

Jogos de Mesa e Mitologia: Quando os Mecanismos e o Tema se Misturam

Glaudiney Moreira Mendonça Junior
Sistemas e Mídias Digitais
Universidade Federal do Ceará
Fortaleza, Brasil
glaudiney@virtual.ufc.br

Resumo—Os jogos de mesa estão se popularizando cada vez mais nestes últimos anos e sua capacidade de desenvolver narrativas e temáticas se aprimora a cada dia. Partindo de um jogo inspirando na mitologia nórdica, este trabalho analisa a relação que os mecanismos do jogo possui com os textos originais aos quais eles estão relacionados. Pudemos perceber que os mecanismos se mesclam ao conteúdo relacionado de forma mais ou menos fiel, de acordo com o seu impacto na dinâmica do jogo.

Palavras-chave—Mecanismos, Mitologia Nórdica, Yggdrasil

I. INTRODUÇÃO

Os jogos de mesa (de tabuleiro, de cartas etc.) estão ganhando destaque no Brasil nestes últimos anos. Segundo Forbes, cerca de R\$ 665 milhões do faturamento da indústria nacional de brinquedos teve sua origem nos jogos modernos [1]. O aumento de empresas especializadas em jogos de tabuleiro e o surgimento de eventos dedicados ao hobby destacam a sua relevância. A empresa Galápagos Jogos, recentemente comprada por uma das maiores empresas mundiais de jogos de tabuleiro (Asmodee), faturou R\$ 16 milhões em 2019 [2]. Em 2021, o financiamento coletivo nacional do jogo internacional *The Witcher: Old World* (Conclave, 2022) faturou mais de R\$ 2 milhões e se tornou o maior financiamento coletivo de jogos de tabuleiro da América Latina [3].

Devido a esse sucesso, desenvolvedores nacionais estão se destacando, inclusive na indústria internacional. O brasileiro Fel Barros, que atualmente trabalha na empresa CMON, foi um dos responsáveis pela adaptação do jogo *God of War* (Santa Mônica Studio, 2018) para um jogo de cartas: *God of War: Card Game* (Galápagos, 2019). E, em 2016, o jogo brasileiro *Masmorra de Dados* (Histeria Games, 2016) foi lançado internacionalmente com o título *Masmorra: Dungeons of Arcadia* (CMON, 2016). Muitos jogos nacionais estão sendo lançados por empresas brasileiras, incluindo a Estrela, precursora de jogos de mesa no Brasil. Podemos destacar os jogos: *Carnavalesco* (Precisamente Jogos, 2020), *Herdeiros de Khan* (Estrela, 2021) e *Brazil: Imperial* (Meeple BR Jogos, 2021).

Com esse destaque atual dos jogos de mesa no Brasil e no mundo, a evolução dos jogos é constante e, um dos critérios que se transformaram ao longo dos anos foi o desenvolvimento de narrativas e de temáticas neste tipo de jogo. Arnaudo [4] apresenta um percurso histórico sobre o relacionamento

dos jogos de mesa com a narrativa. Cada vez mais o jogo de tabuleiro encontra formas mais eficientes de aplicar uma temática em seus contextos.

Partindo da relevância do tema para o desenvolvimento de um jogo de mesa, o objetivo desta pesquisa é analisar como os mecanismos espelham ou não no conteúdo ao qual estão relacionados. Para isso, um jogo temático foi escolhido e investigou-se a relação que o jogo desenvolveu com o conteúdo ao qual se refere.

II. REFERENCIAL TEÓRICO

O arcabouço teórico utilizado envolveu a classificação de mecanismos de jogos de mesa [5], os conceitos de jogos temáticos [4] e jogos paratextuais [6], e os estudos relacionados com mitologia nórdica [7]–[10].

A. Mecanismos de Jogos Analógicos

Até pouco tempo atrás, a categorização de mecanismos de jogos de tabuleiro mais aceita e utilizada era aquela que foi desenvolvida pelos jogadores em plataformas como BoardGameGeek e Ludopedia. Consistia em 31 mecânicas percebidas de forma orgânica pelos próprios jogadores. A classificação não considerou um estudo mais aprofundado e, muitas vezes, misturava mecânica e temática, ou possuía mecânicas mais gerais e outras mais específicas, existindo diversas críticas ao modelo.

Muitas tentativas de catalogação foram feitas, mas nenhuma se popularizou até a pesquisa de Engelstein e Shalev [5]. Sua relevância pode ser percebida pelo anúncio da maior comunidade de jogadores do mundo (BoardGameGeek), informando a adoção da classificação, sem desconsidera a anterior [11]. Os autores propõem ferramentas que podem ser utilizadas para criar e analisar jogos. Organizada em treze categorias, possui um total de 184 mecanismos e suas possibilidades de utilização em jogos. Cada categoria engloba mecanismos relacionados com finalidades diferentes nos jogos de mesa:

- **Estrutura de Jogo:** abordam o que significa jogar o jogo. Definem quem ganha, quem perde e qual o escopo geral da experiência do jogo;
- **Estrutura e Ordem de Turno:** definem as restrições de como os jogadores podem agir e qual a ordem que esses jogadores atuam durante a realização do jogo;

- **Ações:** definem o que o jogador pode fazer, aquilo que o jogador escolhe realizar;
- **Resolução:** apresentam opções de resolução de conflito no jogo;
- **Fim de Jogo e Vitória:** definem critérios de fim de jogo e de vitória aos jogadores;
- **Incerteza:** apresentam métodos de lidar com a incerteza em um jogo;
- **Economia:** determinam formas de gerenciar a economia do jogo, ou seja, como adquirir e utilizar recursos;
- **Leilões:** apresentam tipos de leilões e mecanismos relacionados que podem ser utilizados nos jogos;
- **Alocação de Trabalhadores:** especificam formas diferentes de se trabalhar com a alocação de trabalhadores, ou seja, o uso de peças que são alocadas em espaços do jogo, possibilitando a realização de ações;
- **Movimento:** definem formas de permitir o deslocamento de componentes no jogo e as restrições de movimentação;
- **Controle de Área:** apresentam formas de lidar com o controle de área em um jogo, ou seja, a dinâmica de conquistar uma região e mantê-la sob seu controle;
- **Coleções:** definem como avaliar coleções, ou seja, a aquisição de elementos que compõem uma coleção e como avaliar a coleção adquirida pelo jogador durante uma partida; e
- **Mecanismos de Cartas:** apresenta mecanismos relacionados com a manipulação de cartas no jogo.

A classificação será utilizada para identificar os mecanismos do jogo analisado.

B. Jogos Temáticos

Arnaudo [4] faz um panorama sobre o desenvolvimento da narrativa em jogos analógicos. Ele apresenta, como critérios para se considerar que o jogo “conta uma história”, que “as regras e as mecânicas do jogo espelham a dinâmica subjacente ao conteúdo que representa”, como também que “conteúdo e mecânicas convergem para a criação de um mundo imaginário consistente que auxilia na experiência do jogo”. O que demonstra a importância das mecânicas reforçarem a narrativa e a temática.

O autor apresenta uma gradação de relevância da narrativa e da temática em jogos analógicos. Originalmente o autor não nomeia esses níveis mas, para uma melhor compreensão, julgamos que uma identificação de cada gradação seria relevante:

- **Jogos abstratos:** todos os jogos têm regras e, para alguns, essas regras são tudo o que importa na experiência;
- **Jogos quase abstratos:** alguns jogos têm um componente mínimo de representação, com um tema frágil que é irrelevante para o jogo. Esses jogos, tecnicamente, não são abstratos mas funcionam exatamente da mesma forma, pois as regras é que direcionam o engajamento dos jogadores;
- **Jogos temáticos:** alguns jogos têm um componente representacional moderado, o que significa que há um tema identificável para o qual alguns dos mecanismos apontam,

e que afeta a maneira como os jogadores percebem a jogabilidade;

- **Jogos orientados a simulação:** alguns jogos têm um componente representacional proeminente, e as mecânicas foram criadas para se adequar ao tema de uma forma mimética; e
- **Jogos orientados a narrativa:** alguns jogos possuem uma temática forte e desenvolve uma história por meio da interação dinâmica das regras, componentes e entradas dos jogadores. História significa mais precisamente aquilo que vivenciamos ao ler um romance ou assistir um filme.

Neste trabalho, focaremos nos jogos temáticos, principalmente naqueles que possuem como tema a mitologia nórdica.

C. Jogos Paratextuais

Booth [6] realiza um estudo sobre os jogos que complementam um texto original. Analisando diversos jogos de tabuleiro inspirados em franquias das obras de J. R. R. Tolkien, H. P. Lovecraft, entre outros; o autor utiliza o conceito de Paratexto, desenvolvido por Genette [12], que discute a importância dos elementos que acompanham um texto. Esses elementos complementam o texto original, além de estimular a interação do público com o texto.

Para Booth, o jogo paratextual pode se apoiar superficialmente no texto original, ou seja, as regras do jogo são genéricas suficiente para incorporar qualquer conteúdo, como é o caso das várias versões do jogo Monopoly tematizado em diferentes contextos (Star Wars Monopoly, The Godfather Monopoly, Disney Pixar Monopoly, Wizard of Oz Monopoly etc.). Outros jogos, aprofundam-se um pouco mais no texto, mas ainda permanece a uma certa distância, como é o caso de jogos de perguntas e respostas.

Porém, existem jogos que utilizam o texto original como sua principal inspiração, tendo, inclusive, mecanismos inspirados em elementos do texto original. Um dos melhores casos que podem ser destacados é o jogo Guerra do Anel (Devir, 2012), que traz ao jogador a experiência narrativa dos livros de J. R. R. Tolkien de uma forma interativa e impactante.

Consideramos que os jogos inspirando na mitologia nórdica podem ser entendidos como jogos paratextuais, uma vez que resgatam os elementos narrativos da mitologia em seus mecanismos e elementos de ambientação.

D. Mitologia Nórdica

Podemos entender a Mitologia Nórdica como sendo o “conjunto de narrativas acerca de divindades e seres sobrenaturais, de base oral e pertencente à religiosidade pré-cristã na Escandinávia e Europa Setentrional” [8, p. 309].

Pouco material nos foi legado da época dos Vikings e anterior e trechos mitológicos podem ser encontrados em escritas rúnicas e imagens esculpidas em monumentos e objetos encontrados pela Europa. As maiores referências escritas que possuímos na atualidade, muitas realizadas por povos não escandinavos, são: Edda Poética, Edda em Prosa [7], Poemas Escaldicos e Sagas Islandesas; além dos textos de autores como Adam de Bremen, Saxo Grammaticus, entre

outros. Ultimamente, consideram-se também os relatos de tradições folclóricas [8, p. 309]. Porém, muitos dos textos que sobreviveram possuem uma certa hibridização entre o paganismo e o cristianismo.

A mitologia nórdica é de uma relevância singular. No-meando dias da semana, designando localidades, servindo como ideologias políticas nacionalistas e influenciando muitas formas de arte como: literatura, pintura, ópera, escultura etc. Até hoje ela permanece no imaginário do mundo moderno, inspirando inclusive muitos jogos digitais e analógicos [8].

Dentre os pesquisadores brasileiros em mitologia nórdica, podemos destacar os trabalhos de Johnni Langer, que lançou dicionários de mitologia [8] e cultura nórdica, além de muitos artigos científicos na área; e e Mirella Faur, que apresenta um extenso trabalho de resgate das práticas religiosas nórdicas e do uso das runas [9].

III. JOGOS MITOLÓGICOS

Dentre as temáticas possíveis para jogos analógicos, a mitologia está sempre ocupando a atenção dos fãs dos jogos de tabuleiro. Considerando o maior site de jogadores de tabuleiro do mundo (BoardGameGeek), temos atualmente um total de 1.605 jogos classificados nesta categoria. Na versão nacional (Ludopedia), este tema acumula 616 jogos. Considerando especificamente os jogos que utilizam a temática, e através de uma lista elaborada pelos próprios participantes do BoardGameGeek sobre os melhores jogos de mitologia nórdica e/ou viking, encontramos um total de 55 jogos [13].

Considerando o ranqueamento de jogos realizado por estas plataformas, os 10 melhores jogos com temática nórdica podem ser visualizados na Tabela I.

Tabela I
10 MELHORES JOGOS COM TEMA DE MITOLOGIA NÓRDICA

#	BoardGameGeek	Ludopedia
1	Blood Rage	Blood Rage
2	Campeões de Midgard	Campeões de Midgard
3	Nidavellir	Kardnarök
4	Yggdrasil	Midgard: The Card Game
5	Vikings Gone Wild	Vikings Gone Wild
6	Odin's Ravens (2ª Edição)	Age of Mythology: Boardgame
7	The Lord of the Ice Garden	Nidavellir
8	Odin's Ravens	Odin's Ravens
9	Thunder & Lightning	Yggdrasil
10	Völuspá	God of War: The Card Game

Fonte: Elaborada pelo autor a partir do BoardGameGeek e da Ludopedia.

Dentre os jogos destacados, escolhemos para a análise o jogo Yggdrasil por utilizar de forma muito apropriada o tema escolhido.

IV. O JOGO YGGDRASIL

Yggdrasil (Z-Man, 2011) é um jogo cooperativo no qual os jogadores assumem o papel de deuses da mitologia nórdica: Odin, Thor, Tyr, Frey, Heimdall ou Frejya. Monstros como o lobo Fenrir, a enorme serpente Jörmungand, o gigante de fogo Surt, a deusa da morte Hel, o traidor Loki e o dragão

cósmico Nidhogg estão se movendo em direção à Asgard e planejam espalhar a destruição pelos mundos sustentados pela árvore Yggdrasil. Em conjunto, os jogadores devem resistir à ameaça e impedir que o caos reine em Valhalla.

No manual do jogo encontramos a seguinte contextualização:

“Yggdrasil, o ‘corcel terrível’, uma árvore cósmica que suporta os nove mundos, está em perigo. À medida que o Ragnarök se aproxima, você, destemido entre os Deuses Æsir e Vanir, terá de enfrentar o avanço implacável das Forças do Mal. Terá de sacrificar tudo para evitar que o Mal destrua Yggdrasil. A última batalha, prevista desde o início dos tempos, está prestes a começar. O seu único objetivo é repelir as Forças do Mal para que Yggdrasil sobreviva a este universo em guerra” [14, p. 1].

O jogo funciona em turnos e, em cada turno, um jogador inicial puxando uma carta do baralho de inimigos. Cada carta representa um inimigo específico e, quando revelada, aplica um efeito aos jogadores. Depois de aplicado o efeito da carta de inimigo, o jogador pode realizar três ações diferentes, encerrando o seu turno e passando para o próximo jogador.

O jogo continua até que uma das condições de fim de jogo sejam atendidas:

- Existir cinco ou mais inimigos para além do muro de Asgard (derrota dos jogadores);
- Existir três ou mais inimigos para além da porta de Valhalla (derrota dos jogadores);
- Existir um inimigo na residência de Odin (derrota dos jogadores); ou
- Esgotar o baralho de cartas dos inimigos (vitória dos jogadores).

Os jogadores devem lutar com os inimigos para retardar o seu avanço. O combate é realizado da seguinte forma (Fig. 1):

- Escolhe-se um inimigo ou um gigante;
- Descarta-se um número de vikings (pode ser zero) em Helheim;
- Lança-se o dado de combate;
- Adiciona-se o número de ícones de martelo obtidos ao número de vikings descartados;
- Se necessário, adiciona-se ao resultado o bônus do artefato correspondente ao inimigo alvo (exceto gigantes);
- Se necessário, descarta-se um número de elfos no Mundo dos Elfos;
- Adiciona-se ao resultado anterior o número de elfos descartados;
- Se o resultado for igual ou maior que a força de combate do inimigo escolhido, o deus vence o combate.

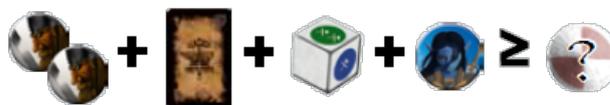


Fig. 1. Representação visual das etapas do combate no jogo Yggdrasil. Fonte: [14].

Na Tabela II, são apresentados todos os mecanismos identificados no jogo, utilizando a classificação de Geoffrey Engelstein e Isaac Shalev [5].

Tabela II
MECANISMOS DO JOGO YGGDRASIL

Categoria	Cód.	Mecanismo
Estrutura	STR-02	Cooperativo
	STR-04	Solo
Ordem	TRN-01	Fixa
	TRN-15	Fase sequencial
Ações	ACT-01	Pontos de Ação
	ACT-12	Poderes Variados
	ACT-15	Bloqueio
	ACT-17	Eventos
Resolução	RES-01	Maior Número
	RES-02	Verificação de Estado
	RES-05	Ícone de Dados
Fim de Jogo	VIC-09	Número Fixo de Rodadas
	VIC-15	Morte Súbita
Incerteza	UNC-07	Informação Desconhecida
	UNC-09	Gerenciamento de Probabilidade
Economia	ECO-02	Troca
	ECO-11	Atualizações
Movimento	MOV-01	Mosaico
	MOV-19	Mover pelo Baralho
Coleções	SET-01	Avaliação de Coleção

Fonte: Elaborada pelo autor a partir de [5], [14].

V. ANÁLISE

Com a identificação dos mecanismos existentes no jogo, foi possível localizar as influências da mitologia nórdica nestes elementos. Para uma melhor organização do trabalho, dividimos a análise em: os nove mundos nórdicos e suas relações com as ações do jogo (ACT-01); os deuses e suas relações com os poderes variados dos jogadores (ACT-12); os inimigos e suas relações com os eventos do jogo (ACT-17); e os artefatos e o gerenciamento de probabilidade (UNC-09).

A. Os Nove Mundos da Yggdrasil e as Ações do Jogo

Os nove mundos nórdicos da mitologia nórdica não são um consenso entre as fontes e os pesquisadores. A referência ao número nove muitas vezes é entendida com um sentido simbólico, sendo uma ocorrência comum em relatos cosmológicos, astronômicos e religiosos. A relação mais comum encontrada dos nove mundos é: Asgard (Gladshheim), Alfheim, Midgard (Manaheim), Nidavellir (Svartalfheim), Helheim, Jötunheim (Utgard), Vanaheim, Niflheim e Muspellheim [8, pp. 340-4].

No jogo Yggdrasil, o jogador tem dez ações possíveis e, excetuando a ação que foi acrescentada pela expansão *Asgard* (Transe), elas estão relacionadas aos nove mundos da árvore cósmica Yggdrasil. Na Tabela III, são apresentados cada mundo, o povo que habita ou a característica principal do mundo e a ação correspondente no jogo.

1) *Asgard*: Em nórdico antigo, significa “recinto, casa ou terreno dos deuses”. Também chamado de Gladshheim, é lá que reside a maioria dos deuses da Mitologia Nórdica, principalmente os deuses Aesir (estirpe de deuses guerreiros).

Tabela III
OS MUNDOS NÓRDICOS E AS AÇÕES DO JOGO

Mundo	Reino	Ação
Asgard	Deuses Aesir	Lutar com inimigos
Midgard	Homens	Coletar vikings
Nidavellir	Anões	Adquirir artefato
Alfheim	Elfos	Coletar elfo
Niflheim	Trevas	Trocar fichas
Helheim	Mortos	Repor vikings
Muspellheim	Gigantes de fogo	Remover gigantes de fogo
Jötunheim	Gigantes de gelo	Lutar com gigantes de gelo
Vanaheim	Deuses Vanir	Realizar ação selecionada
-	“Transe” (expansão)	Habilitar efeito aos jogadores

Fonte: Elaborada pelo autor a partir de [8], [14].

Localizam-se neste mundo os palácios dos deuses, Valhalla (para onde vão os guerreiros valorosos que morrem em batalha), Valaskjálf (residência de Odin) e Hlidskjálf (Alto-assento do deus Odin) [8, p. 49].

Encontramos a seguinte descrição deste mundo no manual de Yggdrasil:

“Atrás do muro espesso
Inimigos e guerreiros caem
Mas todos nós podemos ver lá atrás
Odin na sua cadeira rochosa” [14, p. 3].

Em relação ao jogo, Asgard esta sendo invadida pelos inimigos dos deuses e os jogadores devem impedir seus avanços. No relato da Edda em Prosa [7, p. 119] de Snorri Sturluson, o exército inimigo irá marchar para Asgard através da Bifrost (a ponte que liga os mundos), porém ela não suportará o peso dos inimigos e irá se romper, derrubando todos no campo Vígrídr, onde realmente ocorrerá a grande batalha final dos deuses nórdicos.

Podemos perceber que o jogo manteve o campo de combate em Asgard por questões de simplificação, uma vez que seria necessário inserir mais uma localização no tabuleiro, o que complicaria a relação das ações com os mundos nórdicos.

2) *Midgard*: Pode ser traduzido como “recinto ou moradia central” ou simplesmente como “a terra, o mundo”. Também chamado de Manaheim, é o mundo onde os humanos vivem, a nossa realidade próxima. Foi criado a partir das sobranceiras de Ymir, o gigante de gelo primordial que foi derrotado por Odin e seus irmãos e que foi esquartejado para compor o cosmos. Possui um muro que protege os humanos dos gigantes e outros perigos externos, é rodeado pelo mar, e é onde se localiza a grande serpente do mundo chamada Jörmungandr que circunda-o e segura sua estrutura [8, p. 304].

Encontramos a seguinte descrição deste mundo no manual de Yggdrasil:

“Nas ilhas dos sete mares
Um fardo pesado para as Valquírias,
Em honra dos Deuses da guerra,
Terá de ser pago em breve pelo homem” [14, p. 3].

No jogo, o mundo de Midgard é composto por quatro ilhas de cores diferentes (branca, azul, verde e preta) onde os jogadores podem captar vikings para o combate. O marcador das valquírias indica em qual ilha o jogador poderá coletar

vikings, sendo a ilha mais distante com a maior probabilidade de sucesso. Ao coletar vikings, o jogador seleciona a sacola respectiva da ilha onde as Valquírias estão posicionadas e retira, sem olhar, três fichas de dentro dela. Caso sejam fichas de vikings, o jogador ficará com elas para uso em combates futuros, caso sejam fichas de gigantes de fogo, elas devem retornar para a respectiva sacola.

No tabuleiro do jogo, que representa a Yggdrasil e os nove mundos, podemos perceber que Midgard ocupa uma posição central, juntamente com Asgard (Fig. 2). As ações relacionadas a estes dois mundos representam as mais executadas pelos jogadores: lutar contra os inimigos (critério de vitória) e coletar vikings para auxiliar nesta luta. É em Midgard também que o inimigo Jörmungandr irá atrapalhar os jogadores, retrocedendo as valquírias e submergindo alguma ilha sempre que aparece.



Fig. 2. Tabuleiro do jogo Yggdrasil e os mundos nórdicos. Fonte: Elaborada pelo autor a partir de [14].

3) *Nidavellir*: Também chamado de Svartalfheim, é onde habitam os elfos escuros, muitas vezes identificados como anões. Os anões (*dvergjar*) da mitologia nórdica não são necessariamente de pequena estatura e desempenham papéis importantes em muitos mitos nórdicos, principalmente como ferreiros e fabricantes de artefatos primorosos. Na descrição do Ragnarök, os anões permanecem ausentes da luta.

Encontramos a seguinte descrição deste mundo no manual de Yggdrasil:

“Na sombra das rochas,
Os anões preparam os seus povos.
Para a batalha final eles constroem
Armas com a sua habilidade única” [14, p. 4].

No jogo, Nidavellir é chamado também de “Forja dos Anões” e é onde o jogador pode conseguir os artefatos do jogo. Cada artefato acresce um certo valor no combate contra um inimigo específico e os jogadores podem melhorar seus artefatos para conseguir mais pontos de combate contra aquele inimigo. A relação dos artefatos com os inimigos será discutida na Subseção V-D.

4) *Alfheim*: Significa em nórdico antigo “mundo dos elfos”. Também chamado de Ljossalfheim, é principalmente onde habitam os elfos claros ou elfos da luz. A palavra elfo (*alfar*) tem

relação com “brancura ou clareza”, e possui a mesma origem da palavra “alvo” do português. Os elfos possuem uma relação com os deuses Vanir e são considerados criaturas perigosas que possuem fortes poderes mágicos. Relatos indicam que é onde se localiza a residência do Deus Frey [8, p. 24].

Encontramos a seguinte descrição deste mundo no manual de Yggdrasil:

“À chamada de Frey
A força da natureza desperta,
Uma gloriosa luz brilha,
Os Elfos vão para a guerra” [14, p. 4].

No jogo, também chamado de “Mundo dos Elfos”, é onde os jogadores coletam elfos para serem utilizados em combate. Podem ser descartados somente depois de se lançar o dado, caso seja necessário. No tabuleiro do jogo, podemos perceber a relação existente entre os elfos e os Vanir de forma espacial, pois Alfheim localiza-se ao lado de Vanaheim, o mundo dos deuses Vanir (Fig. 2). O jogo poderia ter desenvolvido a relação do deus Frey com os elfos nos mecanismos, mas não foi o caso.

5) *Niflheim*: Em nórdico antigo, significa “mundo escuro, das trevas ou da neblina”. Também chamado Niflhel em alguns contextos, este mundo confunde-se com Helheim, o mundo dos mortos. Considerado um mundo frio e repleto de rios venenosos, ele existiria antes da criação do cosmos e seria através da interação deste mundo com Muspellheim, o mundo das chamas, que o gigante Ymir surgiu. É neste mundo que encontramos uma das principais raízes da Yggdrasil, instalada na fonte Hvergelmir, onde o dragão Nidhöggr roe as raízes de Yggdrasil [8, pp. 331-3].

Encontramos a seguinte descrição deste mundo no manual de Yggdrasil:

“A partir da casa do Dragão,
Um terrível veneno flui
Que os deuses devem neutralizar
Caso contrário eles poderão trespassar” [14, p. 4].

No jogo, Niflheim também é chamado de “Mundo da Escuridão” e representa a ação de trocar fichas entre os jogadores. Ao realizar esta ação, um jogador escolhe outro e eles podem trocar fichas de elfos e vikings livremente.

Percebemos a relação de Niflheim e Helheim de forma espacial no tabuleiro, uma vez que localizam-se próximos (Fig. 2). É possível fazer a relação da escuridão inerente deste mundo, de ser um “mundo das ilusões” [9, p. 50], com a possibilidade dos jogadores trocarem fichas entre si, como se a escuridão permitisse esse deslocamento de recursos entre eles.

6) *Helheim*: Também chamado de Hel, o mesmo nome da deusa da morte nórdica, pode ser entendido como “lugar oculto, sepultura” e não é considerado um lugar de punição e sim, a moradia dos mortos [8, pp. 242-3]. Mais tardiamente ele vai receber uma característica punitiva, sendo designado para aqueles que morriam de velhice ou de doença. É aqui onde as almas repousam a espera do renascimento [9, p. 49].

Encontramos a seguinte descrição deste mundo no manual de Yggdrasil:

“Aqueles que morreram em desdém
Em breve juntar-se-ão à terra de Hel.
Eles perderam todas as suas ilusões
E perecerão nas suas masmorras” [14, p. 4].

No jogo, é chamado de “Mundo dos Mortos” e é onde as fichas de vikings usadas em combate são descartadas e a ação relacionada com este mundo é a de adicionar cinco vikings em uma das sacolas das ilhas de Midgard. Esta reposição é importante para que os jogadores possam melhorar as chances de coletar vikings na ação de Midgard.

Vemos uma relação direta da ação com o renascimento da alma apontado por [9]. O jogo também não relaciona o mundo com punição.

7) *Muspellheim*: Também chamado de Muspell, protagoniza um debate se esse seria o nome de um gigante, um grupo de indivíduos ou o nome do lugar. Morada do gigante Surt e dos demais gigantes de fogo, é um mundo brilhante e ardente [7]. No Ragnarök, é daqui que partirá Surt, com sua espada flamejante, e seu exército de gigantes de fogo. A espada flamejante ateará fogo em toda a terra [8], [9].

Encontramos a seguinte descrição deste mundo no manual de Yggdrasil:

“Seguindo a ordem de Surt,
O chicote de fogo dos Deuses
Irá devorar tudo no seu caminho,
Incontrolável é a sua ira” [14, p. 4].

No jogo, é chamado de “Reino de Fogo” e representa a ação de remover gigantes de fogo das sacolas relacionadas com as ilhas de Midgard, e tem o propósito de facilitar a captação de vikings.

Podemos perceber que existe uma inconsistência espacial na localização de Muspellheim e Niflheim, uma vez que, no mito de criação nórdico, Midgard será criado no espaço entre as duas regiões, o que não ocorre na representação do tabuleiro vista na Fig. 2. Porém, o jogo manteve a relação do mundo com os gigantes de fogo e com o inimigo Surt, pois o seu poder tem relação com os gigantes de fogo.

8) *Jötunheim*: Em nórdico antigo, significa “mundo dos gigantes” e também é chamado de Utgard. É separado de Midgard por rios e florestas de ferro que foram confeccionadas dos cílios de Ymir, o gigante primordial. Região muito fria e montanhosa, normalmente é relacionada com o extremo norte [8, pp. 273-4].

Encontramos a seguinte descrição deste mundo no manual de Yggdrasil:

“Na neve, geada e gelo,
Gigantes vivem em vício,
Na sua fortaleza de Utgard,
Eles deleitam-se com o ódio dos Deuses” [14, p. 5].

No jogo, este mundo também é chamado de “Fortaleza de Gelo”, e é lá que os jogadores lutam contra os gigantes de gelo, que são convocados pelo efeito do inimigo Loki, fortalecendo os inimigos. Derrotar os gigantes dão aos jogadores pedaços de runas que, quando completas, concedem um efeito que pode retardar o avanço dos inimigos.

A relação de Loki com os gigantes de gelo vem de sua ascendência, pois seria filho do gigante Fárbauti e de uma

deusa chamada Laufey (relacionada com as árvores) [8, p. 281]. Porém, na narrativa do Ragnarök, Loki comanda os mortos de Hellheim, que virão no barco Naglfar, confeccionado das unhas dos mortos [8, p. 282], o que não acontece no jogo.

9) *Vanaheim*: Em nórdico antigo, significa “Residência dos Vanes”, e é considerado um lugar de paz e tranquilidade. Os Vanes são deuses relacionados com a fertilidade, a sexualidade e o amor, e também com a sabedoria e com a visão do futuro [9], [10].

Encontramos a seguinte descrição deste mundo no manual de Yggdrasil:

“Depois da guerra dos Vanir
Todos os prisioneiros foram enforcados
Ajuda tem agora de ser trazida
Para os Æsir que eles uma vez lutaram” [14, p. 5].

Novo jogo, é chamado de “Terra Sagrada” e é onde os jogadores podem realizar ações que ajudam a impedir o avanço dos inimigos como: mover as valquírias, reorganizar cartas de inimigos, retroceder um inimigo em um espaço, descartar uma carta de gigante etc. Porém, as melhores ações exigem que vários jogadores realizem a ação deste mundo para melhorar uma ação futura.

A principal característica mitológica utilizada para esta ação foi a sabedoria relacionada aos Vanes, já que as ações podem ser entendidas como informações relevantes que os Vanes cedem aos jogadores de forma que auxiliam no combate dos inimigos.

B. Os Deuses Nórdicos e os Poderes dos Jogadores

Os deuses nórdicos são divididos em dois grandes grupos que lutaram uma grande batalha no passado e selaram a paz entre eles: os Aesir (ou Ases) e os Vanir (ou Vanes). Enquanto os Ases são deuses relacionados com a batalha, os Vanes são deuses relacionados com a fertilidade e a terra. Provavelmente são oriundos de dois grupos culturais, uma civilização que cultivava a terra e uma civilização guerreira que teria invadido e conquistado o povo anterior [8].

Em Yggdrasil, os jogadores escolhem um dos deuses disponíveis para jogar, e cada deus possui uma habilidade única. No jogo base, temos seis deuses e, com a expansão, foram acrescentados mais seis, totalizando doze deuses. Para o escopo deste trabalho, focamos nos seis deuses do jogo base. Na tabela IV, podemos ver as principais características do deus na mitologia, sua habilidade única e a habilidade que ele concede aos jogadores quando está em transe (ação incluída pela expansão).

1) *Odin*: Supremo deus dos escandinavos, cujo nome significa “fúria”, é filho de Borr e a gigante Bestla e, juntamente com seus irmãos, derrotaram o gigante Ymir e construíram Midgard de suas partes [7]. São muitas as narrativas que explicam a sabedoria de Odin: beber da fonte de Mimir (sacrificando um dos olhos), pendurar-se na Yggdrasil (origem das runas), possuir um trono que contempla os nove reinos, possuir dois corvos que percorrem o mundo e contam a ele o que viram. Deus da poesia, das runas e do êxtase, utiliza sua onisciência para colocar ordem na hierarquia dos deuses [8].

Tabela IV
DEUSES E SUAS HABILIDADES

Deus	Atributos	Poder	Transe
Odin	Onisciência, Sabedoria	Escolhe entre 2 inimigos	Escolhe gigante
Thor	Força, Matador de Gigantes	+1 combate	-1 para gigantes
Frey	Fertilidade, Alfheim	Realiza 4 ações	Todas ações em Vanaheim
Freyja	Amor, Guerra, Morte	Pode realizar 2 ações iguais	Metade dos vikings mortos
Tyr	Guerra	Lança o dado 2x e escolhe	Descarta vikings depois do dado
Heimdall	Guardião dos deuses	Coleta 4 vikings	Coleta 4 vikings

Fonte: Elaborada pelo autor a partir de [8], [14].

Encontramos a seguinte descrição deste deus no manual de Yggdrasil:

“Rei dos Deuses, você é um guerreiro,
Por você, heróis morrem com honra.
Para tornar-se astuto e sábio,
A Mimir, deu um dos seus olhos” [14, p. 8].

A habilidade de Odin no jogo possibilita ao jogador pegar duas cartas do baralho de inimigos, escolher a que será ativada e colocar a outra no topo ou no fundo do baralho. Em transe, Odin concede o poder de escolher qual gigante será derrotado quando um jogador vence uma batalha em Jotunheim [15].

Percebemos que os poderes de Odin são relacionados com sua sabedoria e onisciência: escolher o inimigo que será ativado e escolher o gigante derrotado.

2) *Thor*: “Deus germânico do trovão, o mais forte dos deuses ases e deidade matadora de gigantes” [8, p. 496]. Thor é filho de Odin e Jörd (Terra), irmão de Baldr e esposo de Sif. Possui o martelo Mjöllnir, o cinturão mágico Megingjardur que duplica a sua força e luvas de ferro Járnglófar que auxiliam a manipular o martelo [7, p. 58].

Encontramos a seguinte descrição deste deus no manual de Yggdrasil:

“Filho de Odin, a sua força é colossal
Mas você também é ágil.
Contra você, os gigantes estão avisados,
Você protege o povo de Midgard” [14, p. 8].

No jogo, a habilidade de Thor é sempre ter +1 em combate, independente do inimigo. Em transe, concede aos gigantes -1 em qualquer combate [15]. As habilidades de Thor estão relacionadas com a sua força e experiência em lutar contra gigantes.

3) *Frey*: Filho de Njord, Frey governa a chuva e o brilho do sol e, com isso, o nascer dos frutos. Regente de Alfheim, governa também a prosperidade dos homens [7, p. 62]. Tecnicamente é um Vane, porém foi dado como refém para os Ases quando a paz foi estabelecida, o que faz com que muitas vezes seja referenciado como um Aesir [9, p. 67].

Encontramos a seguinte descrição deste deus no manual de Yggdrasil:

“Você é um Vanir e por amor
Optou por desistir da sua espada.

Por mímica que tenha sido feita,
Você pode trespassar sem esta lâmina” [14, p. 8].

No jogo, Frey possui a habilidade de realizar quatro ações em vez de três, como é o normal para todos os jogadores. Em transe, ele permite que um jogador, quando realizar a ação de Vanaheim, execute todas as ações disponíveis e não apenas a mais forte, como é o normal [15].

Talvez por ser um Vane, o jogo tenha relacionado sua habilidade em transe com Vanaheim. Sua capacidade de realizar quatro ações talvez esteja relacionada com sua característica de fertilidade. Sua relação com Alfheim poderia ter sido melhor explorada no jogo.

4) *Freyja*: Uma das deusas nórdicas mais importante, filha de Njord e Skadi, irmã e provavelmente esposa de Frey [8, p. 128], é considerada a deusa do amor, da guerra, da fertilidade, da magia e da morte [9, p. 97]. Por ter ensinado uma magia feminina para Odin, recebeu o direito de escolher primeiro metade dos melhores guerreiros mortos para si, ficando a outra metade com Odin [7, p. 62]. É uma deusa bastante cobiçada pelos gigantes, o que é evidenciado em muitas narrativas nas quais Freya é comumente solicitada como resgate de algo que foi tomado dos deuses. Recebeu dos anões o colar Brisngamen [10, p. 164].

Encontramos a seguinte descrição desta deusa no manual de Yggdrasil:

“Primeira das Valquírias,
Você rege o céu dos guerreiros.
Com o seu colar e o seu manto,
Você pode matar num só golpe.” [14, p. 8].

No jogo, o jogador de controla Freya pode realizar a mesma ação uma segunda vez. Em transe, o jogador que a controla recebe metade dos guerreiros que forem utilizados em qualquer combate [15]. Possivelmente a origem do poder de Freya esteja relacionada à sua capacidade de seduzir ou pelo seu conhecimento em magia. O poder em transe está relacionado com o direito da deusa de ficar com metade dos guerreiros mortos.

5) *Tyr*: Segundo algumas versões, é filho de Odin e, segundo fontes mais antigas, seria filho de um gigante. É um antigo deus da guerra e “é o mais ousado e maior em coragem, e ele tem muita autoridade sobre a vitória nas batalhas” [7, p. 64]. Aparece praticamente em uma única narrativa, quando sacrifica uma mão para aprisionar o lobo Fenrir [7, p. 64].

Encontramos a seguinte descrição deste deus no manual de Yggdrasil:

“Irmão de Odin, o seu julgamento é temido,
Sem um braço você aparece,
Para superar a ira do lobo,
Só você não mudou de caminho” [14, p. 8].

No jogo, sua habilidade é escolher o melhor resultado entre dois lançamentos do dado durante um combate. Em transe, permite aos jogadores descartar vikings somente depois do lançamento do dado, caso seja necessário [15].

Percebemos que as habilidades de Tyr estão relacionadas com sua função de deus da guerra e sua capacidade de conquistar vitória nas batalhas, facilitando os combates para os jogadores.

Desconhecemos os motivos que levaram o jogo a considerá-lo irmão de Odin, talvez o sentido seja de companheiro de batalha de Odin.

6) *Heimdall*: Também chamado de “Deus Branco”, é considerado o guardião dos deuses e da ponte Bifrost, que liga Asgard a Midgard. Possui uma grande beleza, cabelos e dentes feitos de ouro, a capacidade de enxergar a grandes distâncias e a audição capaz de ouvir a grama crescendo. Será Heimdall que, avistando os inimigos dos deuses se aproximar, tocará a trombeta Gjallarhorn e avisará o início do Ragnarök [8, pp. 238-9].

Encontramos a seguinte descrição deste deus no manual de Yggdrasil:

“Guardião da Ponte Bifrost
Você tem os sentidos bem alerta
E quando o chifre Gjallarhorn você sopra
Abaixo pode Asgard ter de se curvar.” [14, p. 8].

No jogo, ambas as habilidades permitem que se colete quatro vikings em Midgard em vez de três, como é o normal [15]. Provavelmente devido a sua excelente visão e audição, o deus seria capaz de reunir mais guerreiros e por isso sua habilidade.

C. Os Inimigos e os Efeitos no Jogo

Muitos são os seres que se oporão aos deuses durante o Ragnarök e os principais são Loki, Jörmungand, Fenrir e Surt [7, pp. 118-9]. Na tabela V, apresentamos os inimigos do jogo, seus atributos na mitologia nórdica e o efeito que provoca no jogo ao ser revelado.

Tabela V
INIMIGOS E SEUS EFEITOS EM JOGO

Inimigo	Atributo	Efeito
Hel	Deusa da morte	Remove vikings
Surt	Gigante de fogo	Acrescenta gigantes de fogo
Jörmungand	Serpente do mundo	Retarda valquírias Desabilita uma ilha
Loki	Deus das mentiras	Evoca gigante de gelo
Nidhögg	Dragão	Avança inimigo
Fenrir	Lobo gigante	Elimina ações

Fonte: Elaborada pelo autor a partir de [8], [14].

1) *Hel*: Filha de Loki e a gigante Angrboda, Hel é a deusa do mundo dos mortos que muitas vezes nomeia o próprio lugar. O significado de seu nome pode ser “túmulo, lugar oculto, aquela que se esconde”. Possui metade do corpo branco, representando a vida, e metade negro e em estado de putrefação, representando a morte [8]–[10]. Para Hel, eram enviados aqueles que morriam de doença ou velhice [7]. Hel possui um pássaro vermelho-escuro que irá anunciar o início do Ragnarök quando ela irá ajudar seu pai Loki a derrotar os deuses [9, p. 106].

Encontramos a seguinte descrição deste inimigo no manual de Yggdrasil:

“Uma gigante deu-me à luz,
Mas em Helheim, eu fui logo rejeitada.
Aqueles que morreram nas suas camas de palha

Irão acabar nestas entranhas escuras.

Com as suas unhas, Naglfar eu construo,
Este navio medonho amaldiçoado,
Pronto para sair para Yggdrasil” [14, p. 6].

No jogo, quando uma carta da deusa Hel é revelada, o jogador deve lançar o dado e, dependendo da cor resultante, deve remover dois vikings da sacola de mesma cor e colocá-los em Helheim. Com a expansão, a regra foi modificada e o jogador deve remover os vikings do jogo. A relação da deusa com a morte é direta, pois os vikings são levados ao mundo dos mortos ou removidos definitivamente.

2) *Surt*: Significando “preto” e relacionado com as cinzas, ele é o líder dos gigantes de fogo que possui uma espada flamejante e que irá destruir os nove mundos no Ragnarök [9, p. 58]. Ele será o adversário do deus Frey, derrotando-o então [10, p. 360].

Encontramos a seguinte descrição deste inimigo no manual de Yggdrasil:

“Com a chama mais devoradora,
Com a sombra mais sufocante,
Saindo de para além do sol
Eu levo à guerra as crianças de Muspell.
Os meus passos fazem Bifrost colapsar,
A minha espada aprisiona a árvore do mundo,
Em breve reduzindo a cinzas Yggdrasil” [14, p. 6].

No jogo, quando uma carta de Surt é revelada, o jogador deve lançar o dado e inserir dois gigantes de fogo na sacola da cor respectiva aquela que o dado indicou, dificultando assim a captação de vikings naquela sacola [14, p. 6]. A relação de Surt com os gigantes de fogo foi abordada de forma direta no jogo, uma vez que ele espalha os gigantes nas ilhas de Midgard.

3) *Jörmungand*: Em nórdico antigo, significa “monstruoso”. Também chamada de Midgardsormr e conhecida como Serpente de Midgard, é filha de Loki com a gigante Angrboda, assim como Hel e Fenrir. Foi lançada ao mar por Odin e cresceu tanto que mordeu a própria cauda e envolveu Midgard, tornando-se um elemento de estabilidade para a própria terra. Inimiga de Thor desde que este a pescou e lançou seu martelo contra ela, será a opositora deste deus durante o Ragnarök, o que irá causar a morte de ambos [10, p. 340].

Encontramos a seguinte descrição deste inimigo no manual de Yggdrasil:

“Atirado ao mar de Midgard,
Eu sou o pai do remoinho.
Eu tornei-me numa serpente poderosa
E sou o mestre dos lagos.
A fúria do meu coração é interminável
Ninguém pode confrontar a minha força
Eu irei em breve esmagar Yggdrasil” [14, p. 6].

No jogo, quando uma carta de Jörmungand é revelada, o jogador deve retornar as valquírias para o começo de sua trilha e lançar um dado, desabilitando a ilha da mesma cor do resultado. Os jogadores não poderão captar vikings da ilha submersa até que outra ilha seja submersa por Jörmungand, liberando a anterior [14, p. 6]. A relação da serpente com a estabilidade da terra é explorada no jogo pois, quando ela surge altera a topologia de Midgard, submergindo uma ilha.

4) *Loki*: Sendo a mais enigmática e controversa deidade do mundo nórdico, Loki é filho do gigante Fárbauti com a deusa Laufey. Irmão de Odin por meio de um pacto e pai de Hel, Fenrir e Jörmungand, é responsável por colocar os deuses em grandes apuros, como também é responsável por resolver problemas. Divindade relacionada com a mentira e o embuste, é considerado um *trickster* (pregador de peças), categoria de entidades das mais variadas culturas que é embusteiro, ardiloso, cômico e realizador de boas e de más ações [8, pp. 281-5]. No Ragnarök, Loki e Hrymr conduzirão os gigantes de gelo para lutarem contra os deuses [7, p. 119].

Encontramos a seguinte descrição deste inimigo no manual de Yggdrasil:

“Conhecido como um irmão pelos Deuses
Entre eles eu semeio a discórdia.
Mestre das palavras e trapaças
Eu às vezes sorrio para o meu exército
Mas embora eu pareça arrependê-lo
O meu arco temível acabei de curvar
Em direção à árvore do mundo Yggdrasil” [14, p. 7].

No jogo, quando uma carta de Loki é revelada, o jogador deve ativar um gigante de gelo. Os gigantes atrapalham os jogadores conferindo mais poderes aos inimigos, limitando as ações dos jogadores ou removendo suas habilidades especiais [14, p. 7]. Temos no jogo a relação direta do Loki com os gigantes de gelo, por sua ascendência e pelo seu papel no Ragnarök.

5) *Nidhogg*: Em nórdico antigo, significa “sopro do mal” devido a seu hálito venenoso. É um dragão ou serpente (mesma raiz) associado com a Yggdrasil, especificamente Niflheim, onde rói suas raízes, e com o Ragnarök, quando ele matará muitos personagens [10, p. 304].

Encontramos a seguinte descrição deste inimigo no manual de Yggdrasil:

“Em Niflheim, os corpos dos traidores,
São uma requintada iguaria.
A águia solar é minha inimiga.
Na terceira raiz eu alimento,
Torturando a árvore do mundo.
O veneno contido nos meus dentes,
Irá em breve envenenar Yggdrasil” [14, p. 7].

No jogo, quando uma carta de Nidhogg é revelada, o jogador deve avançar o inimigo que estiver mais atrás em Asgard, incluindo o próprio Nidhogg, se for o caso. Não foram encontradas relações mais relevantes da criatura mitológica com os mecanismos do jogo.

6) *Fenrir*: Seu nome tem relação com “pântano” e ele é considerado um dos maiores inimigos dos deuses. O aprisionamento de Fenrir foi a causa da perda da mão do deus Tyr e vai ser um dos sinais do início do Ragnarök [8, p. 178]. A única corda que foi capaz de prender Fenrir (Gleipnir) foi confeccionada pelos anões com elementos impossíveis como as raízes de uma montanha e o barulho das patas de um gato. No Ragnarök, Fenrir matará Odin e será morto pelo filho da vítima, Vidar [10, p. 144].

Encontramos a seguinte descrição deste inimigo no manual de Yggdrasil:

“Confrontados pelo seu medo mais profundo
Os Deuses fizeram-me seu prisioneiro.
Mas nenhuma corrente pode parar-me,
Apenas Gleipnir poderia controlar-me.
Esses anos acabaram eu confesso,
A ira que eles tentaram suprimir,
Está prestes a consumir Yggdrasil” [14, p. 7].

No jogo, quando uma carta de Fenrir é revelada, o jogador deve gastar suas ações para acalmar o lobo. Para isso, ele lança um dado e deve conseguir um resultado satisfatório (dependendo da dificuldade) para conseguir acalmá-lo. Caso gaste todas as suas ações e não consiga, o próximo jogador terá que lidar com Fenrir, além de puxar mais uma carta do baralho [14, p. 7]. Podemos perceber que o lobo Fenrir é bastante difícil de conter e, por isso, o mecanismo de perder ações simboliza bem esta característica.

D. Os Artefatos e os Inimigos Relacionados

Os anões são conhecidos como ferreiros habilidosos e foram responsáveis por forjar a maioria das armas e objetos especiais dos deuses nórdicos. Na Tabela VI apresentamos os artefatos do jogo, seus atributos e contra qual inimigo pode ser utilizado.

Tabela VI
ARTEFATOS E SEU INIMIGO RELACIONADO

Artefato	Atributos	Inimigo
Draupnir	Anel de Odin	Hel
Mimming	Espada de Miming	Surt
Mjöllnir	Martelo de Thor	Jörmungand
Hofund	Espada de Heimdallr	Loki
Gungnir	Lança de Odin	Nidhogg
Gleipnir	Corda forjada pelos anões	Fenrir

Fonte: Elaborada pelo autor a partir de [8], [14].

1) *Draupnir*: Em nórdico antigo, significa “gotejador” e é muitas vezes utilizado na poesia escáldica como metáfora de ouro. Este anel ou bracelete tem a habilidade de, a cada nove noites, criar oito cópias iguais de si mesmo. Criado pelos anões e presenteado a Odin, Draupnir foi queimado na pira fúnebre de Baldr que enviou-o novamente para Odin quando Hermódr foi até Helheim para trazer Baldr a vida, o que não ocorreu por intervenção de Loki. Lindow descreve que, certamente, a passagem de Draupnir pelo fogo funerário e o mundo dos mortos deve ter aumentado seu valor [10, pp. 128-9].

É interessante como os criadores do jogo exploraram um comentário na narrativa do mito para incorporar uma funcionalidade ao elemento no jogo: a passagem de Draupnir pelo mundo dos mortos pode ter dado a ele a habilidade de enfraquecer a deusa deste mundo (Hel).

2) *Mimming*: Existe uma versão alternativa para a história da morte de Baldr, na qual a única espada capaz de matá-lo está de posse de um sátiro chamado Miming que também é o nome de sua espada [16]. Outra história mitológica indica que Mimming era o nome da espada confeccionada por deus forjador não muito conhecido. Em todos os casos, ela é uma espada poderosa, mas que não tem relação direta com Surt.

3) *Mjöllnir*: Em nórdico antigo, significa “tritador” ou “relâmpago brilhante”. Forjado por anões, tinha um único defeito: um cabo curto, sendo Loki o responsável por essa imperfeição durante a sua forja. O martelo é uma arma magnífica como é descrito na Edda em Prosa:

“Thor poderia golpear tão forte ele desejasse, não importa o que estivesse diante dele, e o martelo não falharia; e se ele jogasse em qualquer coisa, ele nunca iria errar, e nunca voaria tão longe a ponto de não retornar à sua mão; e se ele desejasse, se tornaria tão pequeno que ele poderia escondê-lo em sua camisa; mas ele tinha uma falha em que o cabo era um pouco curto.” [7, p. 210].

É consistente com a mitologia que ele seja a arma contra a serpente Jörmungand, uma vez que Thor acumulou uma intriga contra ela durante várias situações como a pescaria em que ele ergueu a cabeça da serpente do fundo do mar e quando a ergueu, sem saber, no castelo do gigante Utgard-Loki. Ela também será sua opositora durante o Ragnarök, morrendo no combate e matando-o envenenado.

4) *Hofund*: É a arma do deus Heimdallr e seu nome significa “Cabeça de Homem” [8, p. 238]. Heimdallr já teve um desentendimento com Loki quando este roubou o colar Brisingamen da deusa Freya e Heimdallr o perseguiu para recuperá-lo. Ele também será o opositor de Heimdallr durante o Ragnarök o que justifica sua espada ser eficiente contra o deus [8, p. 240].

5) *Gungnir*: Lança que nunca para de penetrar seu alvo [7, p. 209], que foi forjada pelos anões e presenteada a Odin quando da disputa entre ferreiros engendrada por Loki. Não foram encontradas relações entre Odin e Nidhögg que justificasse sua relação com a arma, pois Odin lutará contra Fenrir no Ragnarök.

6) *Gleipnir*: Corda encomendada pelos deuses aos anões para prender o lobo gigante Fenrir. Seu nome significa “emaranhador” [8]. Após várias tentativas frustradas de prender o monstro com correntes grossas, os deuses encomendam uma corda mágica que fosse capaz de conter o seu poder. Custando a mão do deus Tyr, o monstro finalmente foi aprisionado e permanecerá preso até o Ragnarök. Sua relação contra o lobo Fenrir foi diretamente utilizada pelo jogo pois é a arma eficiente contra este inimigo.

VI. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho analisou um jogo paratextual da mitologia nórdica que utilizou-a para a composição de seu tema e de seus mecanismos. Podemos perceber a aproximação do jogo com o conteúdo mitológico conhecido, porém o jogo toma certas liberdades para não comprometer a jogabilidade. Esta relação faz com que o interesse pela mitologia nórdica seja ressaltando e a curiosidade instigada.

Os mecanismos do jogo muitas vezes foram inspirados pela própria mitologia, trazendo suas características peculiares. Isso demonstra o potencial de encontrar jogabilidade em conteúdos narrativos, evitando que a temática se torne pouco relevante ao jogo.

Essa abordagem pode ser utilizada para desenvolver jogos a partir de conteúdos didáticos, trazendo uma jogabilidade que

reforce e instigue a curiosidade pelo conteúdo. É comum o uso de mecanismos genéricos em jogo educativos, perdendo-se a oportunidade de vincular mais eficientemente conteúdo e jogo.

A classificação dos mecanismos possibilitou uma melhor análise dos elementos do jogo que se relacionam com a mitologia, demonstrando que seu conhecimento pode ser uma ferramenta produtiva para análise e criação.

Como trabalhos futuros, pretendemos realizar esta análise com outros jogos baseados em mitologia para um estudo mais amplo de como os mecanismos se mesclam aos conteúdo ao qual estão relacionados. Além disso, o jogo possui mais conteúdos que poderiam ser melhor explorados, reforçando sua relação com o tema. Um exemplo é as runas existentes no jogo que se relacionam com os seus mundos e que, por alguma razão, são diferentes das runas encontradas na literatura como relacionadas com os mundos da mitologia.

REFERÊNCIAS

- [1] G. Sommadossi, “Mercado de jogos de tabuleiro ganha espaço no Brasil.” Forbes, 2019. Disponível em: <https://forbes.com.br/colunas/2019/07/mercado-de-jogos-de-tabuleiro-ganha-espaço-no-brasil/>. Acesso em: 05 jul. 2021.
- [2] D. Pessoa, “Empreendedores faturam R\$ 16 milhões com jogos de tabuleiro.” Pequenas Empresas & Grandes Negócios, Globo.com, 2019. Disponível em: <https://revistapegn.globo.com/Empreendedorismo/noticia/2019/05/empreendedores-faturam-r-16-milhoes-com-jogos-de-tabuleiro.html>. Acesso em 07 jul. 2021.
- [3] Conclave, “The witcher: Old world bate todos os recordes,” 2021. Disponível em: <https://www.conclaveweb.com.br/2021/06/18/the-witcher-old-world-bate-todos-os-recordes/>. Acesso em: 05 jul. 2021.
- [4] M. Arnaudo, *Storytelling in the Modern Board Game: Narrative Trends from the Late 1960s to Today*. McFarland & Company, 2018.
- [5] G. Engelstein and I. Shalev, *Building Blocks of Tabletop Game Design: an Encyclopedia of Mechanisms*. CRC Press, 2020.
- [6] P. Booth, *Game Play: Paratextuality in Contemporary Board Games*. Bloomsbury, 2015.
- [7] S. Sturluson, *Edda em Prosa: Gylfaginning e Skáldskaparmál*. Tradução: Artur Avelar. Editora Barbudânia, 2015.
- [8] J. Langer, *Dicionário de Mitologia Nórdica: Símbolos, Mitos e Ritos*. Hedra, 2015.
- [9] M. Faur, *Mistérios Nórdicos: Deuses. Runas. Magias. Rituais*. Pensamento, 2007.
- [10] J. Lindow, *O Livro da Mitologia Nórdica*. Vozes, 2019.
- [11] S. Alden, *Upcoming Changes to BGG Mechanics / Mechanisms*, 2019. Disponível em: <https://boardgamegeek.com/thread/2277587/upcoming-changes-bgg-mechanics-mechanisms>. Acesso em: 12 jun. 2021.
- [12] G. Genette, *Paratextos Editoriais*. Ateliê Editorial, 2009.
- [13] Purrcays, *Vikings and/or Norse Mythology Games*. BoardGameGeek, 2019. Disponível em: <https://boardgamegeek.com/geeklist/259874/vikings-and-or-norse-mythology-games/>. Acesso em: 12 jun. 2021.
- [14] C. Lefebvre and F. Rabellino, *Yggdrasil (Manual)*. Tradução: Hélio Andrade. Z-MAN, 2011. Disponível em: https://ludopedia-anexos.nyc3.digitaloceanspaces.com/yggdrasil_regras_originais_em_portugues_43446.pdf. Acesso em: 12 jun. 2021.
- [15] C. Lefebvre and F. Rabellino, *Yggdrasil: Asgard (Manual)*. Z-MAN, 2013.
- [16] A. Liberman, “Some controversial aspects of the myth of Baldr,” *Alvíssmál*, vol. 11, pp. 17–54, 2004.