

Enkidu est envoyé sur Terre par les dieux afin de mettre un terme au règne corrompu et décadent du demi-dieu tyrannique Gilgamesh. Déposé au milieu du désert, sans aucune connaissance de notre monde, Enkidu va devoir apprendre à survivre dans un milieu hostile. Guidé par ses créateurs, il va progressivement gagner en pouvoir et se rapprocher de son but ultime : tuer Gilgamesh...

SOMMAIRE :

GILGAMESH STUDIO	2
Fiche signalétique :	3
Enkidu, sa personnalité :	4
Étude de marché :	5
Production :	6
Game design :	7
Direction artistique :	14
Annexe	17

GILGAMESH STUDIO

Notre équipe

Luna

Son CV et ses compétences : Game art (2D) - Narration - Marketing Jeu vidéo.
Son rôle en studio : narrative designer, writer et level designer.

Benjamin

Son CV et ses compétences : Web designer - Game designer.
Son rôle en studio : game design, modélisation 3D, props.

Jérémy

Son CV et ses compétences : Génie mécanique (3D).
Son rôle en studio : modélisation 3D, texture, environnement.

Erwan

Son CV et ses compétences : Multimédia - Dessin.
Son rôle en studio : modélisation 3D, character design.

Morgane

Son CV et ses compétences : Archéologie - Graphisme - Pédagogie - Narration.
Son rôle en studio : producer, co-narrative designer et historienne.



FICHE SIGNALÉTIQUE :

ENKIDU

Pitch : jeu vidéo inspiré de l'épopée de Gilgamesh, le plus ancien mythe écrit.

Genre : jeu vidéo action-aventure, rpg.

Nombre de joueurs : 1, jeu solo.

Public cible : PEGI 12.

Technologie (moteur, support) : PC, consoles.

USP

- » Un univers prenant place au cœur de la civilisation qui a posé les fondements de notre Histoire à travers l'un de ses mythes les plus spectaculaires.
- » Un jeu qui se veut accessible à une tranche d'âge la plus large possible.
- » Un *Zelda Like*
- » Des combats titanesques et nerveux (sans pour autant casser son contrôle comme sur un *Dark Soul*, du claquant visuellement sans la difficulté !)
- » Un personnage principal original et attachant qui appelle notre empathie
- » Une patte graphique qui met en lumière toute la beauté de la Mésopotamie Antique

Synopsis :

Dans des temps immémoriaux où les Légendes foulaient cette terre, Enkidu Champion des Dieux façonné dans l'argile, se voit donner pour mission divine de mettre un terme à la tyrannie perpétrée par l'égocentrique et redoutable Demi-Dieux Gilgamesh, roi de Sumer.

Régnant d'une main de fer sur son peuple, l'étendue de ses pouvoirs occultes lui permet de rivaliser avec les Dieux eux-mêmes et remodeler leur création terrestre selon ses caprices, plongeant dans le chaos ce monde dont la nature polluée par les arts sombres du Roi empoisonne le cœur de toute chose.

Instrument de la colère divine, Enkidu devra redoubler de force et d'ingéniosité, aidé de ses compagnons de route et des Dieux, pour parvenir à mettre un terme à la perdition de ce monde autrefois luxuriant.





ENKIDU, SA PERSONNALITÉ :

Enkidu nouvellement formé et arrivé sur cette terre, est un jeune enfant qui voit le monde à travers ce prisme : émerveillement, apprentissage, inconnu.

Enkidu a tendance à apprendre par mimétisme, il tentera d'ailleurs d'imiter la démarche de son compagnon à poils, étant le premier être vivant à croiser sa route. Chacun sera une source d'aspiration.

Enkidu ne possède pas la faculté de parler, cependant il lui est possible de transmettre des émotions par télépathie, puis plus tard des images, des sons, odeurs... Ses profondes lacunes dans la compréhension et connaissances de ce qui l'entoure vont l'amener à contempler longuement les choses, même les plus futiles qu'une feuille séchée se décrochant de sa branche pour danser sous les caresses du vent. Il semble difficile de pouvoir retenir son attention sur un point précis, tout semble être source de distraction.

Son ignorance en matière de compréhension des Hommes peuvent le rendre particulièrement naïf et sensible à la tromperie, tout en étant plutôt premier degré, dont se joueront beaucoup ses compagnons de voyages pour s'amuser.

Cependant, gare à ceux dont la supercherie sera démasquée par le Géant d'Argile, sa colère titanique ne laissera que poussière des scélérats qui tenteront de se jouer de lui. Ses crises de colère sont particulièrement difficiles à apaiser, le prendre par la main de manière maternelle semble avoir un effet positif pour les arrêter, mais qui aurait le courage de saisir la main du Géant alors que celle-ci pourrait aisément arracher la tête de la/le maleureu(se)x ?

Étant un être d'argile et non de chair, ses besoins sont d'autant plus différents du commun des mortels, rendant la tâche d'autant plus ardue dans sa compréhension du monde qui l'entoure et de ses habitants.

Plutôt sensible à la douceur de la bière, il la consomme jusqu'à à un état d'ivresse avancé, qui serait mortel pour le commun des êtres de cette terre. Même les Dieux ne peuvent rivaliser avec les prouesses d'Enkidu qui mériterait aisément d'être élevé au rang de Dieu de la Boisson si les êtres célestes n'avaient pas d'autres projets pour le Géant.

Enkidu est également friand d'affrontements dignes de sa force (trait de caractère partagé avec Gilgamesh) et peut décliner tout affrontement qu'il n'estime pas à la hauteur de sa puissance légendaire, démontrant une forme d'orgueil de la part du Géant.

Enkidu peut avoir des difficultés à prendre des décisions concrètes au début, ce seront ses compagnons qui seront le moteur de son avancé, tels des guides posés sur son chemin pour trouver la voie vers le Tyran. Il peut lui arriver cependant de prendre une décision soudaine et surprenante, alors qu'il était aussi immuable et immobile qu'une pierre quelques minutes plus tôt le rendant imprévisible.

Cependant à travers ses épreuves, sa personnalité va se développer et l'amener à devenir acteur de ses décisions et non plus spectateur.

Sa finesse qui frôle le zéro absolue peut l'amener à engendrer des crises diplomatiques d'une grande ampleur en réalisant des actions tout du moins inappropriées. Elles peuvent toutefois par chance apporter une issue positive à un conflit de manière surprenante.

Malgré son aspect imposant et sa force qui pourrait détruire les murs d'une Ziggourat, voire les écailles de la redoutable Tiamat, sous cette couche d'argile se cache un être « au grand cœur » capable d'élan d'empathie d'une grande intensité et une sensibilité à la beauté de la Nature qu'on perdu bon nombre de mortels (en grande partie de par la corruption de Gilgamesh et son ordre).

Cette sensibilité à la détresse des autres, le poussera parfois à privilégier l'aide de petits gens sur le chemin à défaut de poursuivre sa quête on grand déplaisir des Divins.

C'est d'ailleurs un cheminement qui va gagner en intensité au cours de son voyage du héros : Son libre arbitre va prendre de plus en plus de pouvoir à mesure son esprit grandit.

Il devra alors faire un choix entre le but de sa création et sa destinée en tant qu'être éveillé.



ÉTUDE DE MARCHÉ :

Inspirations et références :

- » Série **The Legend of Zelda** (1986-2023): action-aventure, graphisme, rpg.
La saga d'action aventure "Zelda" produite par Nintendo, mettant en scène Link, est notre principale source d'inspiration : exploration, scénario pertinent, quêtes variées, univers graphique et sonore qualitatifs.
- » Série **God of War** (2005-2018) : combats, mythologie.
Tout comme notre jeu, la sage d'action aventure "God of War" produite par Sony computer Entertainment, s'inspire très largement de la mythologie grecque, puis nordique. Kratos n'est pas sans rappeler le demi-dieu Héraclès/Hercule. Toutefois, outre le fait que notre jeu ne soit pas un *beat them all*, il s'appliquera à être au plus proche de la mythologie mésopotamienne.
- » **Okami** (2006) : action-aventure, graphisme, mythologie.
Jeu vidéo d'action aventure inspiré de la mythologie japonaise, Okami se pare d'un graphisme mémorable emprunté aux estampes Ukiyo-e.

Concurrence directe :

Sortie de jeux indépendants étudiants en mai 2024 à Gamagora :

- » Sycdom ; Princesse Tower (Studio Bidouilles) ; Erinyes (Slug Entertainment) ; Jeu d'horreur.

Sortie de jeux indépendants pro en 2024 :

- » Hades II (Supergiant Games), 2^e opus du rogue-lite inspiré de la mythologie grecque.
- » Black Myth : Wukong (Game Science), action-rpg reprenant la légende chinoise du Roi des Singes

Parmi les AAA, notons la sortie notable de :

- » Prince of Persia : The LOST Crown (Ubisoft), prévue en janvier 2024, dont la narration s'inspire de la mythologie perse.

Questionnaire :

Lien vers questionnaire : <https://forms.gle/tMF2gmu36k24XNNz9>

Cf. annexe avec réponses p. 17 à 19

Sans surprise, notre échantillon est essentiellement composé de jeunes adultes (presque 90%) masculins (environ $\frac{2}{3}$). Ces derniers sont majoritairement des joueurs assidus (61,5% d'entre eux jouent presque tous les jours).

Les jeux d'aventure rpg sont largement prisés, en comparaison avec les autres types de jeu : **notre projet est donc susceptible de séduire un large public**. Bien sûr, une histoire pertinente est attendue, puisque la majorité des personnes interrogées affirme adorer les jeux narratifs.

La mythologie semble être une thématique assez appréciée : 83% des personnes interrogées aiment les mythes (dont 39% se disent passionnées). **Notre thème pourrait potentiellement plaire à un grand nombre de joueurs.**

Les éléments les plus attendus pour un jeu évoquant un mythe plus que millénaire sont des **graphismes originaux** (55,6%) et des **zones à explorer** à la découverte du passé (55,6%). En 3^e position, les joueurs attendent une histoire mémorable (44,4%), tout à fait en accord avec la question n°5 concernant la narration. **Il nous incombe donc de proposer un univers visuel chatoyant et un level design riche en découvertes et en surprises.**

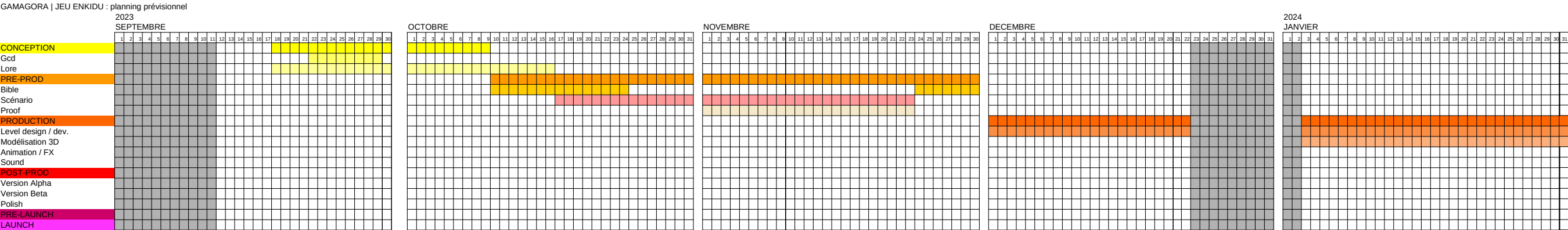
En revanche, la part éducative de la transmission du mythe et le gameplay ne sont pas les motivations principales de notre échantillon.

La plateforme PC est la plus cotée : elle emporte l'adhésion de 94,4% de notre échantillon. La **Switch** est appréciée est toutefois en seconde position avec presque 39% de vote : cet engouement pour cette console, quoique modéré par rapport au PC, n'est pas à négliger.

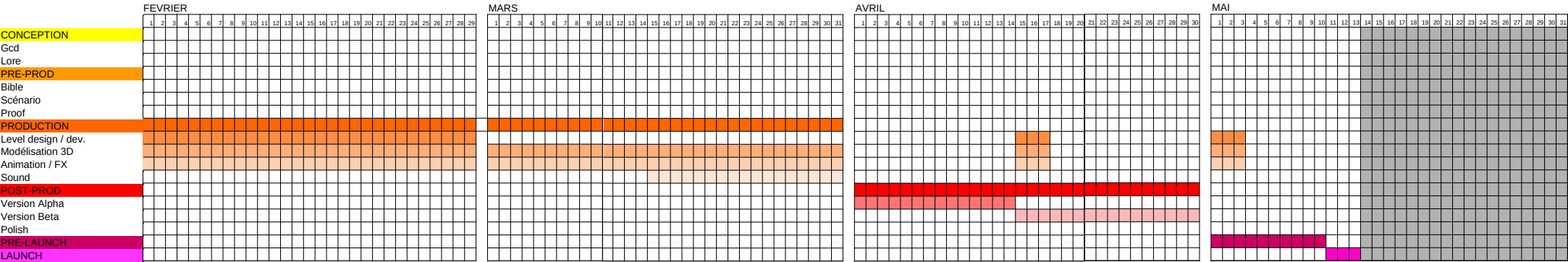


PRODUCTION :

Planning prévisionnel



Feuille1





GAME DESIGN :

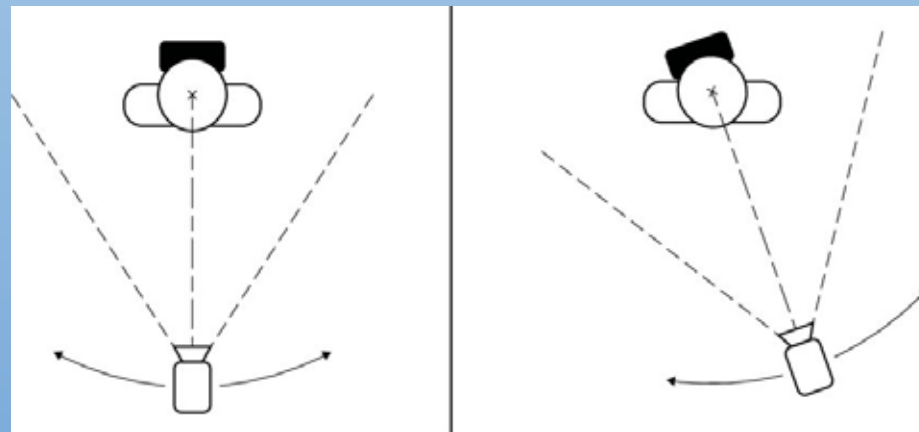
Camera

Caméra

Vue à la troisième personne

La caméra est placée derrière, à l'extérieur du personnage du personnage dirigé par le joueur. Le joueur a la possibilité de faire pivoter la caméra autour de son personnage, mais elle reviendra naturellement derrière ce dernier dès qu'il se déplacera.

Le joueur voit tout ou partie du personnage-joueur, qu'il maîtrise, ce qui lui permet d'assister à toutes les actions qu'il réalise. Cette vue est intéressante pour prendre du recul par rapport aux événements.

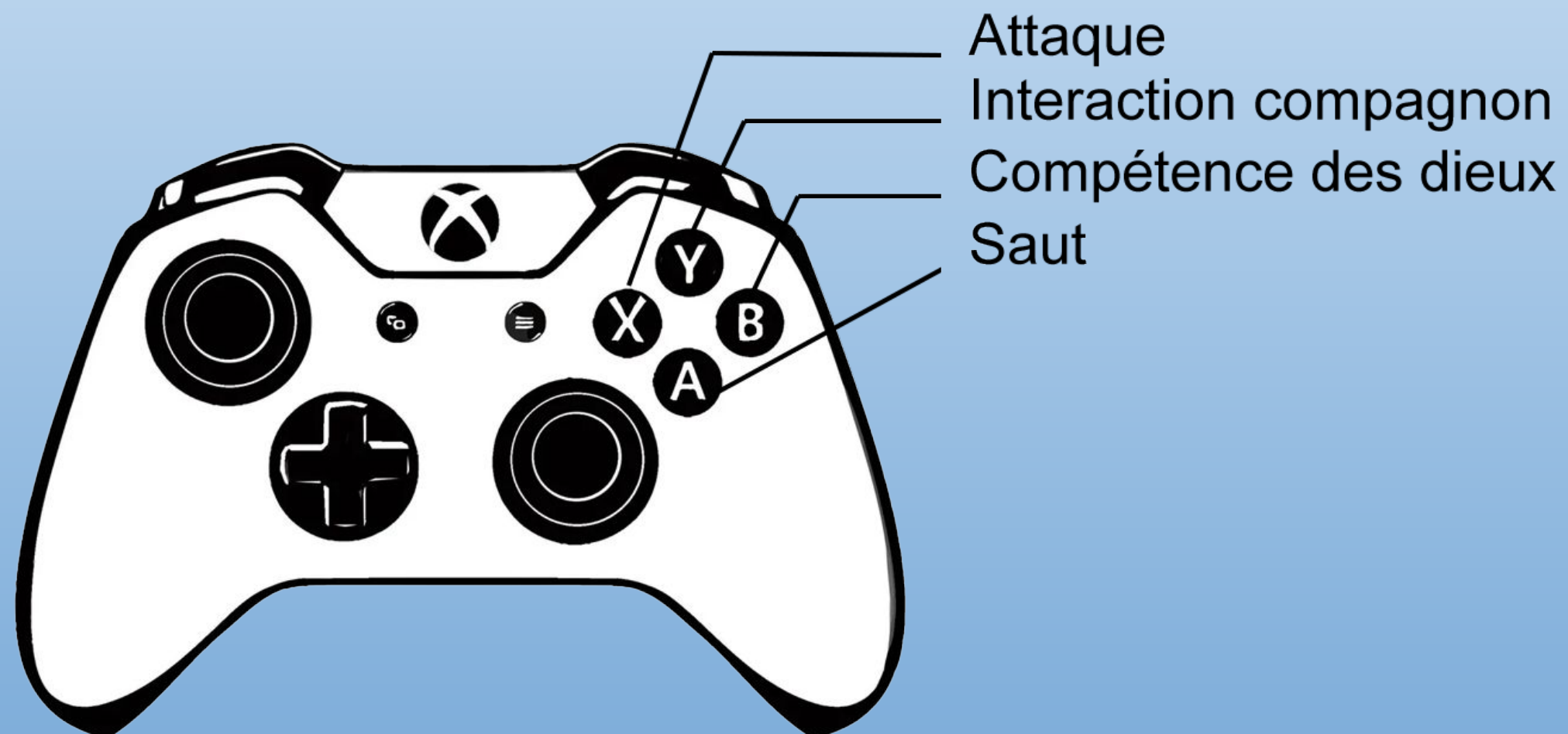




GAME DESIGN :

Contrôles

Contrôles

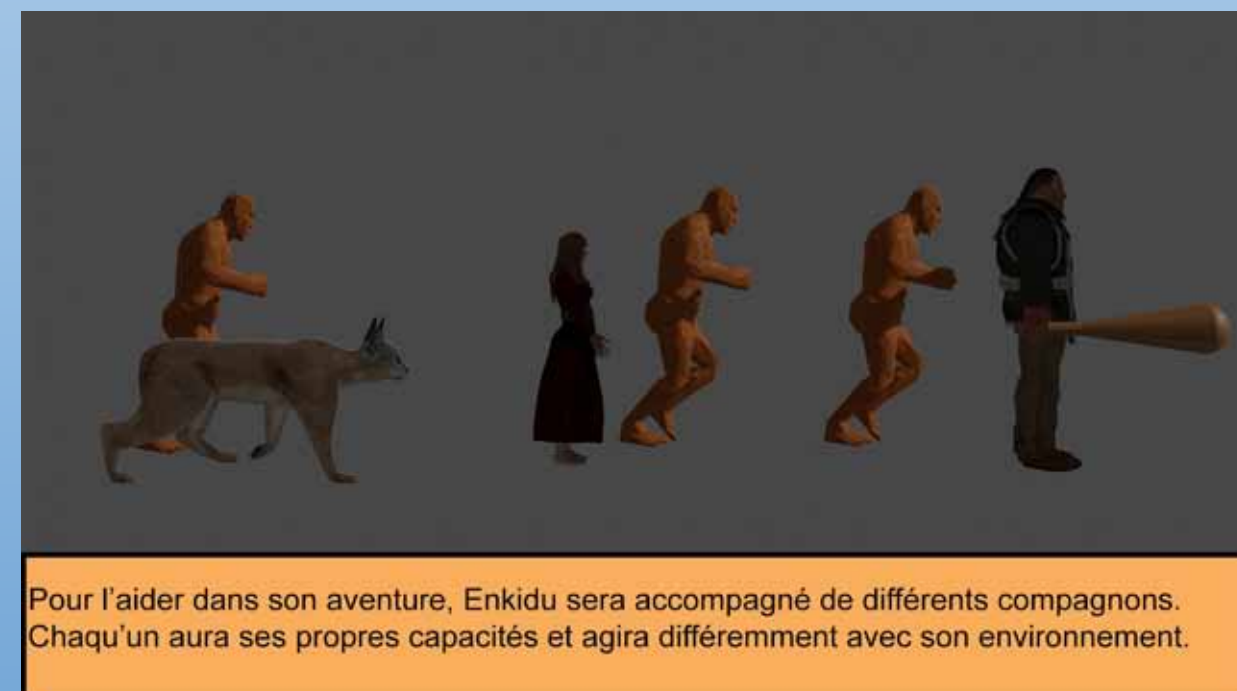
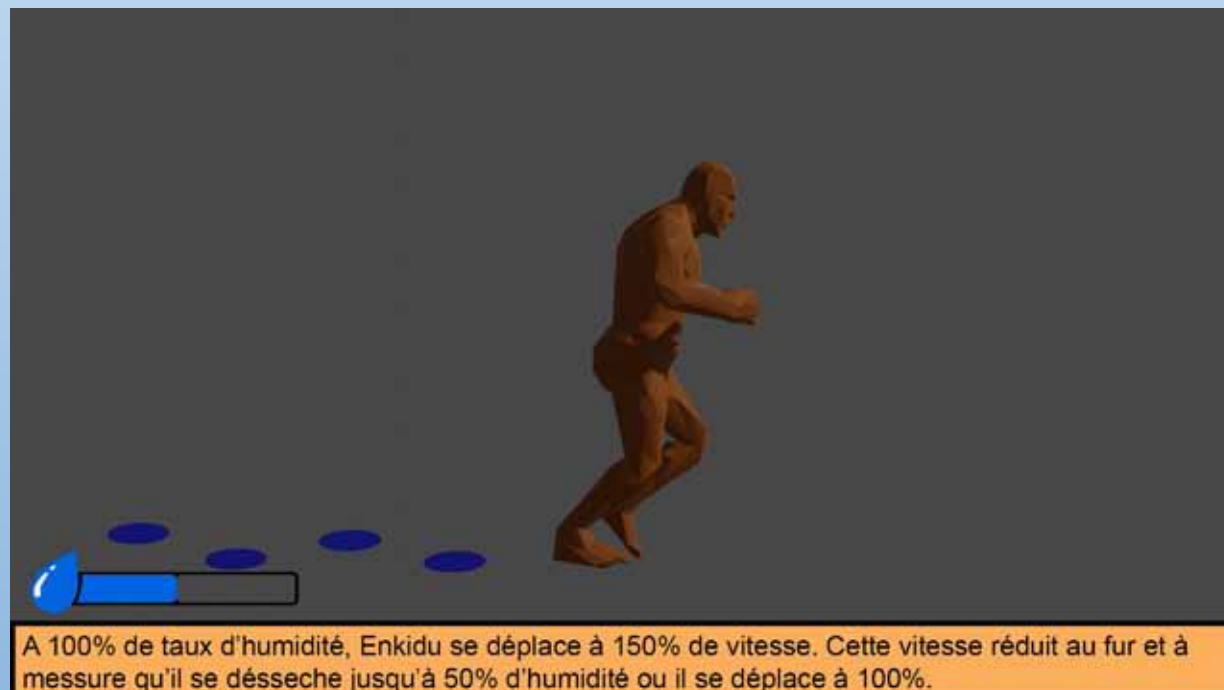




GAME DESIGN :

Characters / Core gameplay

Gameplay : Déplacement et compagnons





GAME DESIGN :

Core gameplay

Gameplay : Combat

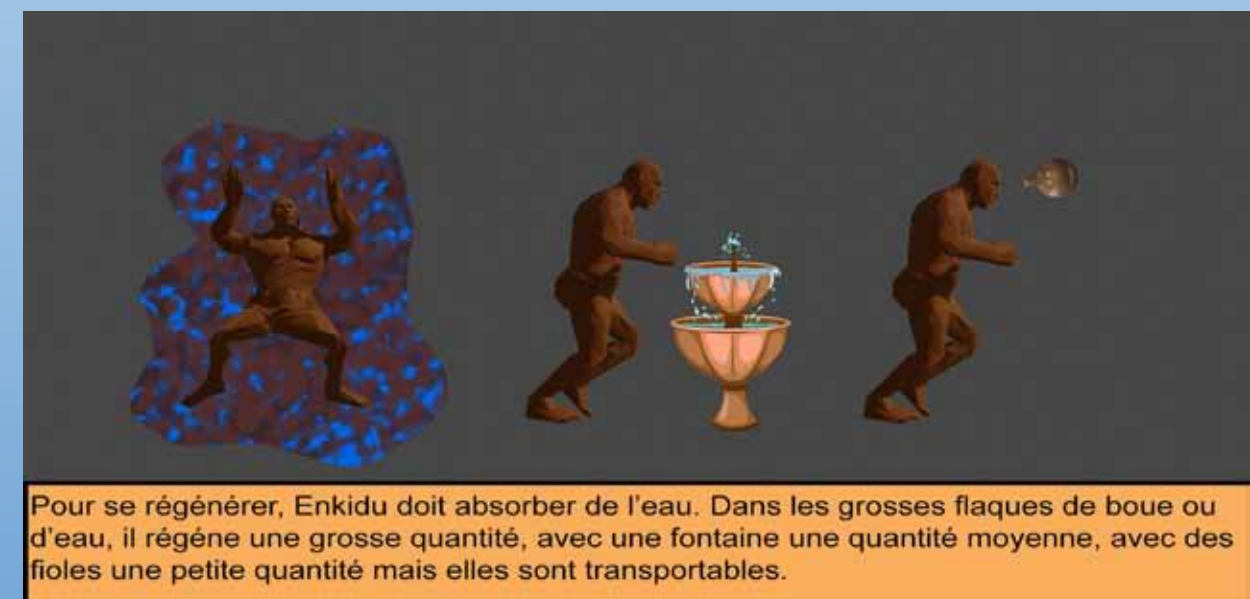




GAME DESIGN :

Core gameplay

Gameplay : Dégâts et régénération





GAME DESIGN :

Core gameplay

Gameplay : Condition de défaite





GAME DESIGN :

Boucles macros, victoire & défaite

Macro-boucles :

- » Éliminer ses adversaires / boss → combat → récompense : butin permettant de gagner en puissance/protection.
- » Survivre → gérer les capacités de son perso → récompense : gagner en efficacité.
- » Finir un level → exploration → récompense : butin permettant de gagner en puissance/protection.
- » Découvrir l'univers du mythe → exploration → récompense : succès à collectionner avec infos sur le mythe originel.

Conditions de victoire :

- » Survie grâce à une bonne gestion des spécificités d'Enkidu (taux d'humidité de son argile).
- » Survie grâce à une bonne gestion de la corruption externe.
- » Victoire lors des combats contre les monstres.

Condition de défaite :

- » Mort du personnage si taux d'humidité trop bas.
- » Mort du personnage si taux de corruption trop haut.
- » Mort du personnage lors des combats.





DIRECTION ARTISTIQUE :

Recherches :

Monstres et divinités : annexe p.20 à 24.

Character Design :





DIRECTION ARTISTIQUE :

Character design



Environnement :



ENKIDU
LANDSCAPE MOODBOARD

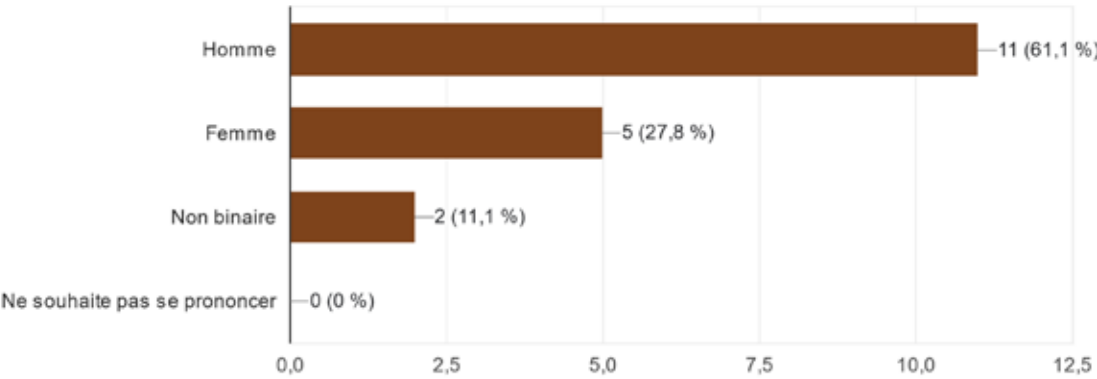


ANNEXE

Annexe : résumé des réponses apportées au questionnaire.

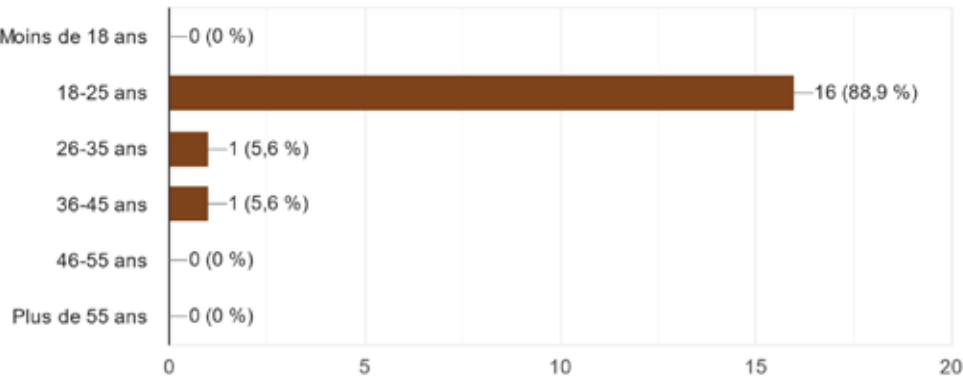
A quel genre vous identifiez-vous ?

18 réponses



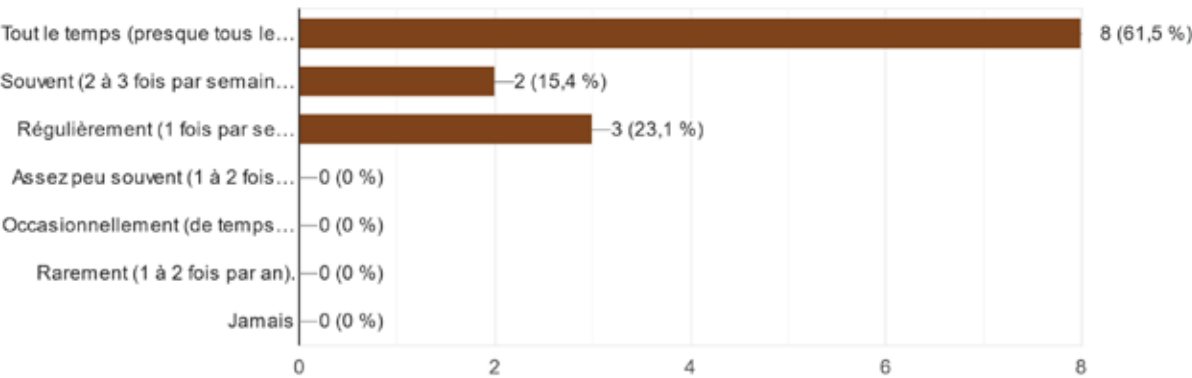
Quelle est votre tranche d'âge ?

18 réponses



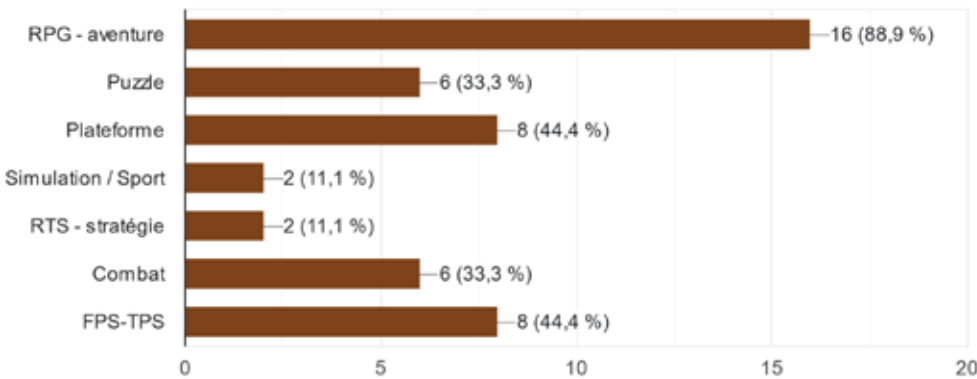
A quelle fréquence jouez-vous à des jeux vidéo ? (Une seule réponse).

13 réponses



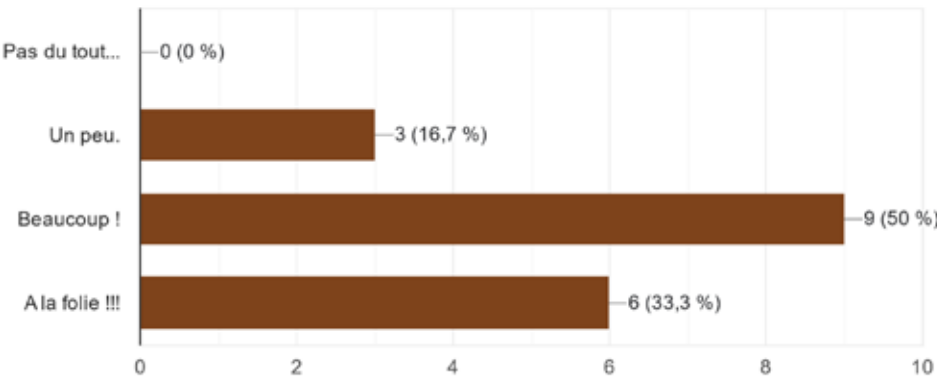
Quels sont vos types de jeux préférés ? (Plusieurs réponses possibles).

18 réponses



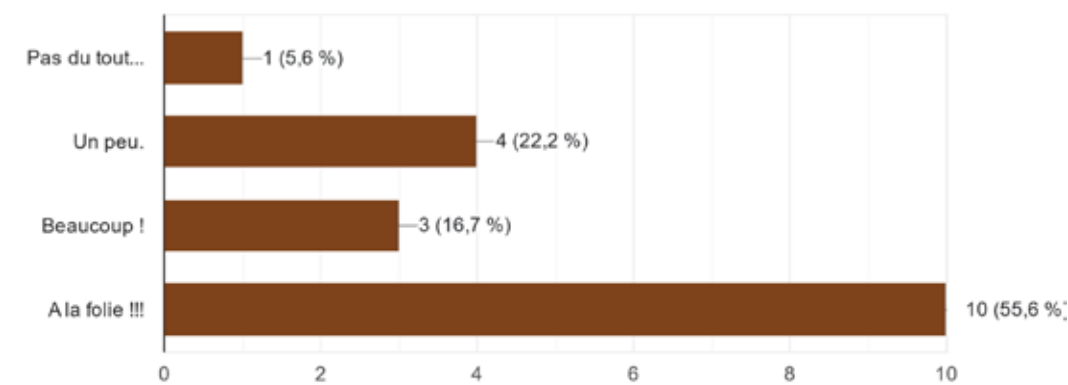
Aimez-vous les jeux d'aventure ?

18 réponses



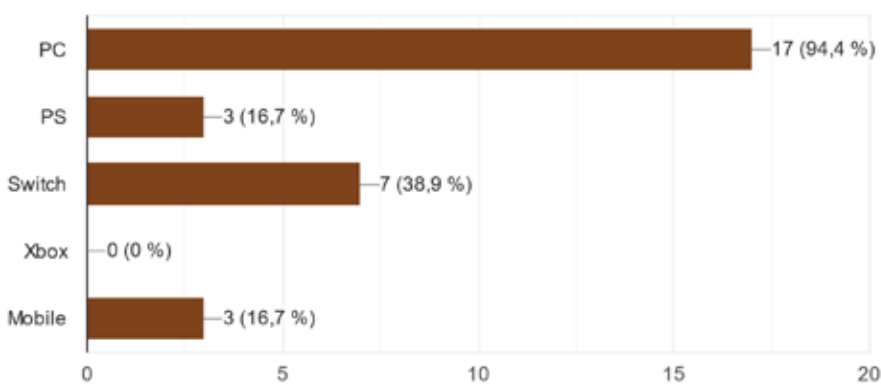
Aimez-vous les jeux narratifs ?

18 réponses



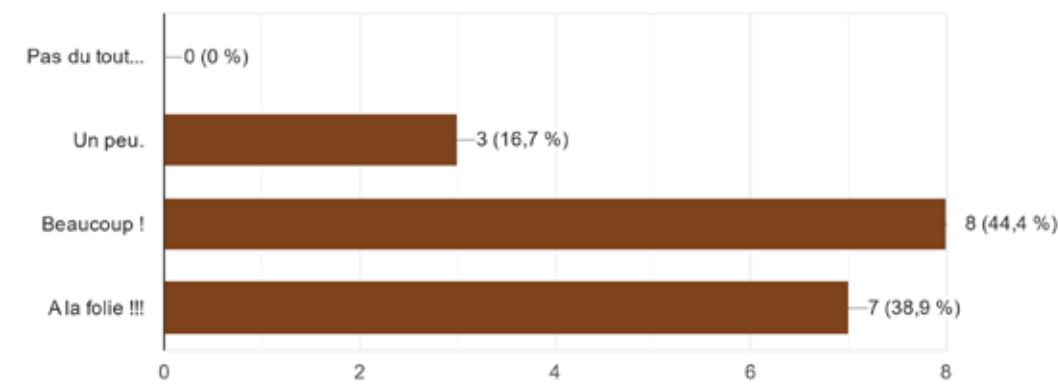
Sur quelle plateforme préféreriez-vous jouer ? (Plusieurs choix possible)

18 réponses



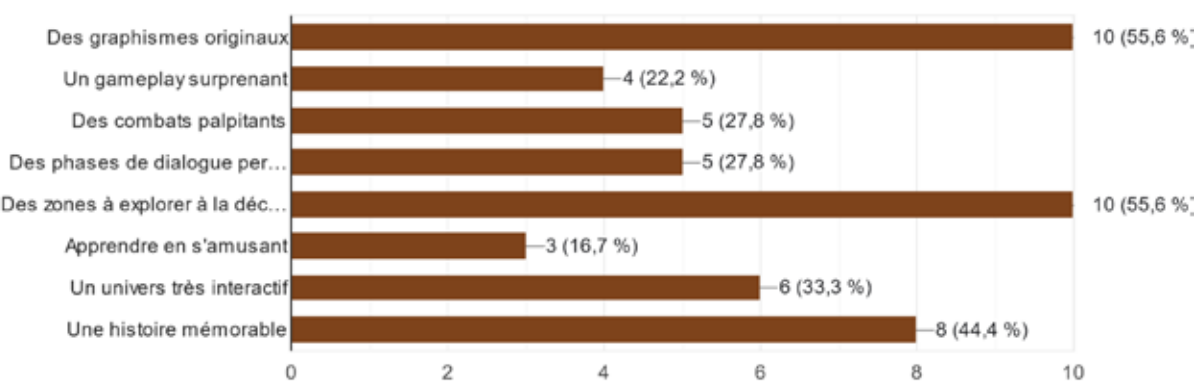
Aimez-vous la mythologie ?

18 réponses



Dans un jeu vidéo évoquant un mythe plus que millénaire, qu'aimeriez-vous trouver ? (3 choix possibles).

18 réponses

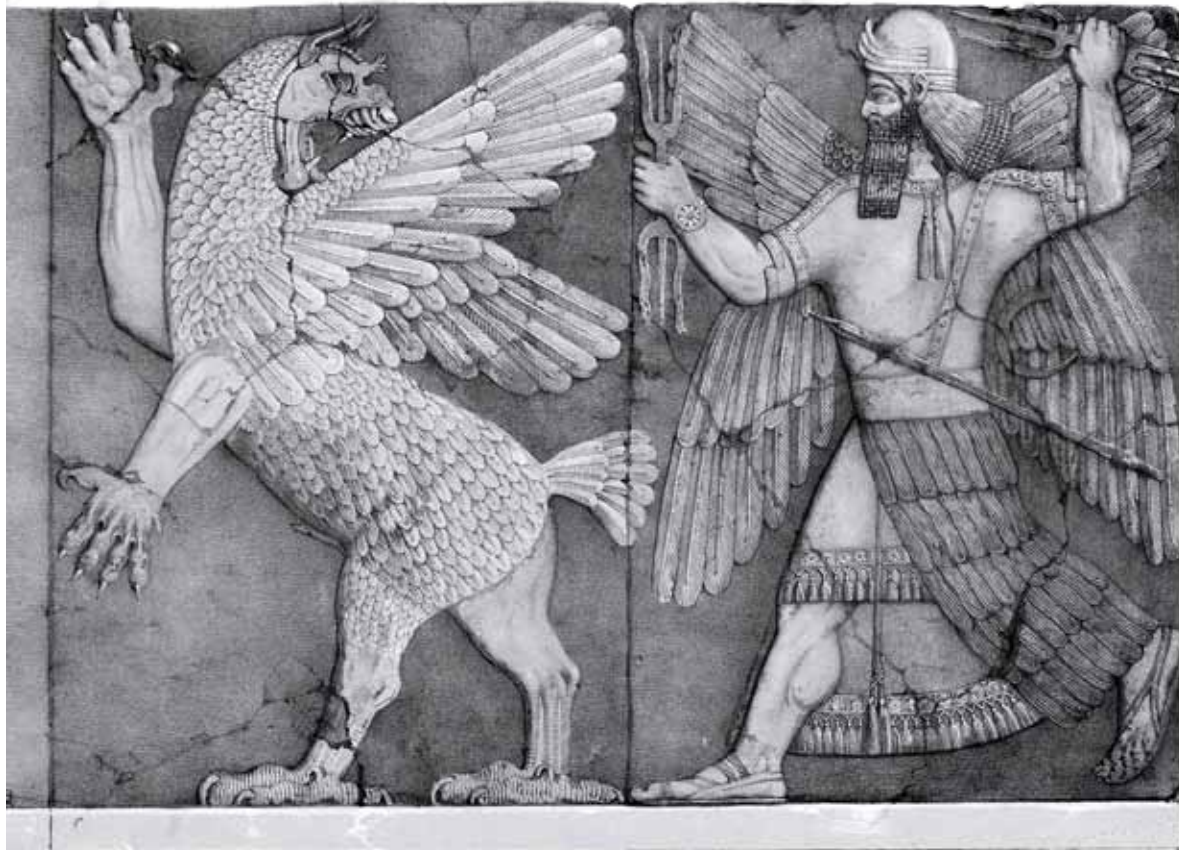


CRÉATURES MONSTRUEUSES EN MÉSOPOTAMIE

1. Monstres :

IMDUGUD (sumérien) / ANZU (akkadien) :

Oiseau tempête qui provoque la foudre. Aigle à tête monstrueuse (lion). Il tente de dérober les tables du destin à son maître, le dieu **Enlil**, mais il est vaincu par son fils, le dieu guerrier **Ninurta**, qui parvient à lui briser les ailes.



Ninurta combattant Anzu. Copie d'un bas relief du temple de Ninurta (fin du 9e siècle av. J.-C.) British museum.

ASAG / ASAKKU :

Esprit qui répand les maladies et le malheur. Monstre anthropomorphe à tête de bête féroce cornue, pourvu de griffes crochues. Souvent assimilé à Anzu.

NAMMA (sumérien) / TIAMAT (akkadien) & SES MONSTRES :

Antagoniste et parèdre de l'Apsû, monde aquatique souterrain divinisé (eaux douces, connaissance, sagesse...), Namma (ou Tiamat) est la déesse primordiale des océans et du chaos. Elle est donc sauvage et impétueuse.

Elle-même monstrueuse (dragonne / serpent géant, a priori, même si on a peu de représentations) elle ne cesse d'enfanter des monstres (aux dents pointues) pour venger la mort d'Apsû tué par Ea/Enki :

- serpents à corne (**Bashmu**) ;
- dragon à tête de serpent (**Mushrushu**) ;



- tempête (**Ugallu**) ;
- homme-lion (**Urdimmu**) ;
- homme-scorpion (**Girtablullu**) ;
- homme-poisson (**Kulullu**), etc.

Le chef de cette progéniture se nomme **Kingu** et devient son fils-amant. Il a été vaincu par Marduk qui aurait utilisé son sang pour créer les êtres humains.

TAUREAU CÉLESTE :

Créé par Anu à la demande d'Inanna/Ishtar pour évincer Gilgamesh et Enkidu. En effet, la belle déesse avait "crush" sur le héros sumérien, mais elle s'est prise un très gros vent en tentant de le séduire (voire pire, puisque Gilgamesh se moque d'elle). Absolument pas habituée à être rejetée, furieuse, elle demande à son père de créer une arme redoutable contre nos deux amis.



Bas-relief en terre-cuite mésopotamien représentant possiblement Gilgamesh et le taureau céleste (vers 2000 av. J.-C.) Musée des Arts et d'Histoire de Bruxelles.

2. Démons :

PAZUZU :

Roi des démons, fils d'**Hanpa** (dieu du mal créé par Anu) et frère d'**Humbaba**. Dieu anthropomorphe à tête féroce (chien ou lion, yeux globuleux, dents pointues...), écailles, griffes, pieds en forme de serres de rapace, 2 paires d'ailes, queue de scorpion, phallus-serpent en érection...

Il règne sur les 13 mauvais vents destructeurs (vent gelé, vent-poussière, tempête, etc.) et propage les maladies.

Il est tellement monstrueux qu'on l'appelait, en dernier recours, pour faire fuir un autre monstre : sa parèdre, **Lamashtu**, qui s'en prenait, entre autres, aux femmes enceintes. En effet, son regard inspire la terreur. Finalement, il était plutôt vénéré comme un dieu protecteur lors des exorcismes ou pour ôter des malédictions (on retrouve beaucoup d'amulettes à son effigie).

A noter : c'est la star du roman et du film d'horreur l'Exorciste (1973), un boss de Final Fantasy Mystic Quest en 1992 et de Diablo 2 en 2000.



Amulette représentant Pazuzu (8e-7e siècle av. J.-C.) Musée du Louvre.

DIMME (sumérien) / LAMASHTU (akkadien) :

Reine des démons, fille du dieu Anu. Elle est néfaste à tous les niveaux :

- elle tourmente les femmes enceintes pour provoquer des fausses-couches, torture et enlève les bébés ;
- elle séduit les hommes pour boire leur sang et consommer leur chair ;
- elle provoque des cauchemars, etc.

Créature anthropomorphe (souvent montée sur un âne), à tête féroce (lionne), serres de rapace à la place des pieds, serpents dans chaque main, un porc et un chien peuvent téter ses seins. Elle hurle sans cesse.

Elle est tellement horrible, que ses propres parents (les dieux Anu et Antu) l'ont chassé du ciel et lui ont interdit d'avoir des sanctuaires.



Plaque protectrice contre Lamashtu, la représentant sur son âne, sous le lit d'un.e malade. La figure grimaçante au sommet de la plaque est probablement Pazuzu, son époux (vers 10e-7e siècle av. J.-C.) Musée du Louvre.

HUMBABA :

Humbaba est un démon protecteur, tout comme son frère Pazuzu. Enlil lui confie la garde de la Forêt des Cèdres (résidence des dieux) afin qu'il fasse fuir les éventuels intrus, car c'est un géant particulièrement effrayant. Il échouera dans sa tâche face à Gilgamesh et Enkidu.



Représentation d'Humbaba conservée au Louvre.

UTUKKU :

Les 7 démons qui accompagnent Nergal : le vent-du-Sud, le dragon, la panthère, la vipère, le lion, le tourbillon et l'ouragan.

LILU :

Lilu (homme) et Lilitu (femme) sont des démons nocturnes ou les fantômes de jeunes personnes décédées avant d'avoir pu se marier. S'ils s'attachent à un vivant, celui/celle-ci ne pourra plus trouver d'époux.se. Équivalent aux incubes et succubes.

GALLU / GALLA (?) :

Il s'agit des 7 démons des enfers qui viennent s'emparer des morts pour les amener en Irkalla. Ils veillent également à ce que les morts ne s'échappent pas.

MAMITU :

Déesse mineure du destin et juge des enfers. Elle est parfois indiquée comme parèdre de Nergal ou d'Erra. Elle a une tête de chèvre. Connaissant la destinée de toutes les créatures, elle décide parfois de leur sort et peut jeter des malédictions.

EDIMMU :

Fantômes des morts sans sépulture qui tourmentent les vivants.

PRINCIPALES DIVINITÉS MÉSOPOTAMIENNES

AN (sumérien) / ANU (akkadien) :

[An = ciel]

Attributs : couronne/tiare à 18 cornes, sceptre/bâton de commandement. Il peut aussi être symbolisé par sa tiare, son trône vide ou un puissant bœuf.

Dieu du ciel et des constellations (les étoiles sont ses soldats), père des principaux dieux. Il représente la voûte céleste.

En fonction des versions :

- avec **Ki** (déesse de la Terre, peut-être un épithète d'une autre déesse telle que Ninhursag), ils symbolisent ensemble la totalité de l'Univers et donnent naissance à **Enlil** et **Ishkur/Adad** ;
- avec **Nammu/Tiammat** (déesse des eaux primordiales, des océans et du chaos), il donne naissance à **Enki** ;
- avec **Antu** (déesse de la fécondité), il donne naissance à **Inanna/Ishtar** (**cela est mentionné dans l'épopée de Gilgamesh**), **Ereshkigal** et 7 démons, les **Utukki**.

ENLIL :

[En = seigneur - Lil = vent/souffle]

Attributs : couronne à corne.

Enlil est le roi des dieux et le maître du destin (il détient les tablettes où est inscrite la destinée des être humains), il règne sur Terre. Intermédiaire entre Anu (son père, dieu du ciel) et les être humains, il est aussi un dieu de justice. Sa parèdre est Ninlil.

NINLIL (sumérien) / MULISSU (akkadien) :

[Nin = dame - Lil = vent/souffle]

Reine des dieux. Déesse de fertilité, des accouchements...

Ensemble, ils donnent naissance à **Sin/Nanna** (dieu de la Lune), **Ninurta** (dieu guerrier héroïque)...

ENKI (sumérien) / EA (akkadien) :

[En = seigneur - Ki = terre / monde souterrain aquatique, nommé aussi **Apsû**]

Attributs : couronne à cornes, coupe, poisson-chèvre (sukhurmashu = capricorne).

Enki est le maître de l'**Apsû** (lieu divinisé qu'il a vaincu), monde souterrain aquatique d'où jaillissent les sources, les rivières et les fleuves (eaux douces). Il est également le dieu de la sagesse et de la connaissance qu'il aime à répandre. Il crée les **7 Apkallu**, des hommes-poissons, pour apporter la civilisation aux humains. Les **Apkallu** sont considérés comme des génies protecteurs.

(Selon les sources, Enki peut-être le fils d'Anu ou d'Apsu avec Tiamat). Sa parèdre est Ninhursag.

NINHURSAG :

[Nin = dame - Hursag = collines]

Ninhursag a beaucoup de noms : Aruru, Belet Ali, Damkina, etc.

Déesse de la terre et de la fécondité, **elle donne naissance à l'humanité** (grâce à de l'argile et le concours de son époux), au dieu **Marduk**, etc. **Mais aussi à Enkidu** - d'où son

nom ! Elle donne aussi naissance à divers dieux de la guérison, du savoir et de l'agriculture (dont **Ninkasi**, déesse de la bière ^^)

INANNA (sumérien) / ISHTAR (empire néo-babylonien) :

Attributs : étoile à 8 branches, lion. Elle peut porter un arc sous son aspect guerrier.

Planète associée : Vénus.

Déesse principale du panthéon mésopotamien. Elle est associée à la vie, la sexualité, la royauté et la guerre. Selon les versions, elle peut être la fille d'Anu (le ciel) ou de Nanna/Sin (dieu lune). Elle a épousé le dieu Dumuzi dont elle est très amoureuse (elle va le chercher aux enfers lorsqu'il meurt).

Dans le mythe de Gilgamesh, ce dernier refuse ses avances, ce qui la rend furieuse.

Elle demande alors à son père Anu de l'attaquer avec le Taureau Céleste, mais Gilgamesh et Enkidu le mettent à mort. C'est donc elle, pour se venger, qui tue Enkidu.



Impression de sceau-cylindre représentant Ishtar et ses symboles (étoile, lion, armes, couronne à cornes), (24e-22e siècle av. J.-C.)

NANNA (sumérien) / SIN (akkadien) :

Attributs : croissant de lune, taureau.

Luminaire associé : Lune.

Dieu de la Lune et de la lumière, il navigue en barque sur le ciel. La Lune est sa couronne. Il est la lumière qui jaillit de l'obscurité. Il est aussi le dieu du temps (calendrier lunaire, astrologie) et de la fécondité. Il veille sur le sommeil de ses sujets. Il est le fils du dieu-roi Enlil. Sa parèdre est Ningal.

Dans le mythe de Gilgamesh, il refuse de ressusciter Enkidu.

NINGAL :

[Nin = dame - Gal = grande]

Déesse d'amour et de beauté.

Ensemble, ils donnent naissance à **Utu/Shamash** (dieu du soleil) et **Nusku** (dieu du feu).

Dans certaines versions mythologiques, ils sont aussi les parents d'**Inanna/Ishtar**.



Gravure montrant le dieu Sin. Tell Ahmar, Syrie (8e siècle av. J.-C.) Musée d'Alep.

NERGAL :

Attributs : épée, massue, lion...

Planète : Mars.

Fils d'**Enlil**, ancien dieu solaire, Nergal devient le dieu de la guerre, de la destruction et des épidémies (fusion progressive avec Erra, une autre divinité). Son ministre est Namtarou, le dieu de la peste ! C'est donc très logiquement, qu'il va rejoindre sa parèdre, Ereshkigal, aux Enfers.

ERESHKIGAL :

Attributs : couronne, ailes, serres d'oiseaux de proie.

Déesse unique des enfers, le royaume souterrain divinisé des morts (nommé **Irkalla**). Son messenger, **Namtar**, est un démon qui répand les maladies. Elle serait la soeur d'**Inanna/Ishtar**.

Enkidu les rencontre lorsqu'il meurt et descend aux Enfers. Gilgamesh pourra ressusciter son ami, juste le temps que celui-ci lui décrive le quotidien du monde des morts.



Le bas-relief de Burney pourrait représenter Ereshkigal (ou peut-être Inanna/Ishtar), (fin du 18e siècle av. J.-C.) British museum.

UTU (sumérien) / SHAMASH (akkadien) :

Attributs : disque solaire avec une étoile à 4 branches rayonnante, couteau (pour couper ce qui occulte la lumière).

Luminaire associé : Soleil.

Dieu du soleil (fils de **Nanna**, frère d'**Inanna**), traversant le ciel sur son char. Son intense lumière et le fait qu'il aperçoit tout en voyageant à travers cieux, lui permettent d'être le dieu de la justice, de la divination et de la magie. Toutefois, il reste un dieu mineur dans le panthéon mésopotamien.

Il aide Gilgamesh et Enkidu contre Humbaba, le gardien de la Forêt des cèdres (en quelque sorte "l'Olympe" des dieux mésopotamiens).

Sa parèdre est **AYA** (déesse de l'aube et de la jeunesse). Dans son rôle de juge, il est soutenu par ses 2 fils : **Kettou** (la justice) et **Mesharou** (le droit).



Bas-relief représentant Shamash sur son trône (888-855 av. J.-C.) - British Museum.

AMAR UTU (sumérien) / MARDUK (akkadien) :

Attributs : couronne, dragon (mushussu).

Planète : Jupiter.

Fils d'Enki, Marduk est le dieu tutélaire de la cité de Babylone. Après une longue bataille, il parvient à vaincre Tiamat, la déesse des océans et du chaos.

Sous le règne de Nabuchodonosor 1er (vers 1100 av. J.-C.), son culte va supplanter celui d'Enlil et d'Anu, comme roi suprême des dieux. Les Babyloniens en font le créateur de la Terre, le roi de tous les autres dieux et le créateur des êtres humains.

ISHKUR (sumérien) / ADAD (akkadien) :

Attributs : foudre, taureau.

Dieu de l'orage et des pluies, il est aussi dieu des récoltes pour lesquelles il peut être bénéfique ou maléfique (inondation ou sécheresse). Il est aussi dieu des oracles. Sa parèdre est **Shala**, la déesse porteuse de l'épi (récolte).

GILGAMESH :

Demi-dieu, fils de la déesse mineure **Ninsun** [Nin = dame - Sun = vache sauvage], parfois nommée "la bufflesse", et du suzerain mortel **Lugalbanda**, le 3^e roi légendaire de la cité d'Uruk (avec quelques hauts faits : vivre plus de 1000 ans, survivre dans la montagne rebelle, amitié avec Anzu qui lui offre le pouvoir de courir très vite).