

Les compagnons

Au cours de son aventure, Enkidu sera accompagné par des partenaires de voyages qui lui permettront de progresser psychologiquement en tant que personnage et d'avancer dans les niveaux soit en débloquent un passage soit en apportant un soutien lors des combats. Chaque compagnon possède un gameplay qui lui est propre.

Fennec (Aho) : Aho est un jeune Fennec, espiègle et quelque peu fainéant en plus d'être profondément têtu.

S'il n'est pas inspiré par une demande ou convaincu de l'utilité de cette dernière, il peut décider de se prélasser de manière indolente.

Toutefois, en dépit de son caractère quelque peu insolent, Aho sera toujours présent pour Enkidu qu'il a adopté au sein de son clan.

Il sera à même de ressentir la détresse de celui-ci et n'hésitera pas à lui venir en aide.

Cette faculté s'étendra également aux émotions ressenties par le géant, qui aura du mal à les exprimer dans un premier temps, elles transparaîtront à travers le jeune fennec qui sera influencé par ces dernières.

En dépit de sa petite taille, le jeune fennec fait preuve d'un courage sans bornes et n'hésite pas à se dresser contre plus grand et plus puissant que lui (lors de sa rencontre avec Enkidu, il tentera de s'en prendre au géant pour défendre son territoire, le prenant pour un démon)

Aho pense être le maître d'Enkidu qu'il voit comme son animal de compagnie pour lequel il ressent une profonde affection.

Gameplay

- Aho peut se faufiler dans des zones inaccessibles pour activer des leviers ou autres.
- Aho peut sauter à la tête des adversaires par surprise pour les désorienter et les faire tomber.
- Aho peut attraper l'arme d'un adversaire entre ses crocs et l'utiliser contre lui.

Shamhat : Shamhat est une prêtresse d'Ishar.

Sa simple présence suscite moult passions auprès de quiconque croise son regard ardent, comme si un puissant envoûtement était en œuvre.

Ce qui n'est pas sans fondement puisque la prêtresse bénéficie des bénédictions d'Ishar, la déesse qui déchaîne aussi bien les passions guerrières que des passions plus sulfureuses, lui conférant de puissants pouvoirs de persuasions pouvant même atteindre le cœur de bêtes qui semblent aussi dociles qu'un agneau en présence de la Voix d'Ishar.

En dehors de ses facultés occultes, la prêtresse manie son poignard d'obsidienne avec une grande dextérité et frappe aussi vite qu'un serpent à sonnette.

Cependant, tous ne sont pas sensibles à l'aura hypnotisante de la prêtresse, en particulier les autres Voix qui de part le pacte avec leur propre divinité, possède une immunité contre les pouvoirs d'autres Voix.

Ces derniers n'apprécient pas les jeux de pouvoir de la prêtresse lors des séminaires au sein des sphères de la haute société et l'engouement qu'elle suscite auprès du peuple de part ses nombreuses œuvres caritatives.

Nombreux sont ceux qui souhaitent la faire disparaître à coup d'intrigues politiques et tentatives d'empoisonnements qu'elle déjoue avec un amusement certain.

Shamhat apprécie tout particulièrement les enfants et se fait un point d'honneur à former ces derniers à l'art de l'écriture au sein de l'école de la cité d'Ur.

Elle prend également très à cœur la cause des femmes au sein de la société et depuis sa nomination en tant que Haute Prêtresse, Shamhat a ouvert les portes du temple à toute femme souhaitant recevoir la protection de la divine Istar.

Initiative qui est pour le moins difficilement acceptée auprès des religieux servant les autres Annunakis, pour lesquels le temple est un espace sacré réservé aux Voix et la divinité elle-même.

Gameplay

- Shamhat est capable d'envoûter les adversaires, les empêchant d'attaquer durant 40 secondes (avec un temps de recharge de 1 minute de cette capacité) et un finish permettant de retourner un adversaire contre ses partenaires pendant 1 minute (avec un temps de recharge de 3 minutes)
- Shamhat peut utiliser son poignard pour se battre lorsque les ennemis sont sonnés par Enkidu ou envoûtés par ses capacités.
- Les attaques au poignard sont automatiques dès qu'un ennemi est sonné ou envoûté.

Gilgamesh : Gilgamesh est le roi incontesté du royaume de Sumer Antique.

Friant des excès en tous genres, il règne de manière chaotique et destructrice.

Gilgamesh était autrefois le Roi des Dieux, connu sous le nom de Anu.

Bon et bienveillant envers les Hommes en lesquels il voyait un potentiel très prometteur, il leur apporta des enseignements profonds notamment le pouvoir de l'écriture sur les tablettes d'argile.

Cependant, sa prise de partie pour l'Homme provoqua un profond schisme entre lui et les autres divinités sous son autorité.

Les Hommes furent créés en tant que main d'œuvre pour subvenir aux besoins des divinités et réaliser des travaux pénibles tout en assurant leur puissance et leur survie à travers leur profonde dévotion qui renforce leur essence divine.

Ils n'étaient, de leur point de vue, que des outils et non des êtres sensibles auxquels s'attacher (erreur qu'ils reproduiront avec Enkidu), des batteries nécessaires à renforcer leur puissance.

Cet aspect est également un point qui renforce le mépris des autres divinités pour Anu. Ce dernier voyant la manière dont ses semblables traitaient les Hommes, instaura une règle cosmique qui liait les divinités aux Hommes, afin de les mettre sur un pied d'égalité et de créer une dépendance mutuelle. Le pouvoir divin est alimenté par la dévotion des mortels. Anu pensait que de cette façon les autres divinités développeraient davantage d'empathie pour l'Hommes, mais cette décision ne fit qu'aggraver la situation.

Lasser, les divinités décidèrent d'unir leur puissance pour se retourner contre leur régent au cœur malheureusement trop bon.

L'extirpant de leur corps physique au cours d'un rituel, les divinités placèrent leur énergie céleste dans des bêtes mythiques faites de métaux, les Igigis, et menèrent une attaque groupée sur le Bon Dieu alors endormi, afin de l'anéantir et mettre un terme à son règne. Les Igigis parvinrent effectivement à détruire l'enveloppe physique d'Anu, mais pas son essence.

Malgré la surprise de cette trahison, Anu parvint dans un dernier dans un ultime sort, à sceller l'essence de ses anciens compagnons dans les Igigis, leur empêchant de regagner leur corps physique et donc d'avoir une influence directe sur le monde hormis à travers les Hommes.

Quant à l'essence du Roi des Dieux, elle trouva refuge dans le corps du jeune nouveau né et futur héritier de l'empire sumérien :

Gilgamesh.

Anu grandit à travers ce corps, ses pouvoirs divins conservés quoique limités par cette enveloppe, mais dépossédé de tout souvenir de sa précédente incarnation. Il conserva toutefois une profonde rancœur envers les divinités qui lui était innée. Sa profonde compassion envers son prochain était également intacte et au cours de sa jeunesse, Gilgamesh s'investira profondément pour aider son prochain.

Malheureusement son statut de "demi-dieu" provoqua un schisme important avec son peuple. Il aurait pu être perçu comme une bénédiction des dieux mais ce fut un tout autre accueil.

Avant la trahison des divinités, ces dernières et leur Roi vivaient parmi les Hommes dans des corps physiques, leur puissance était à leur apogée.

Désormais, elles ont disparu de cette terre, et n'existe que dans un plan éloigné.

Au même instant, un bébé naît avec des pouvoirs divins d'une grandeur extraordinaire.

Pour le peuple, il est clair que cet enfant est responsable de leur disparition et a dérobé leur pouvoir, il est porteur de mauvaises nouvelles et de malédictions.

De plus, dans son jeune âge, Gilgamesh contrôlait difficilement ses pouvoirs grandioses et provoquait par des maladresses des désastres, ce qui renforça l'aura maudite qui planait sur lui.

Il endura alors un profond rejet et mépris de son peuple (comme autrefois par les autres divinités) et de la jalousie de la part des Voix devant ses pouvoirs et le dénigrement dont faisait preuve Gilgamesh envers les divinités.

Les tentatives d'assassinat se multipliaient et provoquèrent une paranoïa qui l'amena à se couper de plus en plus des autres devant ce rejet et haine qui lui étaient donnés.

Il s'enferma dans son palais et plongea dans les vis les plus obscures de l'Homme à mesure que la haine et la folie le consumaient.

S'il n'était pas destiné à être un être de compassion et d'ordre, alors il serait un être de chaos et d'inhumanité.

Furieux de la destinée que lui avait tracée les dieux en lui imposant cette existence de souffrance et convaincu désormais par les rumeurs du peuple selon laquelle il aurait dérobé leurs pouvoirs, il décida de partir en quête des Igigis pour récupérer leur essence.

Gilgamesh est en réalité, un fin érudit, curieux de toutes choses, il a longuement étudié les mythes anciens pour comprendre notamment sa raison d'être (parallèle avec Enkidu qui recherchera également sa raison d'être; Gilgamesh est en quelque sorte ce qu'est Venom pour Spider Man. Gilgamesh est un Anti-Enkidu).

Le grand Maître du Temple de la Foudre est l'une des rares personnes qui a su rester proche de Gilgamesh et use de son statut pour manipuler Gilgamesh.

En effet, le dieu Enlil oeuvre en secret des ses semblables pour devenir le nouvel Anu. A travers son plus proche dévot, il a convaincu Gilgamesh de récupérer les essences des Igigis en parallèle d'Enkidu, afin de faire de Gilgamesh son propre Igigi ultime.

De cette façon, il récupéra à la fois les essences de ses confrères mais également celle d'Anu, faisant de lui le Maître Incontesté des Cieux.

Gameplay :

- Gilgamesh apporte un soutien très important au cours des combats, avec des attaques au corps à corps automatiques contre les ennemis.
- Il peut envoyer des ondes de choc sur les ennemis en frappant ses deux poings entre eux. (inspiration Barbe Blanche One Piece)
- Possibilité de réaliser une attaque symbiotique en duo avec Enkidu (à définir)
- Pendant 3 minutes, Gilgamesh peut prendre le contrôle de 3 ennemis en même temps (hors sous boss et boss) et les retourner contre les autres. Cette capacité à un temps de recharge de 5 minutes.
- Gilgamesh apporte le statut corruption à ses ennemis. (à définir les paramètres)
- Gilgamesh peut joindre sa force à celle d'Enkidu pour débloquent certains passages et avancer sur la map en dehors des combats.
- La capacité automatique "Voix du Roi" intimide les ennemis et les paralyse pendant 2 minutes au début d'un affrontement (ne fonctionne pas sur les sous-boss et les boss)
- Il sera possible de faire équiper à Gilgamesh différents types d'armes au cours de l'aventure (l'arc, la massue, l'épée longue à deux mains)
Une arme équipée ne permet pas l'utilisation des attaques au corps à corps et d'ondes de choc.