

# Concepts relatifs au monde d'Enkidu

## Comment fonctionne la magie ?

La magie est un art qui est exclusivement réservé aux prêtres et prêtresses, appelés Voix. Cependant, elle est accessible à toute personne qui forme un pacte auprès d'un Annunaki (divinité).

En contrepartie d'un sacrifice demandé par la divinité, des pouvoirs associés à cette dernière sont accordés à la personne qui en fait la demande.

Toutefois les personnes bénéficiant de pouvoirs occultes en dehors de l'ordre religieux ne sont pas autorisés au sein de la société sumérienne et s'expose à la peine de mort.

Ce précepte est antérieur à la montée au pouvoir de Gilgamesh qui n'a pas interdit les pratiques occultes des Voix, confiant en sa supériorité magique il ne se sent nullement menacé par ces dernières.

Les Voix sont immunisées contre les pouvoirs d'autres Voix, quelle que soit la divinité à laquelle elle est associée. Elles n'ont cependant aucune protection contre les pouvoirs de Gilgamesh qui dépassent de loin leurs propres capacités.

La magie dans l'univers du jeu fonctionne en un cercle perpétuel :

La source de la magie en ce monde provient du divin dont la puissance est elle-même alimentée par la dévotion des Hommes.

Plus une divinité a d'adeptes, plus sa puissance se voit accrue.

Ce qui a malencontreusement provoqué des guerres de pouvoir entre les divinités qui mènent une course sans relâche pour gagner le plus d'adeptes et d'influence auprès des Hommes.

## La corruption :

La corruption est représentée par des miasmes sombres autour d'Enkidu et le jeu semble brouillé avec un filtre légèrement violacé.

Plus le statut de corruption augmente, plus les miasmes sont importants et le filtre de plus en plus violacé.

Enkidu gagne un nouveau palier de corruption après avoir été touché 3 fois par une attaque corruptrice ou des miasmes de corruption (hors combat)

Le palier de corruption se découpe en 5 paliers. Lorsque les 5 sont franchies => game over

Un palier de corruption disparaît au bout de 3 minutes si Enkidu n'a pas été de nouveau touché par la corruption entre-temps.

## Le statut de corruption entraîne :

Un coût plus important de dépense de la jauge d'humidité pour utiliser le pouvoir d'un artéfact.

Les attaques peuvent toucher le compagnon (avec une probabilité de plus en plus élevée à mesure que la corruption est importante)

Pour se soigner de la corruption :

- Les eaux de l'Abzu permettent de purifier Enkidu de la corruption en plus de restaurer sa jauge d'humidité. (attention, si Enkidu se purifie dans une mare de l'Abzu, cette dernière sera souillée et ne pourra plus le soigner ou le purifier. Au contraire, elle apportera un nouveau palier de corruption.)
- Attendre que les paliers disparaissent sans être de nouveau touché par la corruption

**Annunakis (dieux/déeses) :**

1er- Mardouk (dieu patron de babylone, initialement divinité agraire) => Terre - Taureau - montagnes sur le dessus du sceau

2eme - Isthar (déesse de la guerre, amour, sexualité, des contraires, de la végétation) => Amour, séduction, envoûtement (donc l'esprit) - Lion - L'étoile à 7 branches sur le dessus du sceau

3eme - Enlil (seigneur du vent, dieu de la justice) => foudre - Crocodile - éclair sur le dessus du sceau

4eme - Enki (dieu de l'eau, des arts, de la magie et de la sagesse) => eau - Capricorne avec queue de poisson - goutte d'eau sur le dessus du sceau

5eme - Ninlil (déesse du vent) => Vent - Aigle - vent sur le dessus du sceau

6eme- Shamash (dieu du soleil ) => Feu - Dragon Sumérien - flamme sur le dessus du sceau

7eme - Anu ( Roi des dieux) => La création/destruction (ici destruction sous la forme Gilgamesh, il va transmettre le pouvoir de création à Enkidu => Argile donc base nutritive pour faire pousser la végétation => nourrir d'autres espèces, etc.. Enkidu/Gilgamesh => Yang/yin) - Gilgamesh - Nouveau Compagnon

**Les Igigis (boss des donjons) :**

Les Igigis sont les avatars terrestres des divinités, représentés par des animaux mystiques gigantesques et éthériques, faits de plaques d'or/bronze, et d'éléments en obsidienne et lapis lazuli, animés par l'énergie spectrale de la divinité.

Ils étaient initialement des armes destinées à détruire Anu, mais finirent par devenir la prison des divinités après leur trahison.

Ils permettront au cours de l'aventure d'Enkidu, de récupérer l'essence divine de la divinité via des artefacts reçus après avoir affronté la bête, qui l'aideront à accéder à la prochaine

zone et renforcer sa puissance pour avoir toutes les clés en main une fois devant Gilgamesh et le défier.

Artefacts => Les artefacts sont les cœurs/moteurs des bêtes mécaniques dans lequel est scellé l'essence de la divinité et sont représentés sous la forme de sceaux cylindriques qui s'incrusteront par la suite dans le dos d'Enkidu. Il sera possible de les sélectionner directement pour activer le pouvoir choisi.

### **Abzu :**

Source d'eau disséminée sur la map qui circulent en profondeur, dans la nature apparaît sous la forme de mare en surface, permettant à Enkidu de restaurer sa jauge d'humidité

### **Histoire de la forêt :**

La forêt dans laquelle Enkidu apparaît une fois envoyé est le dernier bastion naturel préservé de l'influence de Gilgamesh.

La nature y est préservée tout comme ses habitants qui vivent en autarcie, coupés du reste du monde corrompu.

L'Homme n'a jamais foulé le sol de cette forêt primaire qui est peuplée d'arbres millénaires aux dimensions titanesques, faisant paraître Enkidu ridiculement petit, les racines s'entremêlant sur le sol qu'elles tapissent tel des serpents massifs.

Les Fennecs des forêts en sont les gardiens et rares représentant d'une espèce animale antique qui a su perdurer à travers le temps grâce au sanctuaire que représente cette forêt, là où de nombreux êtres magiques et de légendes ont disparu pour laisser place à l'expansion grandissante de l'Homme qui a profondément bouleversé l'équilibre naturelle, source de vie et de pouvoir de ces êtres.