnement. Peu de personnes savent où

se trouve exactement l'endroit du Couvent car les technologies qui y sont caché pourraient attirer la convoitise des condamnés et de la Mort.

Journée typique du Couvent :

Le cycle commence par un grand rassemblement présidé par la Papesse ( ou la Révérende Mère si la Papesse n'est pas là ) durant laquelle les sœurs prient et parlent des problèmes rencontrés, c'est un moment d'échange en les sœurs. Le reste du cycle est réservé au cours pour les sœurs et à la recherche ou à l'entretiens du Labyrinth pour les mères.

# LA RELIGION

## La Religion dans le Labyrinth

### Les Différents Ordres

#### *Les Prêtres*

Le rôle des prêtres :

Les prêtres représentent le rang le plus nombreux dans la religion, mis à part les croyants. Les prêtres sont chargés d'être la voix de la Religion, c'est à dire que c'est eux que s'occupe d'apporter la bonne parole aux confins de Labyrinth. Leur rôle peut donc être très divers, certains parcourent les couloirs du Labyrinth afin d'évangéliser le plus grand nombre de condamnés, d'autres sont chargés de veiller sur un autel ou bien font servir de conseiller et de confesseur à des courtisans ou à de riches troqueurs. Pour devenir prêtre, il suffit de se présenter à la porte du Grand Monastère et recevoir un enseignement pendant une période après on peut communier, c'est le moment durant lequel on reçoit le statut de prêtre ainsi que la cape avec l'emblème de la religion et l'encensoir servant à bénir les condamnés et les lieux, puis il y a encore une période de formation au rôle de prêtres durant laquelle ils apprennent à aider les condamnés.

Comment jouer un prêtre :

Ils existent de nombreux types de prêtres mais les joueurs joueront le plus souvent un prêtre partant évangéliser les populations plutôt qu'un prêtre gardant un petit autel perdu dans le Labyrinth.

Les Prêtres sont le plus souvent très jovial et recherchant, à travers les relations humaines, la rédemption ainsi que leur mémoire. Ils sont souvent prompts à aider les condamnés et à dispenser sagesse et éducation.

#### *Les Moines*

Le rôle des moines :

A la base les moines reçoivent le même enseignement que les croyants désirant devenir prêtres mais lors de leur communion, ils font savoir qu'il désir devenir moine et reçoivent une armure bénie. Les croyants ayant fait ce choix apprennent l'art du combat et de l'utilisation du gantelet pendant au moins deux périodes, devenant de véritable guerrier. Cet entraînement est très dur et beaucoup de frères craquent durant cette période mais ce qui résiste sont de véritable guerrier. Les moines deviennent l'élite militaire de la Religion servant d'escorte au religieux ou bien allant affronter la Mort dans les sombres boyaux du Labyrinth.

Comment jouer un moine :

Les Moines sont de très bon combattant, entretenant aussi bien leur corps que leur esprit. Ils affrontent les ennemis de la Religion et deviennent le bras armé de cette dernière. Bien que sous la tutelle des archevêques, ils acceptent souvent toutes les missions qui on trait à la Religion et n'hésitent pas à partir très loin dans les couloirs du Labyrinth pour affronter quelqu'un ayant bafouer la parole du Labyrinth. Les moines possèdent une très grande volonté ainsi que de la détermination préférant ce sacrifiant que de céder montrant ainsi une faiblesse de la Religion.

#### *Les Évêques*

Le rôle des évêques :

Les Évêques sont des prêtres importants mais leurs rôles sont quasiment identiques. En effet, les évêques vont prêcher la bonne parole ( celle de la Rédemption ) dans les rassemblements importants ou éloignés des domaines de la Religion. Pour cela ils sont souvent escorter par un cortège de moines et de prêtres désireux de découvrir le Labyrinth et continuer leur enseignement auprès d'un évêque. Certains évêques restent au grand monastère afin d'enseigner aux croyants ( les futurs prêtres ou moines ). Les évêques ont aussi la charge d'administrer les prêtres leur montrant la voie à suivre et les lieux dans

lesquels ils doivent rendre, de plus ils doivent surveiller que les prêtres prêchent bien la bonne parole et non une hérésie.

Comment jouer un évêque :

Il est très facile de se faire une vision d'un évêque grâce à des comparaisons avec différents films. Les évêques sont souvent de vieux sage dont les paroles de son pas à publier car souvent juste, tel que Sean Connery dans au Nom de la Rose et bien d'autres encore. Certains évêques aiment ce créer une aura de mystère autour d'eux afin de troubler les prêtres.

*Les Archevêques*

Le rôle des archevêques :

Les Archevêques sont un peu les chefs de guerre de la Religion, de grand combattant guidant les moines dans leur lutte. Les archevêques ont pour rôle de retenir les légions de la Mort dans leur territoire et d'aider les moines à s'améliorer encore et toujours. Les archevêques sont souvent des religieux un peu trop fanatiques pensant que la Mort ne mérite même pas le droit à la Rédemption et qu'il faut simplement la détruire au lieu de chercher à leur montrer la voie de la Rédemption qu'il serait de toute façon incapable de suivre.

Comment jouer un archevêque :

Les archevêques sont comme dits ci-dessus souvent des fanatiques, croyant que la Rédemption est la seule voie et qu'il vaut mieux mourir que de vivre hors de cette voie. Mais bien évidemment certains archevêques ne sont pas du tout comme ça et sont de véritable sage qui peuvent aussi bien enseigner la Rédemption que l'art du combat.

*Les Prêtresses*

Le rôle des prêtresses :

Les croyantes atteignent le rang de prêtresse après une à deux périodes d'études des diverses technologies et de la médecine. Les prêtresses commencent leur vie de religieuse en aidant autrui, devenant les infirmières du Labyrinth. Les prêtresses sont alors placées dans l'un des nombreux « hôpitaux » du domaine de la Religion sous la tutelle d'une sœur ou d'une mère qui continue leur enseignement. Les prêtresses porte la longue robe blanche, brodée de vert symbole de la rédemption et de la pureté de l'âme.

Comment jouer une prêtresse :

Le caractère des prêtresses peut être très divers mais elles sont généralement très sociale et désireuse d'aider les autres. Bien évidemment toutes les prêtresses ne sont pas comme ça et certaine considère qu'aider les autres ne sera qu'une période de leur vie étant bien plus désireuse d'apprendre le secret des technologies que celui de la médecine.

*Les Sœurs*

Le rôle des sœurs :

Les sœurs ont une connaissance plus pousser de la technologie par rapport aux prêtresses, mais leur rôle est peu différent. Toutefois elles sont beaucoup plus libres que leur cadette, pouvant parfois parcourir le Labyrinth à la recherche d'une technologie pouvant aider la vie. Certaines sœurs ( généralement les plus fidèle et les brillantes reçoivent la tache d'entretenir la matrice du Pape ). Le stade de sœurs n'est qu'une période intermédiaire entre le stade de prêtresse qui suivent l'enseignement et celui de mère qui le dispense. Bien que paradoxalement, c'est sûrement la période la plus longue dans la vie de prêtresse ( une quinzaine de périodes ). Les sœurs ont une vie bien plus aventureuse que les autres croyantes ( je ne parle pas par rapports aux croyants ).

Comment jouer une sœur :

Les sœurs sont souvent curieuses et aphides de parfaire leurs connaissances. Cette curiosité est aussi un problème car cela les poussent parfois sur des voies dangereuses amenant à leur décès ou bien pire à la perte de leur rédemption.

*Les Mères*

Le rôle des mères :

Les mères sont les enseignantes de la Religion, apprenant la discipline et la rédemption aux croyants et aux croyantes. Elles ont pour tâche de prodiguer les connaissances qu'elles ont accumulées aux futures prêtresses ainsi qu'aux moines ( et parfois au prêtres ). Certaines mères préfèrent rester pour aider autrui et prennent le rôle d'aides soignantes dans les « hôpitaux », enseignant aux prêtresses les rouages de la médecine et de la sociabilités.

Comment jouer un mère :

Les mères sont souvent de bon conseil et aimant aider. Bien évidemment il existe de vielle mégère, je suis sur que vous vous souvenez tous d'une vielle prof qui ne fait que gueuler ( mais oui cherchez bien, on en a tous eu une un jour ). Bien évidemment il est rare de jouer une mère car cela signe bien souvent la fin des aventures mais bon on ne sait jamais et pis sinon ce conseil est pour l'ermite.

#### *Les Mères Supérieures*

Le rôle des mères supérieures :

Les mères supérieures sont les diplomates et les ambassadrices de la Religion, il n'est pas rare de les croiser avec des courtisans ou bien des chefs de rassemblements en tant que conseillère. La Papesse fait parfois appelle aux mères supérieures pour l'aider afin de réparer ou tentretenir des technologies précieuses pour le Labyrinth.

Comment jouer un mère supérieure :

Les mères ont principalement deux caractères globalement opposés. Le premier est celui de la mères plutôt mystérieuses et plutôt renfermé sur elle-même, généralement mal aimé. Le second est celui de la grand-mère très joviale qui adore raconter les aventures qu'elle à vécu à aider les autres.

## Rédemption

### Qu'est ce que la Rédemption ?

Le Labyrinth étant une sorte de purgatoire dans lequel sont envoyés les criminels. Il arrive donc que certains condamnés désirent expier les péchés qu'ils ont pu commettre, il recherche donc la Rédemption. Tous les croyants suivent cette voie mais elle n'est pas l'exclusivité de la Religion, bien que la base de cette dernière soit la Rédemption.

La Rédemption est donc la volonté de se faire pardonner ses crimes passés, cela passe par l'aide aux autres condamnés, ainsi que par le sacrifice de sa propre personne au profit de celle des autres.

Le problème de la Rédemption et que nulle ne connaît son crime, bien qu'il sache qu'il est condamné, donc toute la difficulté est de se faire pardonner pour un crime que l'on a oublié. C'est pour cette raison que la plupart des condamnés qui suivent cette voie ont retrouvé leurs crimes, ou font tous pour s'en souvenir.

On pense que la Rédemption est la seule façon de sortir du Labyrinth et de racheter son âme. Pour les croyants, lorsque l'on est connecté à la matrice cela est la morte de sortie, la matrice nous rappelle nos souvenirs oubliés, et nous replonge dans le monde extérieur.

Comment gagner des points de Rédemption ?

Les points de Rédemption se gagnent principalement en venant en aide à autrui. C'est en aidant son prochain que l'on rachète ses crimes. Mais l'aide peut être de diverses formes, cela peut aller de l'aide à se souvenir, comme les soins donnés à un mourrant ou bien encore l'écoute.

C'est à l'Ermite de décider s'il y a gain de points de Rédemption ou non. Bien évidemment il est très difficile du sujet si l'action mérite ou non un point de Rédemption. On ne peut toutefois pas gagner plus de un point de Rédemption par scénario et plus on évolue sur la voir de la Rédemption et plus le gain est difficile.

### La perte de Rédemption

Il est déjà difficile d'évaluer le gain de Rédemption, il est encore plus difficile d'en évaluer la perte. Nombre de chose peuvent entraîner la perte de Rédemption. En effet, on peut très bien perdre de la Rédemption par une perte de la volonté d'expier ses péchés, mais on peut aussi en perdre en commettant des crimes qui vont contre la Religion. La perte d'un ami comme tuer un innocent peuvent entraîner une baisse de la Rédemption.

Encore une fois, c'est à l'Ermite de déterminer si un événement entraîne ou non la perte de point de Rédemption. Mais c'est au joueur d'interpréter cette perte car la perte comme le gain de point de Rédemption est l'effet d'une évolution psychologique du condamné.

## Avantages / Désavantages

Voici quelques avantages et défauts permettant de donner plus de vie aux condamnés désirant suivre la voie de la rédemption.

Bien évidemment ses avantages et désavantages peuvent être choisis par tous condamnés le désirant et pas seulement aux joueurs désireux de jouer des croyants.

### Avantages

**Pieux (2 points):** le personnage croit tellement en la rédemption que tous les jets impliquant la rédemption ce fait avec un bonus de 2 points.

**Compatissant (2 points):** vous comprenez les souffrances des autres et vous désirez les aider, tous jets que vous effectuer pour aider une autre personne ( le soignez, ... ) que vous ce fait avec un bonus de 2 points.

**Curieux (1 point):** tous vous intéressent que ce soit les mécanismes, la culture de champignons, vous disposez de 2 points de bonus lorsque vous êtes devant un nouvel objet, que ce soit pour comprendre ses mécanismes, sa fonction.

**Fidèle (1 à 5 points):** votre bonne parole à été entendu par quelques fidèles qui seront ravi de vous aidez dans votre voie de la rédemption

**Objet de sacrement (2 points) :** vous disposez d'un objet que vous considérez comme sacré, cela peut être un objet que vous portiez lors de votre sacrement en tant que prêtre, un morceau de pierre de foi, ou un autre objet. Si vous vous concentrez sur l'objet votre foi devient plus grande et plus forte, toutes actions entreprises au nom de la foi se feront avec un bonus de 2 points au jet.

**Allié dans l'Empire (2 à 5 points):** durant votre errance dans le Labyrinth vous avez lié connaissance avec une personne de l'Empire, cela peut être un simple garde, un courtisan.

**Voix intérieure (4 points) :** lorsque vous êtes proches d'un danger vous avez comme un 6<sup>ème</sup> sens, vous entendez une voix qui vous prévient, à vous de l'écouter ou non.

**Volonté (1 à 5 points) :** vous disposez d'une grande volonté et pratiquement rien ne peut l'ébranler, vous disposez d'autant de point de bonus que le coût en point de l'avantage pour résister.

**Blasphème (3 points):** vous arrivez à être crédule lorsque vous blasphémer, vous arrivez à convaincre que vous ne croyez absolument pas à la Religion et à la Réemption. Cela vous permet de jouer les espions. De plus vous comprenez que l'on ne croit pas en la foi.

**Technologie ( sœur uniquement, 3 à 5 points) :** vous disposez d'un objet dont la technologie est évoluée par rapport à celle du Labyrinth, attention toutefois ne croyait pas que vous aurez un laser ou autres grenade à fusion, mais cela peut être une arme à feu, une lampe, ...

### Désavantages

**Dogmatique (3 points):** seul la Religion dit la vérité et nul ne doit dire le contraire, vous ne supportez pas que l'on me contredise la Religion ou la possibilité de la réemption.

**Crédule (3 points):** vous croyez en la bonne parole, vous ne pensez pas que l'on puisse vous mentir et vous croyez ce que l'on vous dit

**Austère (2 points):** vous êtes strict, les règles sont les règles, la gaieté n'est pas pour vous. Ce caractère un peu hautin risque de vous attirez quelques ennuis, mais vous n'y pouvez rien.

**Subtil (1 point):** vous êtes trop subtil et vous avez du mal à expliquer clairement une situation, vous rendrez trop dans les détails.

**Contradiction (4 points):** vous ne savez pas pourquoi vous ne pouvez pas embrasser totalement la voie de la Religion, votre inconscient vous retient. Vous semblez êtres en contradiction avec vous-même lorsque vous parlez de Réemption et de foi.

**Péché impardonnable (4 points):** bien que vous suiviez la voie de Réemption, vous savez en vous-même que vous ne pourrez jamais connaître cette dernière car les péchés que vous avez commis sont bien trop horrible pour être pardonné.

**Épuration (5 points):** Certes la Rédemption est possible mais pas pour tout le monde et surtout pas pour les esclaves du Diable, vous tuer et traquer sans remords les personnes affiliées à la Mort car selon vous elle ne mérite que la mort. Mais d'après le Pape, toute personne a le droit à la rédemption, vous tuer donc dans le désaccord de la Religion.

**Apocalypse (3 à 5 points selon le trouble):** vous pensez que le Labyrinth est un monde tellement violent qu'un jour l'apocalypse le frappera. Vous en êtes tellement persuader que vous avez des visions de cette apocalypse, celles-ci sont objet de trouble chez vous ( excès de colère, schizophrénie, ... )

**Paranoïa (3 points):** vous voyez la Mort partout, pour vous tout condamnés est suspects. Vous vous sentez épiez par la mort. Le monde est contre vous et qui sait peut-être avez-vous raison.

## Gantelets

De nouvelles techniques d'utilisation du gantelet que les condamnés peuvent apprendre dans le Grand Monastère.

La plupart des gantelets présentés ici suivent la lignée des gantelets des règles de base, c'est à dire qu'ils sont orientés faire la défense de l'individu et de la vie.

### Gantelet cérémonieux

Aspect : ce gantelet revêt tout le corps de son possesseur pour former une grande robe de cérémonie religieuse, cet habit scintille de la foi de son porteur

Difficulté : 20

Effet : cette robe particulièrement belle augmente d'autant la représentation que le porteur à de points rédemption.

### Gantelet lumière divine

Aspect : le gantelet émet une lumière

Difficulté : 20

Effet : le gantelet éclaire une zone d'ombre et peut servir de lampe ou de torche dans les lieux obscurs du Labyrinth.

La taille de la zone éclairée et le temps d'éclairage dépend du nombre de points de réussite

0-5 points : petite zone pendant un court moment

6-10 points : zone jusqu'à une dizaine de mètre

+ de 10 points : zone jusqu'à 15 m pendant un temps assez long

### Gantelet épée de foi

Aspect : le gantelet prend la forme d'une épée

Difficulté : 25

Effet : elle peut servir de lame traditionnelle mais cette lame cause toujours une touche supplémentaire au personne dont la dominante Mort est la plus élevée.

### Gantelet de protection

Aspect : les gantelets devient une sorte de membrane transparente qui couvre le corps du porteur

Difficulté : 25

Effet : le gantelet protège de une touche à chaque coup.

### Gantelet de pureté

Aspect : le gantelet émet de léger filament qui vienne se mettre en contact avec la matière.

Difficulté : 25

Effet : le gantelet de pureté permet détecter toute substance toxique dans une nourriture, une boisson, et peut aussi détecter s'il y a des éléments impurs dans un métal, ...

### Gantelet de vérité

Aspect : le gantelet projette un appendice qui vient ce placer dans la gorge de la personne désirer ( le plus souvent le porteur )

Difficulté : 30

Effet : les paroles de la victime semblent les plus logiques et nul ne peut les mettre en doute, il peut mentir de façon flagrante et bien cela paraîtra parfaitement sensé.

Cela augmente de 5 le contrôle durant une courte période ( environ 1h)

## Crédit

Supplément rédigé par Guillaume Herlin alias Penpen  
pour le jeu Labyrinth de Guillaume Herlin et Tony Godin  
Mise en page par Alzerius