



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO UFC VIRTUAL

ALEKSANDR CLEOFAS PIMENTEL COSTA

**INFLUÊNCIA DOS ELEMENTOS NARRATIVOS NA CONCEPÇÃO DE
MECÂNICAS DA EXPANSÃO *THEROS BEYOND DEATH* DO JOGO *MAGIC: THE
GATHERING***

FORTALEZA-CE

2021

ALEKSANDR CLEOFAS PIMENTEL COSTA

INFLUÊNCIA DOS ELEMENTOS NARRATIVOS NA CONCEPÇÃO DE MECÂNICAS
DA EXPANSÃO THEROS BEYOND DEATH DO JOGO MAGIC: THE GATHERING

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Sistemas e Mídias Digitais do Instituto Universidade Virtual da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para a aprovação na atividade de Trabalho de Conclusão de Curso.

Orientador: Prof. Me. Glaudiney Moreira
Mendonça Junior.

FORTALEZA-CE

2021

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

C87i Costa, Aleksandr Cleofas Pimentel.
Influência dos elementos narrativos na concepção de mecânicas da expansão Theros Beyond Death do jogo Magic : The Gathering / Aleksandr Cleofas Pimentel Costa. – 2021.
60 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto UFC Virtual, Curso de Sistemas e Mídias Digitais, Fortaleza, 2021.

Orientação: Prof. Me. Glaudiney Moreira Mendonça Junior.

1. Magic: the Gathering. 2. Design de jogos. 3. Mitologia grega. 4. Narrativa. I. Título.

CDD 302.23

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha mãe Edmara Chaves Costa por toda a sua ajuda na concepção deste trabalho, por acreditar em mim e me apoiar nas coisas que gosto.

Ao meu pai Alexandro Cleofas Pimentel Costa pelo apoio e por estar sempre ao lado quando precisamos.

Ao meu irmão Yan Derek Pimentel Costa, por ser um companheiro inseparável e insubstituível.

Aos meus avós, tios e tias que sempre estão presentes.

Ao Prof. Me. Claudiney Mendonça, por me ajudar de sobremaneira na realização desse trabalho, mesmo em tempos difíceis.

Aos membros da banca examinadora, Prof^ª. Me. Danielle Motta Araújo e Prof. Me. Andrei Bosco Bezerra Torres por seu tempo e contribuição.

RESUMO

O interesse da comunidade acadêmica no estudo do design de jogos acompanhou a evolução e o crescimento da indústria de jogos. Em vista disso, este trabalho tem como foco a análise das mecânicas de cartas da expansão *Theros Beyond Death* do jogo de cartas colecionáveis *Magic: the Gathering* sob a ótica narrativa mitológica. Nesse sentido, após a triagem, foram selecionadas quatorze cartas, submetidas a uma análise comparativa oriunda de uma pesquisa documental das suas narrativas influenciadas pelos antigos mitos gregos com suas respectivas mecânicas. Finalmente, com o resultado da pesquisa, puderam ser verificados diferentes níveis de influência dos aspectos mitológicos nas mecânicas das cartas analisadas.

Palavras-chave: *Magic: the Gathering*; Design de jogos; Mitologia grega; Narrativa.

ABSTRACT

The interest of academic community in game design studies has followed the evolution and growth of game industry. Therefore, this research's focus is the game mechanics analysis of the cards from Theros Beyond Death expansion of the Magic: the Gathering collectible card game under the optics of mythic narrative. Thus, after screening process, 14 cards were selected and submitted in a comparative review derived from documentary research of their narratives, influenced by ancient Greek myths, and their respectively mechanics. Finally, with this research's results, different influence levels of the mythic aspects could be verified in the analyzed mechanics.

Keywords: Magic: the Gathering; Game design; Greek mythology; Narrative.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Cartas <i>Island Sanctuary</i> , e <i>Hurloon Minotaur</i>	19
Figura 2 – Cartas <i>Shahrazad</i> e <i>Aladdin</i> , da coleção <i>Arabian Nights</i>	20
Figura 3 – Carta <i>Gato Sagrado</i> e sua ficha (<i>token</i>) gerada pela habilidade <i>embalsamar</i> (<i>embalm</i>).....	23
Figura 4 – Carta <i>O Caldeirão da Eternidade</i>	24
Figura 5 – Etapas do turno em <i>Magic</i>	29
Figura 6 – Disposição dos elementos informativos em cartas de <i>Magic</i>	30
Figura 7 – Carta <i>Punição de Heliode</i>	34
Figura 8 – Carta <i>Alírio Extasiado</i> e ficha <i>Reflexo</i>	35
Figura 9 – Carta <i>Ruína Iminente</i>	37
Figura 10 – Cartas <i>Guarda do Labirinto de Escofo</i> e <i>Labirinto de Escofo</i>	39
Figura 11 – Carta <i>Fascínio do Desconhecido</i>	41
Figura 12 – Carta <i>Átris, Oráculo de Meias-verdades</i>	42
Figura 13 – Carta <i>Leão-de-pele-brônzea</i>	44
Figura 14 – Cartas <i>Dálaco, Construtor de Maravilhas</i> e <i>Asas da Arrogância</i>	46
Figura 15 – Carta <i>Hacto, o Intocado</i>	48
Figura 16 – Carta <i>Cunoro, Sabujo de Atreos</i>	50
Figura 17 – Carta <i>Lira Hipnotizante</i>	51
Figura 18 – Carta <i>Escudo Espelhado</i>	53

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Coleções de <i>Magic</i> com temas predominantemente folclóricos e mitológicos.....	22
Quadro 2 – Descrição dos critérios de exclusão e quantidade de cartas retiradas por critério.	27
Quadro 3 – Descrição das categorias de mecânicas e respectivos exemplos de cartas.	31
Quadro 4 – Descrição dos tipos de habilidades presentes nas cartas de <i>Magic</i>	32

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
2	REFERENCIAL TEÓRICO	14
2.1	Narrativa e mecânicas.....	14
2.2	As coleções e mecânicas de <i>Magic: the Gathering</i> , Mitologia e Folclore	17
3	METODOLOGIA	26
3.1	Objeto de estudo	26
3.2	Coleta e Análise de dados.....	26
4	ANÁLISE	28
4.1	Visão geral das regras do jogo	28
4.2	Mecânicas em <i>Magic</i>	31
4.3	Análises das cartas selecionadas.....	33
4.3.1	Punição de Heliode (021/254).....	33
4.3.2	Alírio, Extasiado (042/254).....	35
4.3.3	Ruína Iminente (139/254).....	37
4.3.4	Guarda do Labirinto do Escofo (153/254) e Labirinto do Escofo (243/254).....	38
4.3.5	Fascínio do Desconhecido (207/254)	40
4.3.6	Átris, Oráculo de Meias-verdades (209/254).....	42
4.3.7	Leão-de-pele-brônzea (210/254).....	43
4.3.8	Dálaco, Construtor de Maravilhas (212/254) e Asas da Arrogância (241/254)	45
4.3.9	Hacto, o Intocado (218/254)	48
4.3.10	Cunoro, Sabujo de Atreos (222/254)	49
4.3.11	Lira Hipnotizante (233/254).....	51
4.3.12	Escudo Espelhado (234/254)	53
4.4	Síntese dos resultados.....	55
5	CONCLUSÃO	57
	REFERÊNCIAS	59

1 INTRODUÇÃO

O design de jogos representa uma área de destaque e de interesse atual, tanto no plano acadêmico-científico quanto na dimensão industrial e tecnológica. Embora esteja em rápido processo de amadurecimento, desde o início dos anos 2000, enquanto campo empírico, seu desenvolvimento pode ser rastreado por milênios, em um contínuo movimento de construção por tentativa e erro, promovido por profissionais que hoje denominamos *designers* de jogos, em suas iniciativas inaugurais, mas que gradativamente resultaram na criação compartilhada e interativa de princípios universais de *design* de jogos e, conseqüentemente, no seu estabelecimento como objeto de interesse de produção científica sobre essa temática (ROUSE, 2005; LANKOSKI; HOLPAINEN, 2017).

Dessa maneira, segundo Schell (2008), o *design* de jogos não trata somente da concepção de um único aspecto que estará presente no produto, tal como a história ou jogabilidade, e sim da sua concepção como um todo. Por conseguinte, decisões sobre regras, recompensas, punições e tudo que o jogador efetivamente experiencia ou não, é de responsabilidade desse profissional. Nessa perspectiva, o autor cita a existência de uma tétrede elementar essencial para a concepção de um jogo, composta por: mecânicas, história, estética e tecnologia. Estes elementos possuem importância e impacto equivalentes na qualidade do produto, além de influenciarem uns aos outros de forma constante.

Na academia e na indústria, não há somente uma visão sobre mecânicas de jogos, uma vez que diferentes definições e abordagens coexistem (DUBBELMAN, 2016). As mecânicas estabelecem os objetivos do jogo, o que se consegue ou não fazer. Além disso, outras experiências de entretenimento lineares, tais como livros e filmes, não envolvem mecânicas nesse sentido estrito, tornando-a uma característica intrínseca ao jogo. Enquanto as mecânicas estabelecem a estrutura dos jogos em si, suas regras e procedimentos, a história define-se como uma sequência de eventos que ambienta o jogo, podendo ser linear ou emergente, por vezes provendo contexto a determinadas mecânicas (SCHELL, 2008).

Os jogos ainda podem ser classificados como narrativos e não-narrativos; uma das distinções entre esses dois tipos é que, enquanto o jogo não-narrativo irá enfatizar a jogabilidade pelas metas, abstraindo-se o contexto, como em *Tetris* e *Space Invaders*; os narrativos terão maior ambientação na história, mas o *gameplay* deverá permanecer agradável ao jogador, a exemplo dos jogos de RPG (MAJEWSKI, 2003; CRAGOE, 2015).

Ainda em relação aos princípios do *design* de jogos, Schell (2008) define a estética como o conjunto de estímulos sensitivos presentes na obra que são captados pelo

jogador. De forma a tornar a experiência do jogo mais imersiva e atraente para o público-alvo, é preciso que, nessa perspectiva, o elemento estético esteja em consonância com os demais na téttrade, com o objetivo de reforçá-los e amplificá-los. Aspectos como efeitos sonoros, música, arte e paleta de cores fazem parte da categoria estética. Por último, mas igualmente importante, o autor cita a tecnologia, que consiste nos materiais e instrumentos utilizados para realização do jogo, agregando-se possibilidades e limitações próprias.

A concepção de gêneros em jogos, nesse prisma, distancia-se da consolidada na literatura e filmes, à medida que os primeiros possuem características inexistentes nos últimos exemplos, com ênfase na interação com o jogador, fato este que permite formas distintas de catalogação. Por um lado, enquanto a maioria dos autores acadêmicos opta pela categorização de jogos que primam exclusivamente por gêneros de interação ou ressaltam a natureza múltipla de interação, narração, temática, social e material; outras classificações focam exclusivamente na temática, tais como: ficção científica, fantasia e terror, que tendem a ser pouco consideradas ou até mesmo rejeitadas pelos pesquisadores na área (ARSENAULT, 2009; WOLF, 2001).

No que tange aos Jogos de Cartas, sua origem exata não é consenso entre os acadêmicos. Entretanto, alguns estudiosos defendem o seu surgimento em meados do século IX d. C., durante a dinastia Tang, na China, e trazidos à Europa medieval por meio dos árabes. Com o declínio da Idade Média, a partir do século XIV, surgiram diversas variações do que se tornariam os baralhos contemporâneos; considerados artigos de luxo, eram encontrados somente entre as classes com maior poder aquisitivo e pintados à mão. O aprimoramento das técnicas de imprensa por Gutenberg, na Alemanha do século XV, permitiu a popularização dos jogos de cartas no ocidente (ENDERSGAME, 2018).

No entanto, os Jogos de Cartas Colecionáveis (JCCs) atuais surgiram somente a partir do começo da década de 1990, com o lançamento de *Magic: The Gathering*, em 1993 (SAMULI, 2016). A partir do sucesso estabelecido pelo *Magic*, que se estende até a atualidade, com o lançamento de novas expansões anualmente, milhares de outros títulos do gênero foram lançados no mercado desde então, mas poucos obtiveram sucesso a longo prazo. Muitos dos fracassos famosos dos JCCs se deram após a dilatação desse mercado, durante a década de 1990, a exemplo de: *Spellfire*, *Master the Magic* (1994), *Galactic Empires* (1994), *Middle Earth* (1995), etc. (TORREY, 2021). Recentemente, entre alguns dos outros JCCs de maior sucesso em vendas, à exceção de *Magic*, estão os jogos: *Pokémon TCG*, *Yu-Gi-Oh! TCG*, *D&D Icons of the Realms*, *Cardfight!! Vanguard* e *Dragonball Super* (ICv2, 2020).

Nesse sentido, entre os motivos do sucesso de *Magic* está o rico universo fantástico apresentado em sua narrativa, que contempla, principalmente, a jornada dos *planeswalkers*: seres que adquiriram a habilidade de viajar entre múltiplos planos de existência (MTG GAMEPEDIA, 2021). A capacidade de transição entre mundos diferentes abre uma gama de possibilidades para a abordagem de novas temáticas fantásticas em sua história e, conseqüentemente, o incremento de novas mecânicas.

Uma das principais mecânicas presentes em *Magic*, de forma resumida, é o uso do recurso chamado de *mana* para realizar ações no jogo, como jogar mágicas e ativar habilidades. No jogo, a *mana* é gerada a partir dos terrenos, que, em metáfora narrativa, seriam locais de onde o jogador, no papel de *planeswalker*, extrairia o poder para realizar suas mágicas. As mágicas, por sua vez, seriam invocações usadas para derrotar o *planeswalker* inimigo, o adversário do jogo. Por sua vez, mágicas e terrenos são representados por cartas, e embaralhadas em um grimório, ou baralho, normalmente descrito como o conhecimento latente do *planeswalker* (MTG GAMEPEDIA, 2021).

Dessa forma, segundo Fornazari (2013), os elementos das próprias cartas assumem papel essencial na ambientação de *Magic*; pois, além de retratarem breves momentos na história do jogo, descrição de personagens, paisagens e criaturas em sua arte, também considera aspectos como: as regras da carta, o texto ilustrativo (*flavor text*) e ilustração, evocam diversos sentidos para a sua construção estética e narrativa, bem como para a sua jogabilidade.

Devido à sua longevidade, *Magic* acumulou um grande volume de arcos narrativos, o que torna complexo traçar conexões gerais entre as sagas de todas as coleções existentes e suas respectivas mecânicas. Por conseguinte, será utilizada como recorte do objeto de pesquisa a expansão *Theros Beyond Death*, lançada em janeiro de 2020, e que possui narrativa fortemente inspirada na mitologia grega antiga (MTG GAMEPEDIA, 2021).

A mitologia grega clássica possui prováveis raízes em 3000 a. C. em antigas religiões da ilha de Creta, que eram baseadas no animismo. Ao longo do tempo, tais valores mudaram de forma gradual, tornando-se uma coletânea de diversas lendas, nas quais os elementos da natureza, animais e deuses passaram a adquirir forma humana. A maioria dos autores originais dos mitos é desconhecida, uma vez que eram transmitidos de forma oral. Entretanto, muito do conhecimento que se dispõe na atualidade sobre a mitologia grega se deve a poetas como Homero, uma vez que, em seus épicos literários, a exemplo da *Ilíada* e da *Odisseia*, foram retratados diversos motivos mitológicos (CHAMI, 2015).

Durante o período da Renascença, a partir do século XIII, valores gregos clássicos, em parte negligenciados durante a Idade Média, foram resgatados em diversas áreas, principalmente no campo das artes e da medicina. O imaginário mitológico grego estende-se até os dias atuais e impacta de forma decisiva na formação da civilização ocidental. Atualmente, influências das crenças clássicas são encontradas em numerosos contextos, destacando-se a miríade de conteúdos de entretenimento com essa temática, tais como: jogos, cinema, séries, literatura, quadrinhos etc. (CHAMI, 2015).

Por ser uma expansão recente na trajetória de *Magic, Theros Beyond Death* possui poucas erratas em suas cartas impressas, facilitando a análise de seus aspectos à luz das regras atuais do jogo. Sua história permite estabelecer analogias com a mitologia grega clássica ao mesmo tempo que possui características próprias. Elementos estéticos únicos de *Magic*, como uso de constelações na arte e no *design* da coleção, ao mesmo tempo que possuem justificativas narrativas, se refletem frequentemente nas mecânicas utilizadas.

De acordo com Paiva (2017), existem escassas referências no âmbito acadêmico que se proponham a avaliar os Jogos de Cartas Colecionáveis sob a ótica do design de jogos, embora existam quantidades significativas de trabalhos na área da pedagogia e tecnologia. Em uma breve pesquisa realizada, foram encontrados principalmente trabalhos dessa temática voltados para as áreas de programação e educação. Ao pesquisar artigos relacionados ao jogo *Magic: The Gathering*, apesar de observadas poucas entradas para os temas de design de jogos, narrativa e mitologia, encontrou-se uma maior variedade de publicações em outras áreas, como: economia, matemática algorítmica, sociologia, semiótica, psicologia, etc. Destarte, o presente trabalho propõe-se a preencher as lacunas do tema citado por meio da análise das mecânicas presentes na expansão de *Magic, Theros Beyond Death*, e sua relação com os elementos narrativos, intrinsecamente vinculados à mitologia grega.

Nesse âmbito, o objetivo principal do presente trabalho é analisar a relação dos elementos narrativos relacionados com a mitologia grega, e presentes na expansão *Theros Beyond Death* do jogo *Magic: The Gathering*, às suas respectivas mecânicas. E como objetivos específicos:

- Verificar as mecânicas de cartas notáveis da expansão sob a ótica do *design* de jogos;
- Traçar possíveis mecânicas narrativas presentes na jogabilidade;
- Comparar aspectos narrativos presentes em cartas da expansão aos antigos mitos gregos.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

A revisão literária desta pesquisa consistirá em recapitulações das definições e discussões históricas entre autores sobre os temas *narrativa* e *mecânicas*, bem como sua relação no contexto do *design* de jogos. Em seguida, serão feitos breves recortes da história das coleções de *Magic*, traçando-se um paralelo com suas respectivas inspirações mitológicas e folclóricas, com ênfase em determinadas cartas e na forma pela qual suas mecânicas particulares aludem à narrativa.

2.1 Narrativa e mecânicas

Conforme aprofunda-se na literatura a respeito dos fatores determinantes de categorização dos jogos, bem como das suas análises advindas das áreas interessadas no estudo de jogos, pelo menos a partir do começo do século XXI, é possível observar a recorrência do debate conceitual e metodológico entre duas tendências de pensamento principais, a saber: narratologia e ludologia, até recentemente sem consenso entre os pesquisadores sobre qual seria a melhor forma de abordagem (KOKONIS, 2014).

De um lado, a narratologia (*narratology*) defende a aproximação dos jogos e simuladores, além do próprio ato de jogar às teorias narrativas, classificando-os decisivamente como mecanismos de contação de histórias; do outro a ludologia (*ludology*) enfatiza os aspectos de interatividade, estrutura e jogabilidade dessas mídias, em detrimento dos elementos narrativos (MCMANUS; FEINSTEIN, 2006).

Nesse contexto, Majeski (2003) analisa criticamente os extremos dessas correntes. Enquanto rejeita a ideia de Eskelinen (2001) de que a narrativa nos jogos deve ser ignorada pelos estudos acadêmicos por ser uma perda de tempo e energia, não nega a existência de determinados títulos, como *Tetris*, que possam ser estudados de forma mais satisfatória por intermédio da sua jogabilidade do que por metáforas de sua narrativa não-existente, advindo desse ponto sua distinção entre jogos narrativos e não-narrativos.

No intuito da caracterização da noção de narrativa em jogos, Dubbelman (2016) explica que as definições tradicionais de narrativa como “contar a alguém algo que já ocorreu” tornam-se problemáticas ou até inaplicáveis nesse contexto, em virtude da natureza processual dos jogos, ou seja, demarcada por sequências dinâmicas de eventos em tempo real. Em suma, de acordo com o autor, os jogos parecem não recontar histórias passadas no presente.

Por isso, Schell (2008) defende a ideia de que existe um equívoco de que a contagem de histórias interativas (*interactive storytelling*) é totalmente distinta da contagem de histórias tradicional (*traditional storytelling*). Conforme o autor, o indivíduo, ao estar comprometido com uma história, seja esta interativa ou não, está continuamente fazendo decisões e suposições. Nesse caso, a diferenciação se faz na habilidade do participante de tomar ações que terão resultados sensíveis na história.

Em seus ensaios sobre arquitetura narrativa em *design* de jogos, Jenkins (2004) evidencia algumas características que diferem as estruturas narrativas nos jogos das estabelecidas no cinema e na literatura, por exemplo. De acordo com o autor, os *designers* de jogos, sejam estes orientados à criação de videogames ou jogos de tabuleiro, geralmente estão preocupados com a descrição e ambientação do local onde ocorre a história da obra. Assim sendo, cita como exemplo o papel desempenhado pelo Mestre (*Dungeon Master*) nos RPGs (*Role-playing games*, jogo de interpretação de papéis) físicos como principal gerador e delimitador dos espaços onde os jogadores tomarão as ações, de forma a torná-los convincentes e, conseqüentemente, imersivos.

Em seguida, desenvolve o conceito de espaços evocativos (*evocative spaces*) com a utilização da metáfora dos “parques de diversão temáticos”, que dispõem de atrações baseadas em histórias ou gêneros conhecidos pelos seus públicos. Em vista disso, os idealizadores do parque não precisam se contentar em relatar detalhes da narrativa desses locais ou experiências, uma vez que se supõe serem familiares aos visitantes. Da mesma forma podem ser colocados os jogos que são adaptados de fontes já consolidadas em outras mídias, que o autor reforça com exemplos de jogos baseados na série *Star Wars*: “O jogo *Star Wars* simplesmente não precisa recontar a história de *Star Wars*, pois isso não é necessário para enriquecer ou expandir nossa experiência com a saga” (JENKINS, 2004, p. 124, tradução nossa).

Outro recurso recorrente na narrativa em jogos, bem como outras formas de produção, é a utilização de narrativas embutidas (*embedded narratives*). No contexto do *design* de jogos, refere-se aos elementos narrativos que, ao longo do jogo, são imbuídos da história de fundo, conservando a definição de “história dentro de uma história”. Por exemplo, ao se analisar jogos como *Super Mario Bros.*, nos quais cada nível possui uma temática única, com inimigos e objetos diferentes, é plausível classificá-los como unidades narrativas distintas que contam fragmentos da história, os quais afastam-se da linha de tempo principal por meio da troca de narrador, nível narrativo e de realidade (WEI, 2010).

Consequentemente, de forma similar ao cinema e literatura, em que o escritor ou diretor possui profundo controle sobre quando e como a informação é transmitida ao espectador, o *designer* de jogos controla os processos narrativos ao distribuí-los através dos espaços e artefatos presentes nos jogos (JENKINS, 2004). Wei (2010) enuncia e classifica diversos mecanismos pelos quais as narrativas embutidas apresentam-se nos jogos, tais como: sequências de *flashback*, objetos narrativos, diálogos etc.

Nessa conjuntura, as narrativas interativas (*interactive narratives*) desenvolvem-se de forma dinâmica conforme o jogador participa do jogo, não sendo histórias ou caminhos narrativos que são determinados durante a fase de *design*. Enquanto nem todas as categorias de jogos conseguem incorporar de forma evidente as narrativas interativas, alguns gêneros como Tiro em Primeira Pessoa (*First-person shooter* ou FPS), *Role-playing games* (RPGs) e Jogos de Aventura as utilizam de forma mais perceptível. As narrativas emergentes (*emergent narratives*) podem ser descritas como uma nova abordagem das narrativas interativas, na qual a aplicação do peso narrativo é dividida entre o autor e os jogadores, ao invés de ser imposta aos últimos pelo primeiro (LOUCHART et al., 2008).

Jenkins (2004) destaca as narrativas emergentes como importante aspecto na arquitetura narrativa dos jogos. Diante disso, Walsh (2011) traça um paralelo das narrativas emergentes com uma improvisação dramática. A história, ao ser produzida por um grupo de atores, não é dirigida por um dramaturgo ou diretor, além de não ser criação de um único ator. É produto da interação dos membros do grupo da peça, ou seja, dos elementos que compõem o sistema.

Como mencionado anteriormente, a discussão da definição de mecânicas em jogos ainda é muito ampla na literatura e integra múltiplas abordagens. Para Järvinen (2008), em uma de suas análises sobre o tópico, as mecânicas unem os fins aos meios de um jogo de maneira específica e estão sempre presentes, mesmo que de forma mínima, servindo de ponto de partida ao jogador, que realiza escolhas enquanto planeja alcançar determinado resultado por intermédio da tomada de ações em um jogo.

Em contrapartida, Sicart (2008) descreve mecânicas em jogos com auxílio de terminologias derivadas da área da programação orientada a objetos “mecânicas de jogo são métodos invocados por agentes, projetados para interação com o estado do jogo.” Nesse espectro, os métodos consistem em mecanismos que um objeto possui para acessar os dados dentro de outro objeto e a mecânica de um jogo seria, consequentemente, uma ação invocada por um agente para interagir com o mundo do jogo, assim como restringida pelas regras.

A relação entre regras e mecânicas de um jogo também faz parte da pauta de debates entre os teóricos de jogos. Segundo Järvinen (2008), a diferença principal entre essas definições é a de que não existe mecânica sem a presença de regras. Cada mecânica traria um conjunto de regras disponíveis ao jogador na forma de conexões casuais entre os elementos e estados de jogo, assim seriam meios de orientar o jogador e o jogo em um comportamento particular pela restrição do escopo de planos possíveis para atingir objetivos.

Apesar de Schell (2008) divergir dos autores anteriores em relação à sintaxe dos termos, ao classificar as regras do jogo como parte de um subconjunto de mecânicas, ao invés de um universo maior, a sua definição é similar. Conforme o autor, as regras definem o espaço, objetos, ações e suas consequências, as restrições nas ações e nos objetivos. Todavia, elenca oito tipos diferentes de categorias, que variam desde regras comportamentais até regras caseiras, além de evidenciar a existência de modos diferentes para o mesmo jogo, individualmente com seu próprio conjunto de regras.

Para entrelaçar as temáticas relativas à narrativa em sua relação com as mecânicas, com isso, o próximo tópico aborda a revisão temática e aproxima os aspectos teóricos.

2.2 As coleções e mecânicas de *Magic: the Gathering*, Mitologia e Folclore

Existem diversos significados da palavra “mito”, os quais se aplicam a diferentes áreas do conhecimento. No que concerne ao mito como uma narrativa mitológica, Spence (2004) define o termo como um conjunto de relatos primitivos dos atos de deuses ou seres sobrenaturais, uma tentativa de explicar a relação do homem ao universo, com elementos predominantemente religiosos; ou surgidos com a intenção de explicar a existência de uma organização social, costume ou peculiaridades de um ambiente, “mitologia”, conforme o autor, seria o sistema mítico dos povos, a investigação do mito.

Analogamente, Joseph Campbell apresenta a mitologia como intrínseca aos estágios da vida, uma vez que possui grande influência nos rituais de cada uma de suas etapas, tais como as cerimônias de iniciação, na quais adquirem-se as responsabilidades adultas e no casamento, ao mudar a condição de solteiro para casado. Segundo o autor, todos estes ritos possuem qualidades mitológicas, nos quais se dispensa o antigo e recebe o novo, assumindo uma função responsável: “Você desiste de sua vida pessoal e aceita uma forma socialmente determinada de vida, a serviço da sociedade de que você é membro.” (CAMPBELL, 1990, p. 25).

Similarmente, a expressão “folclore”, provinda do inglês “*folk lore*”, histórias ou sabedorias do povo, possui significações e contextos variados. Antes mesmo da cunhagem do termo, em 1856, na Inglaterra, já existiam especialistas de áreas distintas interessados em pesquisar os costumes ou tradições populares e durante muito tempo, nos Estados Unidos e alguns países europeus, o estudo do folclore estendeu-se somente às literaturas ou produções orais do saber popular, com a exclusão da cultura material resultante dos processos de produção e produtos deste saber (BRANDÃO, 1982).

Conforme Brandão (1982), gradualmente, mas não de maneira uniforme, a ideia de folclore nessa perspectiva estendeu-se a outras dimensões, associadas à vida de um povo, à capacidade de criação e recriação, sua forma de sentir e pensar o mundo, bem como seus costumes e regras de relações sociais. Além disso, ultrapassando as barreiras do mito e do rito, cristaliza-se em expressões do saber e do agir populares. Inicialmente pessoal, com o tempo a criação do folclore cai em domínio público, ao consolidar-se como a coletivização anônima do que se cria, conhece e reproduz.

A primeira coleção básica de *Magic*, amplamente conhecida como *Alpha*, criada pelo então recém-formado PhD em matemática combinatória Richard Garfield, foi lançada em agosto de 1993. Em primeira análise, a edição não possuía uma narrativa específica, sendo centrada na temática de fantasia medieval, entretanto algumas de suas 293 cartas descreviam personagens e lugares que, em coleções subsequentes, teriam suas próprias histórias contadas em detalhes (MTG GAMEPEDIA, 2021).

Apesar de *Magic* construir, ao longo das suas coleções, um universo e narrativas próprias, é possível verificar, desde do jogo-base *Alpha* e nas edições subsequentes, empréstimos de determinados motivos e criaturas mitológicas, além de temas folclóricos, representados em nomes, ilustrações e texto ilustrativo (*flavor text*) das cartas. A Figura 1 apresenta duas cartas de *Alpha* inspiradas, respectivamente, nos mitos do Pégaso e do Minotauro.

Figura 1 – Cartas *Island Sanctuary*, e *Hurloon Minotaur*.



Fonte: Scryfall, LLC¹.

Rosewater (2003), atualmente *designer* chefe do jogo, discerne dois tipos de processos criativos para o *design* de cartas de *Magic*. De forma geral, ao criar uma carta, toma-se como ponto de partida a mecânica e acrescenta-se uma alegoria (*flavor*) para referenciar qual sua funcionalidade no jogo. Após isso, o responsável pelo texto criativo conceitualiza a carta *de facto*, ocasionalmente influenciado pela ideia inicial do *designer*. Entretanto, às vezes essa metodologia se inverte, tendo ponto de partida um conceito ilustrativo do *designer*.

Dessa forma, a construção realiza-se em uma abordagem *top-down*: molda-se uma concepção de acordo com as mecânicas apropriadas àquele contexto. Além disso, outro elemento essencial para a sustentação do *flavor* do jogo é a chamada roda das cores (*color wheel*) uma vez que cada cor possui um conjunto de atributos, os quais refletem uma identidade própria. As cores são uma propriedade fundamental das cartas de *Magic*, pois também delimitam suas mecânicas e funcionamento no jogo conforme a cor em questão, por exemplo: mágicas vermelhas não destroem diretamente encantamentos e mágicas azuis normalmente não causam danos diretos a criaturas ou jogadores (ROSEWATER, 2003).

Nesse sentido, a primeira coleção de *Magic*, após a expansão *Alpha*, chamada de *Arabian Nights* (Noites da Arábia) e lançada em dezembro de 1993, possui temática fundamentada no texto árabe medieval “As Mil e Uma Noites”, por sua vez construído a partir de uma coletânea de antigas narrativas provenientes de uma miríade de povos, tais como árabes, persas, turcos, gregos, indianos e judeus (MAHDI, 1995). No jogo, sua história se passa no plano desértico e fictício de Rabiah, e suas cartas incluem criaturas presentes nos

¹ <https://scryfall.com/>

mitos pré-islâmicos, tais como gênios (*djinnns*) e *ifrits* (*efreets*), além de personagens famosos, tais como Aladim, Ali Babá e Simbá (MTG GAMEPEDIA, 2021). Na Figura 2, são apresentadas duas cartas da coleção *Arabian Nights* que foram inspiradas nos personagens Sherazade e Aladim.

Figura 2 – Cartas *Shahrazad* e *Aladdin*, da coleção *Arabian Nights*.



Fonte: Scryfall, LLC.

Várias cartas em *Magic* utilizam, além da ilustração, o nome, o *flavor text* e o próprio texto de regras, representado pelas habilidades e efeitos escritos em uma carta específica, como recursos narrativos implícitos. Em linhas gerais, na história de “As Mil e Uma Noites”, Sherazade, a filha do vizir, dispõe-se a dormir com o rei Xariar que, por conta da infidelidade de sua antiga esposa, a matou e depois, noite após noite, dormia com uma mulher virgem, matando-a no dia seguinte. Entretanto, quando se submeteu a esta situação, Sherazade possuía um plano: toda noite, contava ao rei uma história diferente, interrompendo-a ao amanhecer. Este, curioso para saber o final da história, adiava sua execução para o dia seguinte (CHALLITA, 1999).

Nessa perspectiva, a carta de feitiço *Shahrazad* (Figura 2, esquerda), cujo nome logo faz referência direta a uma das transliterações do nome da personagem, possui o seguinte efeito, de forma simplificada: os jogadores interrompem o jogo atual e começam um novo jogo de *Magic* utilizando os mesmos baralhos; os perdedores desse novo jogo voltarão ao jogo anterior com seus pontos de vida reduzidos pela metade. Pode-se interpretar, em termos de mecânicas narrativas, que *Shahrazad* ilustra a interrupção da “realidade”, o jogo principal, para contar uma história, representada pelo jogo secundário, com o objetivo de postergar a morte iminente, ou seja, o fim do jogo.

Por sua vez, a carta de criatura *Aladdin* (Figura 2, direita) faz menção ao personagem Aladim de um dos contos de “As Mil e uma Noites”, no qual é incumbido por um mago maléfico de descer em uma passagem secreta no deserto, com o objetivo de roubar a lâmpada mágica (CHALLITA, 1999). O efeito da carta, nesse contexto, ilustra esse feito, visto que permite que o jogador tome o controle de um artefato até que *Aladdin* saia de jogo. Artefatos, em *Magic*, são um tipo de carta geralmente representada por objetos materiais, equipamentos, entre outros dispositivos (MTG GAMEPEDIA, 2021).

De forma semelhante, a coleção *Portal Three Kingdoms*, lançada em 1999, especificamente direcionada ao mercado asiático, é inteiramente constituída de cartas que recontam os eventos do “Romance dos Três Reinos”, uma novela histórica chinesa de grande relevância nacional baseada em eventos dos anos próximos ao final da Dinastia Han. A mecânica exclusiva presente nessa expansão, *horsemanship* (cavalaria), é evidenciada por guerreiros que lutam a cavalo, muitos dos quais são figuras importantes no desenvolvimento da trama, e que no jogo são representados pelo subtipo *Legend* (lenda) (MTG GAMEPEDIA, 2021).

Enquanto as expansões *Arabian Nights* e *Portal Three Kingdoms* partilham profundas semelhanças com o material original, representadas por personagens, lugares e eventos equivalentes, as demais expansões mantiveram narrativas e ambientações próprias, ainda que influenciadas, em maior ou menor grau, por contos folclóricos e mitologias específicas, inclusive temáticas baseadas em universos construídos por autores como H. P. Lovecraft, criador dos Mitos de Cthulhu, a exemplo da coleção *Eldritch Moon*. Destarte, na história recente do jogo, além de *Theros*, *Beyond Death*, duas expansões são passíveis de menção: *Amonkhet* e *Throne of Eldraine* (MTG GAMEPEDIA, 2021). No Quadro 1, são apresentadas as coleções de *Magic* com temas predominantemente folclóricos e mitológicos.

Quadro 1 – Coleções de *Magic* com temas predominantemente folclóricos e mitológicos.

Lançamento	Expansão	Influências	Logomarca	Símbolo
1993	<i>Arabian Nights</i>	As Mil e uma Noites	<i>Arabian Nights</i>	
1997	<i>Mirage</i> (Bloco)	Cultura Africana	<i>MIRAGE</i>	
1999	<i>Portal Three Kingdoms</i>	Romance dos Três Reinos	<i>PORTAL Three Kingdoms</i>	
2004	<i>Champions of Kamigawa</i> (Bloco)	História e Mitologia Japonesa	<i>Champions of Kamigawa</i>	
2007	<i>Lorwyn</i> (Bloco)	Folclore e Mitologia Celta	<i>Lorwyn</i>	
2013	<i>Theros</i> (Bloco)	Mitologia Grega	<i>THEROS</i>	
2016	<i>Eldritch Moon</i>	Mitos de Cthulhu	<i>ELDRITCH MOON</i>	
2017	<i>Amonkhet</i> (Bloco)	Mitologia Egípcia	<i>AMONKHET</i>	
2017	<i>Ixalan</i> (Bloco)	Mitologia Mesoamérica	<i>IXALAN</i>	
2019	<i>Throne of Eldraine</i>	Lendas Arturianas, Contos dos Irmãos Grimm	<i>THRONE OF ELDRINE</i>	
2020	<i>Theros Beyond Death</i>	Mitologia Grega	<i>THEROS BEYOND DEATH</i>	
2021	<i>Kaldheim</i>	Mitologia Nórdica	<i>KALDHEIM</i>	

Fonte: Elaboração própria. Imagens disponíveis em: <https://mtg.gamepedia.com/Set>.

Amonkhet, lançada em abril de 2017, é a 74ª expansão do jogo. Sua história ocorre em um plano homônimo e foi desenvolvida com base no Egito Antigo e na mitologia egípcia. *Amonkhet* é um grande deserto, governado pelo dragão ancião *Nicol Bolas*, onde guerreiros treinam por toda a sua vida para enfrentarem as Provações dos Cinco Deuses e entrarem nas fileiras de elite dos Merecedores, além de garantir um lugar de honra após a morte. No que diz respeito às mecânicas, a coleção inaugura novas interações com o cemitério, ou seja, a pilha

de descarte do jogo, com as habilidades *embalm* (embalsamar) e *aftermath* (consequências) (MTG GAMEPEDIA, 2021).

Nessa ótica, *embalm* alude aos diversos rituais funerários do Antigo Egito, baseados na crença da vida após a morte. De acordo com Bakos e Silva (2017, p. 9): “O ritual da mumificação, o julgamento das almas, a construção de pirâmides e templos monumentais são representações concretas desse imaginário”. Em *Magic*, o jogador que possui criaturas com essa habilidade em seu cemitério pode pagar o custo de embalsamar para criar uma ficha que representa sua versão mumificada, como ilustrado na Figura 3.

Figura 3 – Carta *Gato Sagrado* e sua ficha (*token*) gerada pela habilidade *embalsamar* (*embalm*).



Fonte: Wizards of the Coast² e Scryfall, LLC³.

Finalmente, *Throne of Eldraine*, a 82^a expansão de *Magic*, lançada em outubro de 2019, possui como principais influências as lendas arturianas de Camelot e os contos de fada dos Irmãos Grimm. No plano de *Eldraine*, marcado por um mundo com a temática de fantasia medieval, cinco cortes cavaleirescas batalham contra criaturas mágicas selvagens. O equilíbrio é rompido com o rapto do rei *Algenus Kenrith* pelos *planeswalkers* *Oko* e *Garruk*. (MTG GAMEPEDIA, 2021).

Em *Throne of Eldraine*, expansão inspirada nos contos fadas tradicionais e narrativas do ciclo arturiano que descrevem a ascensão, feitos e queda do Rei Arthur e seus cavaleiros são, em parte, provindas de antigas tradições orais, notadamente oriundas das mitologias dos povos celtas. Com o objetivo de reunir contos folclóricos, na Alemanha, os

² <https://magic.wizards.com/pt-br/articles/archive/card-image-gallery/amonkhet>

³ <https://scryfall.com/card/akh/27/sacred-cat>

irmãos Grimm dedicaram-se a coletar histórias do povo de sua cultura, mas inicialmente mitos que descreviam as dádivas de deuses e deusas, reduzidos gradualmente a uma parcela do acervo da literatura infantil (MONAGHAN, 2014).

Nesse panorama, muitos dos motivos de *Throne of Eldraine* são aproximados de adaptações recentes, oriundas de filmes e literatura moderna, ao invés do material original. Tal conjuntura é justificada pelo seu *design top-down*, que visa aproximar os jogadores aos espaços evocativos e personagens presentes na ilustração para que identifiquem, à primeira vista, os referenciais com o auxílio das narrativas embutidas nas mecânicas e textos ilustrativos das cartas (MTG GAMEPEDIA, 2021).

Em vista disso, a carta *O Caldeirão da Eternidade* (Figura 4) sugere uma abordagem mitológica do caldeirão que, com a cristianização dos povos celtas, consolidou-se como o Santo Graal, relíquia recorrente nas literaturas do Rei Arthur, ambos objetos associados à ressurreição e a imortalidade. O caldeirão, nos contos pagãos celtas, pode ser representado como um objeto mágico com propriedades de ressurreição (MONAGHAN, 2014). Na mitologia e literatura galesa, o *Pair Dadeni* é um dos caldeirões mágicos capazes de reviver os mortos, ao passo que, *Dagda*, nas lendas irlandesas, deus com poderes sobre a vida e a morte, carregava um grande caldeirão sem fundo (MONAGHAN, 2014).

Figura 4 – Carta *O Caldeirão da Eternidade*.



Fonte: Wizards of the Coast⁴.

Mecanicamente, *O Caldeirão da Eternidade* é uma carta de artefato que possui um custo de mana elevado, mas reduzível de forma equivalente ao número de criaturas no cemitério. A sua habilidade principal permite devolver uma carta de criatura do cemitério ao

⁴ <https://magic.wizards.com/pt-br/>

jogo ao pagar dois pontos de vida e o custo de mana para ativação, metaforicamente “revivendo-a para a batalha”.

Por fim, reafirma-se a relevância de analisar a interação entre os elementos narrativos da expansão *Theros Beyond Death* do jogo *Magic: The Gathering* às suas respectivas mecânicas, no intuito de expandir o conhecimento acadêmico sobre as mecânicas de cartas notáveis da expansão na perspectiva do *design* de jogos, considerando ainda a possibilidade de se identificar o envolvimento de mecânicas narrativas presentes na jogabilidade e também de traçar um paralelo entre os aspectos narrativos presentes em cartas da expansão aos antigos mitos gregos.

3 METODOLOGIA

Este trabalho propõe uma análise narrativa de cartas específicas da expansão *Theros Beyond Death* do jogo *Magic: The Gathering* conforme suas mecânicas e os mitos gregos; sendo caracterizado como uma pesquisa analítica do tipo estudo de caso documental e com abordagem qualitativa.

3.1 Objeto de estudo

A base de estudo é o conjunto das 85 coleções de *Magic*, das quais foi selecionada a expansão *Theros Beyond Death* como objeto ou caso específico para o desenvolvimento da pesquisa, uma vez que, além de ser inspirada majoritariamente na mitologia grega, apresenta lançamento recente na trajetória do jogo e possui poucas erratas em suas cartas impressas, facilitando a análise de seus aspectos à luz das regras atuais.

A coleção principal perfaz um quantitativo de 254 cartas únicas, sendo 15 Míticas Raras, 53 Raras, 80 Incomuns e 101 Comuns. Foi utilizado, como base referencial para coleta de dados, o site oficial de *Magic* sobre a coleção⁵, além da *wiki* especializada na caracterização e discussão conceitual do jogo: MTG Wiki⁶.

3.2 Coleta e Análise de dados

Inicialmente foi realizado o acesso a amostra por intermédio das bases mencionadas, para verificação dos critérios de exclusão com o intuito de se estabelecer a amostra definitiva das cartas a serem submetidas à análise. Os critérios e os respectivos números de itens removidos podem ser visualizados no Quadro 2. Finalmente, após a triagem das 254 cartas, foram selecionadas 14 cartas para a análise.

⁵ <https://magic.wizards.com/pt-br/products/TherosBeyondDeath>

⁶ https://mtg.fandom.com/wiki/Theros_Beyond_Death

Quadro 2 – Descrição dos critérios de exclusão e quantidade de cartas retiradas por critério.

Crítérios de exclusão		Quantidade de cartas excluídas
1	Cartas reimpressas em coleções anteriores.	27
2	Cartas do tipo “ <i>Planeswalker</i> ”.	3
3	Cartas que não reforçam elementos simbólicos específicos dos mitos gregos por meio dos seus elementos textuais e não-textuais.	86
4	Cartas cujos elementos mitológicos presentes não tem influência relevante em sua mecânica.	124

Fonte: autor.

As análises foram fundamentadas na Tétrade Elementar de Schell (2008) para o design de jogos, considerando principalmente o elemento Mecânica. Todavia, aspectos da Estética e da Narrativa também foram considerados, apesar de não serem o foco deste trabalho. A ordem dos itens do objeto de estudo foi feita conforme o número ordinal de cada carta na expansão e por mito relacionado, sendo tratadas conjuntamente cartas vinculadas a um único mito. Por fim, realizou-se uma breve discussão sobre os resultados obtidos.

De maneira a embasar os motivos mitológicos, foram considerados bases teóricas de autores que tratam da temática: Karl Kerényi (*A Mitologia dos Gregos, Volumes I e II*), Junito de Souza Brandão (*Dicionário Mítico-Etimológico*) e Robert Graves (*Os Mitos Gregos, Volumes I e II*).

4 ANÁLISE

Para um melhor entendimento da análise realizada, serão apresentadas uma visão geral sobre as regras do jogo *Magic*, bem como as mecânicas do jogo que foram relevantes para este estudo. Depois, as análises das cartas foram organizadas por cartas relacionadas a um mesmo mito.

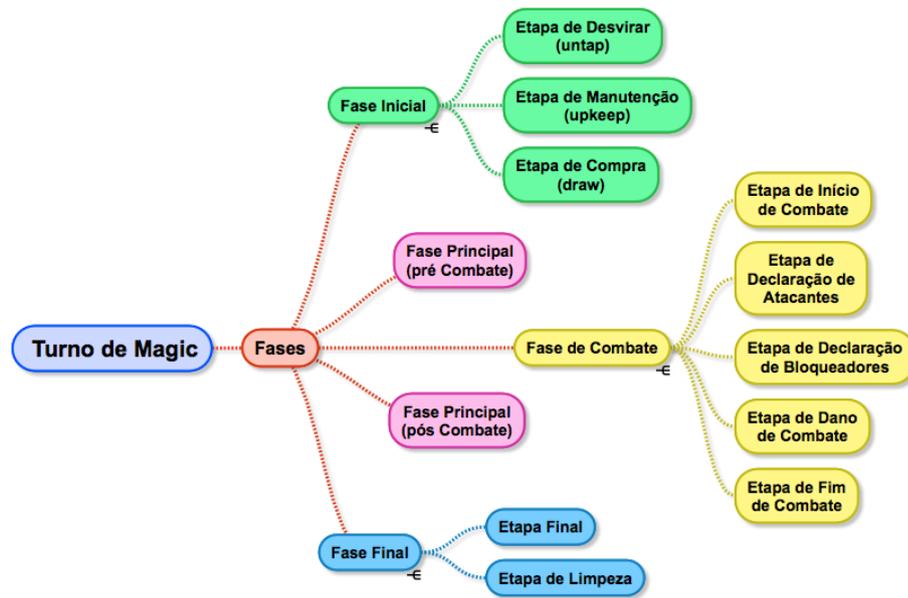
4.1 Visão geral das regras do jogo

Magic: the Gathering é um jogo que pode ser disputado por dois ou mais jogadores, dependendo do formato. No início da partida, cada jogador embaralha seu grimório, também chamado de *deck* ou baralho, e compra sete cartas que ficam disponíveis em sua mão. Caso não estejam satisfeitos com essa mão inicial, podem realizar *mulligan* quantas vezes desejarem, ou seja, embaralhar a mão no *deck* para comprar uma nova mão de sete cartas. Entretanto, para cada *mulligan* que foi feito, aquele jogador devolve uma carta de sua escolha da mão para o fundo do baralho.

Cada jogador começa com uma quantidade de vida inicial determinada pelo formato que estão jogando, que geralmente varia entre 20 (vinte) e 40 (quarenta). Existem várias maneiras alternativas de vencer o jogo, sendo a mais comum reduzir a vida do seu oponente a zero. Para tal, estes conjuram mágicas, que podem ser Permanentes, tais como: criaturas, artefatos, encantamentos e *planeswalkers*; ou Não-permanentes, a exemplo dos feitiços e mágicas instantâneas. A diferença entre esses dois tipos de mágica é que o primeiro permanece em jogo após jogado, enquanto o último vai direto para pilha de descarte, conhecido também como Cemitério.

Os turnos dos jogadores são divididos em fases e etapas, que são apresentadas na Figura 5 e que serão explicadas de forma resumida a seguir. Durante a Fase Inicial, o jogador desvira suas cartas permanentes e compra uma nova carta. Então, em ambas as Fases Principais (pré e pós Combate), poderão optar por jogar um único terreno da sua mão e conjurar mágicas. Na Fase de Combate, os jogadores escolhem criaturas para atacar ou bloquear. Por fim, após a Fase Principal pós Combate, há a Fase Final (MTG GAMEPEDIA, 2021).

Figura 5 – Etapas do turno em *Magic*.



Fonte: Blog Magic Judge Brasil⁷.

As cartas de terreno são permanentes e geralmente são essenciais para o funcionamento de um baralho, pois virá-las permite aos jogadores pagarem os custos de mana de suas mágicas que estão usualmente indicados na parte superior direita da carta através de símbolos coloridos que representam os cinco tipos de mana específica do jogo (branca, vermelha, verde, azul e preta). Símbolos cinzas com um número podem ser pagos com qualquer mana daquela quantidade, não importando a cor.

O combate é uma das formas principais de reduzir a vida do oponente a zero e, conseqüentemente, vencer o jogo, apesar de existirem formas alternativas de vitória, como fazer com que o oponente compre uma carta com o grimório vazio, além de cartas específicas que, em seu texto de regras, ganhem o jogo ou façam seus oponentes perderem o jogo quando determinadas condições forem alcançadas. Cada carta de criatura possui poder e resistência registrados no canto inferior direito e são designadas para atacar ou bloquear na fase de combate. Nesse sentido, se uma criatura atacante não tiver bloqueadores, ela causa dano no jogador defensor igual ao seu poder. Do contrário, causa aquele dano à resistência da criatura bloqueadora, ou divide aquele dano no caso de múltiplas criaturas bloqueadoras.

Algumas regras, como a de construção de grimório, pontos de vida iniciais dos jogadores, lista de cartas banidas e mesmo o número de jogadores, são atreladas ao Formato

⁷ <https://blogs.magicjudges.org/brasil/2017/06/26/estrutra-do-turno-fase-inicial/>

que será jogado. Os formatos em *Magic* dividem-se em duas vertentes principais: os Construídos, que permitem aos jogadores construir seus *decks* conforme uma variedade pré-determinada de coleções utilizando cartas permitidas, em outros termos, que não estejam banidas do formato em questão; e os Limitados, que envolvem a construção do baralho a partir de uma variedade aleatória, limitada e desconhecida de cartas oriundas de produtos de *Magic*, como pacotes de cartas aleatórias (chamados de *booster*), por exemplo. Excetuando os formatos sancionados, existe uma miríade de formatos casuais criados pelos próprios jogadores (MTG GAMEPEDIA, 2021).

Os elementos que caracterizam e identificam uma carta de *Magic* estão destacados na Figura 6 e podem ser divididos em verbais (nome da carta, tipos, texto de regra, poder e resistência) e não-verbais (custo de mana, cor, ilustração e símbolo da expansão). Não foram considerados para análise o símbolo da expansão e alguns dados existentes no rodapé da carta (nome do ilustrador, número da carta na coleção e data de lançamento da coleção), por não serem significativos para o escopo do trabalho.

Figura 6 – Disposição dos elementos informativos em cartas de *Magic*.



Fonte: MTG Vortex Blogspot⁸.

⁸ <http://mtgvortex.blogspot.com/2012/01/anatomia-das-cartas.html>

4.2 Mecânicas em *Magic*

Em uma visão mais ampla, Schell (2008) considera as mecânicas como a estrutura e as regras de funcionamento do jogo. Contudo, conforme Rosewater (2002) mecânicas em *Magic* designam habilidades presentes nas cartas que não necessariamente possuem um nome, ou uma palavra-chave específica. Estas, por sua vez, podem ser classificadas em quatro tipos principais, em livre tradução: palavras-chave, ações verbais, mecânicas temáticas e mecânicas diversas, explanadas com detalhes no Quadro 3 (MTG GAMEPEDIA, 2021).

Quadro 3 – Descrição das categorias de mecânicas e respectivos exemplos de cartas.

Categoria de Mecânica	Descrição da categoria	Exemplo de carta	Explicação da mecânica
<p>Palavras-chave</p>	<p>Designa um conjunto de palavras presentes na caixa de texto que representam uma habilidade que é constante. Elas podem ser acompanhadas de um texto de lembrete, a menos que sejam palavras-chave fixas, ou seja, que aparecem de forma contínua no jogo.</p>	 <p>Alseide da Dádiva da Vida</p> <p>Criatura Encantamento — Ninfa</p> <p>Vínculo com a vida</p> <p>1, sacrifique Alseide da Dádiva da Vida: A criatura ou o encantamento alvo que você controla ganha proteção contra a cor à sua escolha até o final do turno.</p> <p>"Ao beijo da aurora, ele nutre o grão d'ouro." — Psemilla, poetisa meletiana</p> <p>1/1</p>	<p>Vínculo com a vida: o dano causado por esta criatura também faz com que o jogador ganhe uma quantidade equivalente de pontos de vida.</p>
<p>Ações verbais</p>	<p>Verbos que possuem significados especiais nas regras do jogo. Geralmente resumem ações que os jogadores precisam realizar no jogo para resolver determinadas habilidades. Também podem ser acompanhadas de um texto explicativo.</p>	 <p>Bruxuleio do Destino</p> <p>Mágica Instantânea</p> <p>Exile a criatura ou o encantamento alvo e, depois, devolva-a ao campo de batalha sob o controle de seu dono.</p> <p>Uma jornada infinita em tempo infinitesimal.</p>	<p>Exilar: ação de colocar uma carta na zona de exílio.</p>
<p>Mecânicas temáticas</p>	<p>Palavras que um grupo de cartas com uma funcionalidade em comum possuem, mas que não implicam em regras particulares. Geralmente se identificam com um tema ou aspecto narrativo da coleção.</p>	 <p>Kraken do Baixo</p> <p>Criatura — Kraken</p> <p>Constelação — Toda vez que um encantamento entra no campo de batalha sob seu controle, você pode comprar um card. Se fizer isso, descarte um card.</p> <p>Ele come as coisas que comem as coisas que são atraídas pela luz.</p> <p>3/5</p>	<p>Constelação: qualquer efeito que desencadeia toda vez que um encantamento entra no campo de batalha sobre seu controle.</p>

<p>Mecânicas diversas</p>	<p>Mecânicas que não se enquadram nas categorias anteriores.</p>		<p>Habilidade ativada na conjuração da primeira mágica no turno do oponente.</p>
----------------------------------	--	--	--

Fonte: Elaboração própria. Imagens disponíveis em Wizards of the Coast⁹.

As habilidades das cartas em *Magic* também são parte fundamental para o entendimento das mecânicas e são divididas em quatro grupos: habilidades de mágicas, ativadas, desencadeadas e estáticas (MTG GAMEPEDIA, 2021). As descrições das habilidades podem ser encontradas no Quadro 4.

Quadro 4 – Descrição dos tipos de habilidades presentes nas cartas de *Magic*.

Categoria de Habilidade	Descrição da categoria	Exemplo de carta
<p>Habilidades de mágicas</p>	<p>São um conjunto de instruções que o jogador deverá seguir para que uma carta de feitiço ou mágica instantânea tenha seu efeito resolvido.</p>	
<p>Ativadas</p>	<p>Requerem que o jogador pague um custo para que uma habilidade seja ativada. Os custos variam entre mana, pontos de vida, virar cartas permanentes etc.</p>	

⁹ <https://magic.wizards.com/pt-br/articles/archive/card-image-gallery/theros-beyond-death>

<p>Desencadeadas</p>	<p>Ocorrem de forma automática quando um ou mais eventos especificados acontecem ou certas condições são cumpridas.</p>	 <p>Campeã Setessana</p> <p>Criatura – Humano Guerreiro</p> <p><i>Constelação</i> — Toda vez que um encantamento entrar no campo de batalha sob seu controle, coloque um marcador +1/+1 em Campeã Setessana e compre um card.</p> <p>“Uma bênção não é um presente. Ela é um dever.”</p> <p>128/254 C T10 • PT • © 2010 Wizards of the Coast</p>
<p>Estáticas</p>	<p>Estão sempre ativas e não podem ser desativadas a menos que sejam afetadas por outras cartas ou retiradas de jogo.</p>	 <p>Enviado Transcendente</p> <p>Criatura Encantamento – Grifo</p> <p>Voar</p> <p>As mágicas de Aura que você conjura custam 1 a menos para serem conjuradas.</p> <p>“Os primeiros grifos foram criados pelos deuses para capturar estrelas cadentes. A eles foram dados os olhos mais aguçados e as asas mais fortes, e eles foram enviados a voar acima das nuvens.” — Cosmogonia</p> <p>246/254 C T10 • PT • © 2010 Wizards of the Coast</p>

Fonte: Elaboração própria. Imagens disponíveis em Wizards of the Coast¹⁰.

4.3 Análises das cartas selecionadas

A ordem das seções foi feita conforme o número ordinal de cada carta na expansão e por mito relacionado, sendo tratadas conjuntamente cartas vinculadas a um único mito. Por fim, realizou-se uma breve discussão sobre os resultados obtidos.

4.3.1 *Punição de Heliode (021/254)*

A carta *Punição de Heliode* (Figura 7) retrata o deus do sol *Heliode* segurando uma grande rocha enquanto está acorrentado ao chão. Nessa perspectiva, é possível uma comparação com diversas punições divinas concedidas na mitologia grega, compartilhando similaridades com Atlas após a derrota dos titãs pelos deuses olímpicos. Filho do titã Jápeto e da oceânida Clímene, irmão de Prometeu, Epimeteu e Menécio, participou da luta dos Titãs contra Zeus, mas acabou derrotado. Como castigo, ao contrário da maior parte dos Titãs, que

¹⁰ <https://magic.wizards.com/pt-br/articles/archive/card-image-gallery/theros-beyond-death>

foram aprisionados no Tártaro, foi condenado a carregar a abóboda celeste em seus ombros por toda a eternidade (BRANDÃO, 2014).

Figura 7 – Carta *Punição de Heliode*.



Fonte: Wizards of the Coast¹¹.

Outra possível inspiração pode estar na punição recebida por Sísifo após ter revelado detalhes do rapto de Egina por Zeus para seu pai, o deus fluvial Asopo; por ferir Salmoneu, ou ainda pelo assassinato de viajantes inocentes. Nessa ocasião, Sísifo foi condenado pelos Juízes dos Mortos a empurrar para o topo de uma montanha um grande bloco de pedra e depois soltar encosta abaixo pelo outro lado. Entretanto, nunca conseguiu realizar tal feito, pois toda vez que se aproximava do topo, o peso da rocha o obrigava a deslizar de volta ao sopé da montanha. Deste ponto, Sísifo recomeça a árdua tarefa e o ciclo procede de forma interminável (GRAVES, 2018).

Mecanicamente, a carta *Punição de Heliode* é um encantamento do tipo Aura que entra anexado a uma criatura no campo com quatro marcadores de tarefa. Enquanto marcadores de tarefa estiverem nesse encantamento, a criatura perde todas as habilidades, não pode atacar ou bloquear e ganha a habilidade ativada: “vire a criatura encantada: Remova um marcador de tarefa de Punição de *Heliode* e se não houver mais nenhum marcador de tarefa sobre este encantamento, destrua-o”.

¹¹ <https://magic.wizards.com/pt-br/articles/archive/card-image-gallery/theros-beyond-death>

No jogo, a carta geralmente é utilizada para impossibilitar uma criatura do oponente de realizar ações, como atacar, bloquear e ativar habilidades, enquanto estiver com marcadores de tarefa. Entretanto, o jogador poderá retirar um desses marcadores a cada turno virando a criatura encantada e, quando o último for tirado, o encantamento é destruído. Desta forma, representa uma árdua tarefa a ser cumprida antes de readquirir a liberdade, diferindo dos mitos supracitados, pois essa liberdade não foi alcançada.

4.3.2 Alírio, Extasiado (042/254)

A arte da carta *Alírio, Extasiado* (Figura 8) retrata um homem admirando o seu próprio reflexo na água de um poço ou lagoa enquanto toca na superfície, tendo uma composição semelhante aos retratos clássicos do mito de Narciso, que possui diversas versões regionais de seu mito. Filho da ninfa azul Liríope e do deus fluvial Cefiso, ao nascer sua mãe consultou o adivinho Tirésias, que respondeu que seu filho viveria muito se não visse a si próprio. Apesar de mortal, possuía uma beleza descomedida, o que levou muitos a se apaixonarem por ele.

Figura 8 – Carta *Alírio Extasiado* e ficha *Reflexo*.



Fonte: Wizards of the Coast.

Durante a sua juventude, rejeitou vários e várias pretendentes friamente, entre elas a ninfa Eco, na versão tebana do mito, que repetia tudo o que o rapaz falava, devido a uma

maldição aplicada pela deusa. Narciso foi embora e ela foi consumida pela solidão e o amor, até que não restasse nada além da voz.

Certa vez, presenteou Amínias, um dos seus pretendentes rejeitados, com uma espada ou punhal, que ele utilizou para se suicidar, implorando que os deuses o vingassem. Ártemis, acatando o pedido, fez com que Narciso se apaixonasse, contudo sem a possibilidade de realizar seu amor. Um dia, chegou exausto em um quieto lugar na Téspia e, ao inclinar-se para beber água em um riacho, apaixonou-se pelo próprio reflexo e ficou horas olhando extasiado. Então, não suportando mais a não realização de seu amor, suicidou-se cravando uma adaga no próprio peito (GRAVES, 2018).

No entanto, em outra versão, a maldição de Eco foi resultado da própria rejeição de Narciso na qual, por causa de sua solidão, a ninfa deixou de se alimentar e transformou-se num rochedo, capaz somente de repetir os sons alheios. As demais ninfas clamaram à deusa da vingança *Nêmesis* que o condenou. Um dia, sedento após uma caçada, deparou-se com uma fonte e viu sua imagem na superfície da água, apaixonando-se pelo próprio reflexo e morreu sem poder sair. Ao procurarem seu corpo, havia apenas uma flor de narciso no lugar (BRANDÃO, 2014).

Do ponto de vista das mecânicas de jogo, *Alírio, Extasiado* é uma carta azul de criatura lendária do tipo Humano que entra no campo virada e não pode desvirar se você controlar um reflexo. Quando entra no campo de batalha, cria uma ficha de criatura do tipo *Reflexo*.

Nessa perspectiva, a criatura original não pode atacar ou bloquear enquanto o Reflexo criado por ela não sair do campo de batalha, pois entra virada e não pode desvirar enquanto este estiver no campo. Não poder desvirar representa o estado de contemplação diante do reflexo pois, quando virada, em termos de jogabilidade, a criatura fica inapta de realizar a maioria das ações. Uma vez que a ficha de *Reflexo* sai do campo, *Alírios, Extasiado* poderá desvirar no seu próximo turno, estando apto a bloquear ou atacar normalmente, representando uma quebra do estado de contemplação, visto que o *Reflexo* não estará mais presente. Outra característica interessante de se observar é o fato do poder e resistência da criatura original serem invertidos na ficha de *Reflexo*, representando uma imagem em um espelho. Ao contrário do mito, o reflexo representado no jogo é um elemento tangível, podendo atacar e bloquear como uma criatura normal.

4.3.3 Ruína Iminente (139/254)

Ruína Iminente (Figura 9) traz em sua ilustração um homem brindando com um copo de vinho enquanto uma espada sustentada por uma corda está suspensa sobre a sua cabeça. A carta faz referência a uma anedota moral registrada por Marcus Tullius Cícero (106 a. C. – 43 a. C.) e que não é mencionada pela maioria dos mitólogos, por não fazer parte dos ciclos clássicos da mitologia grega.

Figura 9 – Carta *Ruína Iminente*.



Fonte: Wizards of the Coast.

Conforme Marcos (2020), diz-se que Dionísio, rei da Siracusa, rica cidade da Sicília, vivia uma vida de grandes prazeres luxuriosos. Por ser rico e poderoso, muitos dos seus cidadãos invejavam sua sorte, inclusive o seu amigo Dâmocles. Este era um dos seus melhores amigos e sempre lhe bajulava por causa de suas riquezas. Certo dia, enfasiado de ouvir sempre esse tipo de conversa, propôs que trocasse de lugar com ele por um dia, para que pudesse também desfrutar do luxo proporcionado pela vida de monarca.

Dâmocles aceitou o tratado imediatamente, e no dia seguinte foi levado ao palácio e os criados reais o coroaram. Serviu-se de um grande banquete e caros vinhos. Nada lhe faltava. Entretanto, ao perceber que, durante todo tempo, uma espada pendia acima de sua cabeça, presa ao teto por apenas um fio de crina de cavalo, pensou em se levantar e sair do palácio, mas conteve-se temendo que o fino fio arrebentasse e caísse. Então ficou paralisado onde estava.

Dionísio, que estava ao seu lado, perguntou a razão de tamanho temor, e o homem repetia, trêmulo: – Essa espada! Você não a está vendo? – É claro que estou. Vejo-a todos os dias, pois está sempre sobre a minha cabeça e sempre há a possibilidade de alguém ou alguma coisa partir o fio. Quem almeja ser um tirano, governar e controlar tudo pela força deve estar disposto a aceitar inúmeros riscos, pois estes vêm junto do poder, entende? Dâmocles assentiu e pediu ao rei que assumisse de volta o lugar para que voltasse a sua modesta casa. Desde então, nunca mais almejou a posição do rei tirano (MARCOS, 2020).

Ruína Iminente é um encantamento vermelho do tipo Aura que dá +3 de poder e resistência para a criatura encantada, que é obrigada a atacar todos os turnos. Entretanto, quando a criatura morre, causa 3 pontos de dano ao controlador da criatura. Apesar de mecanicamente simples, a carta traz uma ideia semelhante à moral da história de Dâmocles, de que o poder sempre vem acompanhado de riscos. A criatura encantada fica mais forte, mas a chance de morrer no combate se torna maior por causa da obrigatoriedade do combate e a sua morte causa prejuízo ao controlador, o que faz com que seu uso seja, em algumas situações, arriscado caso seja encantado em uma das suas próprias criaturas.

4.3.4 Guarda do Labirinto do Escofo (153/254) e Labirinto do Escofo (243/254)

A carta *Guarda do Labirinto de Escofo* (Figura 10, esquerda) ilustra um Minotauro armado com um machado para emboscar um guerreiro perdido em um corredor, enquanto *Labirinto de Escofo* mostra uma vista aérea de um labirinto com uma cidadela. A raça dos minotauros em *Magic: The Gathering* é normalmente representada de forma semelhante à lenda da qual se originou, criaturas metade homem e metade touro, com feições que variam entre os diferentes planos do Multiverso. Os minotauros de Theros, por sua vez, são monstros antropófagos com cultura e linguagens rudimentares que habitam cavernas no topo de montanhas, além de serem agressivos e atacarem constantemente outras raças mais civilizadas (MTG GAMEPEDIA, 2021).

Figura 10 – Cartas *Guarda do Labirinto de Escofo* e *Labirinto de Escofo*.



Fonte: Wizards of the Coast.

Entretanto, na mitologia grega, o Minotauro não se refere a uma espécie, mas apenas a um único monstro, que habita o complexo de Cnossos. Minos, filho de Zeus e Europa, tornou-se o rei da ilha de Creta após vencer uma disputa com seus irmãos Sarpédon e Radamanto, depois que o seu pai adotivo Astérion morreu. Nessa ocasião, para demonstrar seu poder incontestável, disse que os deuses atenderiam a qualquer solicitação que fizesse. Preparou então um altar a Poseidon, ou, conforme Kerenyi (2015), a Zeus em algumas versões, e pediu que um touro aparecesse do mar, mas prometeu que o sacrificaria logo em seguida.

O deus atendeu seu pedido, provando sua soberania ao povo. Porém, em razão da beleza extraordinária do touro, Minos negou-se a sacrificá-lo, imolando um outro de seu próprio rebanho em vez disso. Poseidon, ultrajado por causa do descumprimento da oferenda, fez com que Pasífae, filha de Hélio com a ninfa Crete e esposa do rei, se apaixonasse pelo animal. A rainha confessou o seu amor secreto a Dédalo, um famoso artesão ateniense que se encontrava exilado em Cnossos, o qual se encarregou de construir uma vaca oca de madeira coberta de pele bovina, ou feita de bronze.

Dédalo então colocou sua criação próxima ao local onde o touro costumava pastar e ensinou a Pasífae como entrar e sair do simulacro. Uma vez dentro, não demorou para que o touro se aproximasse e se unisse com a rainha que, mais tarde, concebeu o Minotauro. O rei Minos, horrorizado com o nascimento do monstro, com cabeça de touro e corpo humano,

mandou Dédalo construir um complexo de salas, quartos e corredores no palácio de Cnossos, mais conhecido como Labirinto, onde escondeu o Minotauro e sua própria esposa.

Fala-se que, a cada período de três ou sete anos, Minos exigia como tributo que sete moças e rapazes de Atenas fossem enviados para Creta, e então deixados no Labirinto, onde eram devorados pelo Minotauro. Assim sendo, Teseu, filho do rei Egeu e príncipe ateniense se voluntariou a ir para ilha, junto de mais outras treze vítimas. No local, Ariadne, a mais bela filha de Minos, apaixonou-se por Teseu e cedeu-lhe um novelo de fios para que pudesse encontrar a saída do Labirinto e uma coroa luminosa para que pudesse orientar-se na escuridão. Dessa maneira, Teseu conseguiu matar o monstro e escapar com os outros treze jovens de volta a Atenas, acompanhado de Ariadne (BRANDÃO, 2014; GRAVES, 2018).

Labirinto de Escofo (Figura 10, direita) é uma carta do tipo terreno que vira para gerar mana incolor e possui uma segunda habilidade ativada, na qual ao pagar o custo de ativação, remove uma criatura atacante ou bloqueadora alvo do combate. Remover uma criatura do combate impede que esta cause ou receba dano de combate no turno da ativação. Pode-se interpretar que a criatura afetada se “perde” no labirinto, impedindo-a de causar dano.

Sob esse viés, *Guarda do Labirinto de Escofo* é uma carta de criatura vermelha do tipo Minotauro que possui uma habilidade que desencadeia toda vez que um terreno de nome *Labirinto de Escofo* é ativado alvejando uma outra criatura, o controlador de *Guarda do Labirinto de Escofo* pode fazer com que ele lute com ela. “Lutar” é uma ação verbal que significa que cada criatura causa dano igual ao seu poder à outra.

Em uma visão mais narrativa do funcionamento das mecânicas, *Labirinto de Escofo* faz com que transeuntes percam seu caminho enquanto o Minotauro, *Guarda do Labirinto de Escofo*, espera a oportunidade para atacá-los desprevenidos, de forma semelhante ao mito original.

4.3.5 Fascínio do Desconhecido (207/254)

A ilustração da carta *Fascínio do Desconhecido* (Figura 11) destaca um rapaz olhando uma pequena caixa, de onde emana uma luz, enquanto sombras com formas ameaçadoras espreitam atrás. Tanto a arte como o texto ilustrativo reforçam sua relação com o mito grego da Caixa de Pandora. No mito Zeus jurou vingança a Prometeu devido ao roubo do fogo e sua distribuição aos homens, assim pediu para que Hefesto fizesse uma mulher de barro e colocou-lhe uma alma. Os demais imortais concederam-lhe diversas dádivas para que

a tornasse irresistível. Finalmente, Hermes deu-lhe o dom da fala e o nome de Pandora, “A de todos os dons”.

Figura 11 – Carta *Fascínio do Desconhecido*.



Fonte: Wizards of the Coast.

Zeus deixou Pandora sob custódia de Hermes para que pudesse entregá-la a Epimeteu. Entretanto, este recusou o presente, advertido pelo seu irmão Prometeu que não aceitasse presentes de Zeus. Enfurecido, o deus mandou acorrentar Prometeu em uma coluna, onde um abutre devoraria seu fígado durante o dia e, a cada noite, este se regeneraria novamente, em um ciclo eterno.

Alarmado com a punição do irmão, Epimeteu tratou de aceitar e casar-se com Pandora imediatamente. No entanto, por curiosidade, a primeira mulher abriu um recipiente, que Prometeu entregou ao seu irmão sob a advertência de nunca o abrir, pois havia encerrado ali todos os males que podiam assolar a humanidade. Contudo, somente a *Élpis*, traduzida tanto como “expectação” ou “esperança” havia ficado presa no recipiente, o qual Pandora fechou novamente (BRANDÃO, 2014; GRAVES, 2018).

Na perspectiva do jogo, *Fascínio do Desconhecido* é uma carta do tipo feitiço que permite a um oponente escolher uma carta, que não seja de terreno, dentre as seis do topo do baralho do jogador dono do feitiço. A carta escolhida é exilada e o oponente pode conjurá-la sem pagar seu custo de mana. Não obstante, as demais cartas restantes vão para a mão do conjurador.

Em vista disso, pode-se fazer a seguinte premissa metafórica: o baralho é o recipiente ou a caixa de Pandora. Nessa lógica, das seis cartas, as cinco que não foram escolhidas são os males da humanidade, que variam entre as versões do mito, e a restante, exilada pelo oponente, a sua *expectação*. A tendência é que o jogador adversário escolha uma carta que possa trazer vantagens na partida ou proteja-o contra as outras cinco cartas que foram recebidas pelo conjurador, ou seja, os males.

4.3.6 Átris, Oráculo de Meias-verdades (209/254)

A arte de *Átris, Oráculo de Meias-verdades* (Figura 12) retrata um homem com um sobretudo roxo adornado de acessórios dourados e segurando uma máscara em frente ao seu rosto. No plano de fundo, ergue-se uma estrutura mal iluminada, semelhante a um templo com colunas dóricas.

Figura 12 – Carta *Átris, Oráculo de Meias-verdades*.



Fonte: Wizards of the Coast.

Os oráculos na Grécia antiga eram instituições sacerdotais direcionadas ao culto de uma divindade que também realizavam previsões de acontecimentos futuros. A consulta era exercida por um sacerdote ou sacerdotisa do templo, que interpretava e transmitia a profecia do deus patrono. As adivinhações eram abertas também ao público comum e geralmente requeriam sacrifícios de animais, além dos consultantes serem purificados. Entre

os mais importantes oráculos da antiguidade, está o Oráculo de Delfos, dedicado a Apolo, que profetizou diversos acontecimentos importantes nos mitos gregos (SMOLKE, 1972).

Na perspectiva mitológica, a origem do Oráculo de Delfos remete a luta de Apolo contra o dragão Píton, ou, em algumas versões, um dragão feminino chamado Delfine, que devastava a região e havia perseguido a mãe do deus, Leto. Após abater o monstro com flechas, retirou sua pele e cobriu a trípole na qual passou a sentar sua sacerdotisa, Pítia ou Pitonisa. No entanto, para reinar soberano em Delfos e expiar seu pecado de ter matado Píton, que era filho de Geia, realizou uma peregrinação de Delfos ao Vale de Tempe, que durou oito anos. Ademais, de quatro em quatro anos passou a organizar os *Jogos Píticos* em homenagem a Píton e fundou o Oráculo de Delfos, substituindo o antigo oráculo de Geia (BRANDÃO, 2014; KERENÝI, 2015).

Átris, Oráculo de Meias-verdades é uma carta de criatura azul e preta do tipo Humano Conselheiro que, ao entrar em jogo, o oponente alvo olha as três cartas do topo do baralho do controlador dessa criatura e as separa em duas pilhas, uma com a face voltada para baixo e outra para cima. O conjurador deverá escolher uma das pilhas para colocar em sua mão e a outra no cemitério.

A carta alude ao aspecto insidioso dos oráculos gregos, que embora nos mitos normalmente acertem suas previsões e por vezes deem conselhos aos heróis de como evitá-las, não mencionam os meios pelo qual o vaticínio será consumado, podendo ocasionar em tragédias de grande escala. De maneira semelhante, o efeito de *Átris, Oráculo de Meias-verdades* permite que o oponente separe duas opções de escolhas de cartas ao jogador: uma ou duas com a face para cima e o restante com face para baixo, na expectativa de induzir a escolha das piores cartas para aquela situação, ou seja, o pior destino.

Nesse aspecto, de forma a promover a justiça de Apolo, na contramão da antiga lei de talião, ou seja, a vingança de sangue pessoal, as máximas délficas pregavam a sabedoria, o meio-termo e a moderação, sob as frases “conhece-te a ti mesmo” e “o nada em demasia”, alicerces das influências éticas e moderadoras do deus Sol (BRANDÃO, 2014).

4.3.7 Leão-de-pele-brônzea (210/254)

Leão-de-pele-brônzea (Figura 13) tem como ilustração um leão rugindo imponente em cima de um morro. Na lateral de seu corpo é possível observar um padrão de listras brancas, semelhante a runas, provavelmente para evidenciar as propriedades de sua

pele. Uma das menções mais conhecidas do leão na mitologia grega está relacionada ao Primeiro Trabalho de Hércules. Sua missão, imposta por Euristeu, era de matar e esfolar o leão de Nemeia, conhecido por sua pele invulnerável e por matar os habitantes da região.

Figura 13 – Carta Leão-de-pele-brônzea.



Fonte: Wizards of the Coast.

A origem do leão, no entanto, varia de acordo com as versões do mito. Especula-se que era filho da deusa-serpente Equidna com Tifão, ou com seu filho, o cão Ortro; ou ainda da própria deusa da lua, Selene. Fato é que Hércules abrigou-se na cidade de Cleonas, próxima a floresta de Nemeia, na casa de um camponês chamado Molorco, cujo filho havia sido morto pelo leão.

Então Molorco, que desejava sacrificar um carneiro em adoração a Hera ou ao próprio Hércules, em certas versões, foi impedido pelo herói que lhe pediu que esperasse trinta dias. Decorrido esse período, se voltasse a salvo, exigiu que o carneiro fosse imolado em nome de Zeus Salvador e, caso o contrário, sacrificasse a ele próprio, Hércules, o herói.

Após chegar em Nemeia e procurar no monte Apesas, dirigiu-se ao monte Treto, onde o covil do leão estava. Em pouco tempo, Hércules encontrou a criatura e lançou uma saraivada de flechas sobre ela, que ricochetearam sem sequer arranhar sua pele. Por conseguinte, o herói desferiu um golpe de espada, amassando-a. Finalmente, sacou sua clava e deu uma pancada no focinho do leão, atordoando-o.

O monstro voltou para o seu esconderijo e Hércules cobriu uma das suas entradas com uma rede e entrou pela outra onde, ciente da invulnerabilidade do adversário, lutou corpo

a corpo e o estrangulou até a morte. Ao retornar a Cleonas com a carcaça nos ombros, Molorco estava prestes a oferecer o sacrifício heroico, mas, em vez disso, os dois sacrificaram a Zeus Salvador.

Em seguida, levou o corpo da fera a Micenas. Euristeu, assustado, proibiu que Hércules adentrasse a cidade, limitando-o somente a exibir os troféus dos Trabalhos do lado de fora dos portões. Tempos depois, desorientado sobre o que faria para esfolar a pele do animal, usou suas próprias garras, com sucesso. Vestiu a couraça que serviu como armadura e elmo impenetráveis (GRAVES, 2018; KERENÝI 2015).

Leão-de-pele-brônzea é uma criatura verde e branca do tipo Felino com uma habilidade ativada que garante “Indestrutível” a ela ao pagar o custo, ou seja, efeitos que “destroem” criaturas não a afetam, e não poderá morrer por dano de outras cartas. Além disso, quando ela morre, retorna ao jogo como um encantamento do tipo Aura com a mesma habilidade descrita acima e tem “Encantar criatura”.

Ao traçar um paralelo com o mito, percebe-se o uso da habilidade “Indestrutível” para denotar a tenacidade do *Leão-de-pele-brônzea*, característica similar ao Leão de Nemeia, que possuía uma pele invulnerável a flechas e lâminas. Seu segundo efeito alude ao esfolamento da criatura por Hércules para confeccionar sua armadura de couro visto que, ao morrer, *Leão-de-pele-brônzea* vira uma Aura anexável a uma criatura que concede “Indestrutível”, como a couraça do herói.

4.3.8 Dálaco, Construtor de Maravilhas (212/254) e Asas da Arrogância (241/254)

A ilustração de *Dálaco, Construtor de Maravilhas* (Figura 14, esquerda) apresenta um tritão construindo asas mecanizadas. Em *Magic*, os tritões são uma raça de seres marinhos que lembram humanos com características de peixe. Por sua vez, a carta *Asas da Arrogância* (Figura 14, direita) ilustra um homem voando entre as nuvens com asas mecânicas desgastadas pelo uso. Por intermédio do texto ilustrativo, pode-se deduzir que o artefato alado é uma invenção de Dálaco.

Figura 14 – Cartas Dálaco, Construtor de Maravilhas e Asas da Arrogância.



Fonte: Wizards of the Coast.

Dédalo, como citado anteriormente, era um mítico artesão ateniense. Seu nome deriva-se do verbo em grego antigo “*daidálein*” que significa “confeccionar com arte”. Além de artista, era um exímio arquiteto e inventor. Aos doze anos, seu sobrinho e aprendiz Talos começou a ultrapassá-lo em talento e, tomado pela inveja, Dédalo o matou, lançando-o de uma torre, o que provocou seu exílio na Ilha de Creta, em Cnossos.

Viveu por um tempo ali com grandes regalias. Quando Minos descobriu que o artífice havia ajudado sua esposa, Pasífae, a ter relações sexuais com o touro branco de Poseidon, e que havia orientado a princesa Ariadne para evitar a morte do herói Teseu no Labirinto; o aprisionou com seu filho, Ícaro, no próprio labirinto que havia projetado. Entretanto Pasífae os libertou. Minos havia posto uma alta recompensa pela sua captura, fato que levou Dédalo a fabricar um par de asas para si e para o filho, feitas de plumas trançadas e cera.

Antes de alçarem voo, Dédalo aconselhou Ícaro que não voasse nem muito alto, pois o sol derreteria a cera, nem muito baixo, pois o mar molharia as penas. Então, trajaram as asas e voaram. No entanto, Ícaro desobedeceu às instruções do pai e passou a ganhar altitude empolgado pela altura. Suas asas derreteria e ele caiu no mar Egeu, onde afogou-se. Dédalo recuperou seu corpo e enterrou-o em uma ilha próxima, que passou a se chamar Icária (BRANDÃO, 2014; GRAVES, 2018).

Dálaco, Construtor de Maravilhas é uma criatura azul e vermelha do tipo Tritão Artífice, que possui a habilidade ativada de gera duas manas para conjurar ou ativar

habilidades de artefatos. Sua segunda habilidade concede “Voar” e “Ímpeto” para as criaturas equipadas, ou seja, só podem ser bloqueadas por criaturas com “Voar” e “Alcance” e podem atacar e ativar habilidades no turno em que entraram em jogo.

Analogamente, a primeira habilidade ressalta o ofício de artífice, pois gera mana que apenas pode ser usado para conjurar artefatos ou ativar suas habilidades. A segunda habilidade, por sua vez, garante “Voar” às suas criaturas equipadas, tal como as asas criadas por Dédalo, e “Ímpeto”, uma provável referência à vontade de Ícaro de voar em maiores altitudes.

Asas da Arrogância é uma carta de artefato do tipo Equipamento que confere a habilidade de “Voar” à criatura equipada e o controlador pode sacrificar *Asas da Arrogância* para que a criatura equipada não possa ser bloqueada neste turno. Todavia, o jogador sacrifica a criatura no final do turno.

Como em *Dálaco, Construtor de Maravilhas*, as mecânicas de *Asas da Arrogância* são inspiradas no mito da fuga de Dédalo, especificamente nas asas construídas pelo artesão que permitem ao utilizador a capacidade de voar. Sua segunda habilidade reforça a fragilidade do aparelho de Ícaro, uma vez que, em *Magic*, “não poder ser bloqueado” é um tipo de evasão mais consistente do que “Voar”, pois impede que quaisquer criaturas do oponente bloqueiem a criatura atacante, sugerindo as grandes alturas alcançadas, onde nenhum outro pode atingir. Em contrapartida, no final do turno a criatura é sacrificada pois, conforme o conselho de Dédalo a Ícaro, a cera das asas, mais próximas ao sol, derreteria e, por consequência, tombariam aqueles que as usassem imprudentemente.

Em última análise, é importante ressaltar que, no nome original da carta *Asas da Arrogância* em inglês, *Wings of Hubris*, o vocábulo “*Hubris*” deriva-se do grego antigo “*Hýbris*” que significa “tudo que ultrapassa a medida, o excesso e o descomedimento”. Na perspectiva religiosa, é uma violação do *métron* e, portanto, uma competição com aquilo que é divino, traduzido normalmente como “orgulho” ou “exaltação de si próprio”. O Oráculo de Delfos possuía escrito no seu pórtico a seguinte advertência àqueles “violentos e descomedidos: aprende a conhecer a ti mesmo”. As consequências da *Hýbris* eram idealmente temidas pelos gregos (BRANDÃO, 2014).

4.3.9 Hacto, o Intocado (218/254)

A arte de *Hacto, o Intocado* (Figura 15) apresenta um guerreiro de armadura segurando uma lança em pose de ataque, enquanto flechas são lançadas na sua direção. Seu texto ilustrativo, que é uma citação das próprias palavras do personagem, relata que aqueles que procuraram, falharam em encontrar sua fraqueza.

Figura 15 – Carta *Hacto, o Intocado*.



Fonte: Wizards of the Coast.

Aquiles, cujo mito foi amplamente difundido pela obra *Ilíada*, do poeta Homero, é conhecido pela sua campanha heroica na Guerra de Troia a favor dos gregos. Foi o sétimo filho da deusa Tétis com o mortal Peleu. Sua mãe, na tentativa de imortalizar seus filhos, temperou-os no fogo, com o objetivo de retirar-lhes o invólucro mortal, mas matou seis deles nesse experimento.

Contudo, quando chegou a vez de Aquiles, o sétimo filho, Peleu o tomou das mãos de sua esposa, mas este teve parte dos seus lábios e o osso do calcanhar direito queimados. Em outra versão, Tétis, segurando-o pelo calcanhar, mergulhou-o nas águas do rio Estige, que torna invulnerável tudo que nele é colocado. Desta forma, a criança tornou-se invulnerável, exceto pela região na qual sua mãe o segurou (BRANDÃO, 2014).

Ambas as tradições da queda do herói envolvem sua fraqueza: na primeira, Apolo e Poseidon reuniram-se para vingar a morte de Cicno e Troilo e o discurso arrogante de Aquiles sobre o corpo de Heitor. Para tal, Apolo aparece durante a batalha e mira o calcanhar

de Aquiles com o arco de Páris, que lhe inflige o disparo fatal. Fala-se também que, disfarçado de Paris, o próprio Apolo desfere a flecha.

Em outra versão, Aquiles foi traído por Polixena, irmã de Troilo e uma das princesas de Troia. Prometido a casamento com ela e após ter o segredo de sua vulnerabilidade revelado, o fez andar descalço e desarmado como forma de acordar o fim da guerra. Todavia, enquanto Deífobo, um dos guerreiros troianos, o abraçava, Páris esgueirou-se por trás da imagem do deus Apolo e espetou seu calcanhar com uma flecha envenenada ou uma espada (GRAVES, 2018).

Hacto, o Intocado é uma criatura lendária vermelha e branca do tipo Humano Guerreiro. A primeira habilidade obriga-o a atacar todo combate que estiver apto. A segunda habilidade, seleciona-se aleatoriamente um número entre dois e quatro. A criatura terá proteção contra cada carta que não seja aquela do valor de mana escolhido, ou seja, não poderá ser alvo, nem receber dano ou ser bloqueado por cartas com valores diferentes daquele. O custo de mana convertido, ou valor de mana, é determinado pelo somatório do valor de mana genérica e específica que cada carta possui.

Figurativamente, sua segunda habilidade determina o único ponto fraco de *Hactos*, seu calcanhar de Aquiles. Após escolhido um número de valor de mana, ele será praticamente invencível contra todos os outros, exceto por cartas com aquele valor específico, que poderá vir a enfrentar em determinado momento, por ser obrigado a atacar a cada combate.

4.3.10 *Cunoro, Sabujo de Atreos (222/254)*

A carta *Cunoro, Sabujo de Atreos* (Figura 16) tem a arte inspirada nas representações populares de Cérbero, o cão do Hades: um cachorro de grande porte, monstruoso e dotado de três cabeças vigilantes. Na mitologia grega, era um dos guardiões o mundo dos mortos e tinha como função impedir que os vivos ali entrassem e, os que ultrapassassem seu limiar, de sair de lá. Filho de Equidna e Tifão, sua morfologia varia em suas representações clássicas, por vezes possuindo três cabeças, cauda de dragão, pescoço e dorso eriçados como de serpentes, ou mesmo cinquenta cabeças e voz de bronze, como relata Hesíodo (BRANDÃO, 2014).

Figura 16 – Carta *Cunoro, Sabujo de Atreos*.



Fonte: Wizards of the Coast.

O décimo primeiro ou décimo segundo trabalho de Hércules, dependendo da tradição, consistiu em trazer o cão Cérbero para a superfície. Para tal, o herói submeteu-se ao rito de purificação dos Mistérios de Elêusis, dedicado às deusas agrícolas Deméter e Perséfone. Foi guiado por Atena e Hermes para a entrada do submundo e atravessou o rio Estige no barco de Caronte, intimidado pelo filho de Zeus. O barqueiro foi acorrentado durante um ano por ter permitido a irregularidade.

Próximo aos portões do Tártaro, encontrou Teseu e Pirítoo, que estavam presos ali. Conseguiu libertar apenas Teseu, deixando Pirítoo no Hades. Após salvar Ascálafo, que havia sido aprisionado por Deméter em uma rocha, sacrificou um dos gados de Hades para agraciar as almas. Seu pastor, Menete ou Menécio, desafiou Hércules para uma contenda, mas este último quebrou-lhe as costelas. Todavia, Perséfone interveio e implorou para que não o matasse.

Em seguida, Hércules pediu que entregasse o Cérbero para que pudesse cumprir a tarefa e Hades consentiu sob a condição de que não usasse nenhuma arma para dominá-lo. Então, o herói agarrou o monstro pelo pescoço que cedeu sufocado pelo golpe. Auxiliado por Atena, cruzou o Estige novamente carregando nas costas o cão infernal (GRAVES, 2016). Ao chegar em Micenas, Hércules apresentou o monstro a Euristeu, que logo se escondeu em sua jarra de bronze. Em uma das narrativas, o próprio herói conduziu de volta o cão de Hades (KERENYI, 2015).

Cunoros, Sabujo de Atreos é uma criatura lendária branca e preta do tipo Sabujo, atualizado em 2020 para Cão. Possui três habilidades de palavras-chave: “Vigilância” (não vira para atacar), “Ameaçar” (só pode ser bloqueada por duas ou mais criaturas) e “Vínculo com a vida” (todo o dano que ela causa faz com que o controlador ganhe aquela quantidade de vida). Além disso, as criaturas em cemitérios não podem entrar no campo de batalha e os jogadores não podem conjurar mágicas dessa mesma zona.

As habilidades reforçam as características da criatura, e em muito se assemelham aos do cão Cérbero, por ser descrito frequentemente como um monstro vigilante e aterrorizador. A segunda parte do texto denota seu papel, assim como no mito original, de guardião do reino dos mortos, ao restringir o acesso dos jogadores aos recursos dos cemitérios.

4.3.11 *Lira Hipnotizante* (233/254)

Em primeiro plano, a ilustração de *Lira Hipnotizante* (Figura 17) evidencia uma lira em cima de um pedestal sendo tocada por dois braços que se originam dela própria. Ao fundo, há um sátiro em transe por escutar a música que está sendo tocada. Na mitologia grega, a lira é um dos objetos simbólicos de Apolo, deus do sol, das artes e da razão. Os instrumentos musicais eram, por vezes, dádivas ou criações divinas, como é o caso da lira, inventada pelo deus Hermes; da flauta do deus Pã; e do aulo, criado pela deusa Atena. As musas também incorporavam vários aspectos da música (CARTWRIGHT, 2013).

Figura 17 – Carta *Lira Hipnotizante*.



Fonte: Wizards of the Coast.

Algumas histórias envolvem a lira de Apolo: conforme algumas versões, o instrumento foi presente de Zeus junto de uma mitra de ouro e um carro que era puxado por dois cisnes; em outras, Hermes, enquanto ainda usava fraldas, furtou o seu rebanho e, quando Apolo conseguiu reavê-lo, havia terminado de inventar a lira. O deus-sol ficou encantado com a melodia do instrumento e trocou todo o seu rebanho por ele. Em outra versão, Hermes também havia criado a flauta, que foi trocada pelo caduceu, cedido pelo filho de Leto.

Mársias, um sátiro orgulhoso do seu talento com a flauta dupla, havia desafiado Apolo em uma competição musical entre seu aulo e a lira sob a condição de que, quem vencesse, poderia fazer o que desejasse do vencido. Na primeira disputa, as musas e o Rei Midas, que eram os juízes, ficaram em dúvida. Não obstante, Apolo propôs um duelo usando os instrumentos de forma invertida e saiu vitorioso, pois era impossível tocar a flauta dessa maneira. Como punição, Mársias foi então amarrado a um tronco de pinheiro ou plátano e esfolado vivo (BRANDÃO, 2014).

Contudo, *Lira Hipnotizante* parece remeter mais particularmente ao mito do resgate de Eurídice no Hades. De acordo com Graves (2018), Orfeu, filho do rei Éagro e da musa Calíope, foi o poeta e músico mais famoso de todos os tempos. Recebeu de Apolo a lira, e das Musas aprendeu a arte da música de tal maneira que sua melodia podia amansar animais selvagens e fazer rochas e árvores moverem de lugar.

Após regressar de sua viagem junto aos argonautas, Orfeu casou-se com Eurídice e estabeleceu morada na Trácia. Certo dia, no entanto, Eurídice morreu de uma picada de cobra ao fugir de Aristeu, que tentou violá-la. Consternado com sua morte, o herói decidiu resgatar sua esposa nas profundezas do Hades. Descendo da passagem de Aorno e Tesprótide, encantou o barqueiro Caronte, o cão Cérbero e os três Juízes da Morte com a sua música melancólica.

Além dos próprios lamentos dos mortos, também suspendeu momentaneamente a rigidez do senhor do submundo, Hades, que permitiu o resgate de Eurídice sob a condição de que não olhasse para trás até que ela se encontrasse segura, sob o sol. Porém, Orfeu, tomado pela dúvida, quebrou a regra ao verificar se ela ainda o seguia, já quando alcançavam a luz do sol, perdendo-a para sempre (GRAVES, 2018).

Lira Hipnotizante é uma carta de artefato incolor com o seguinte efeito: seu controlador pode pagar um número qualquer de mana para virar uma criatura de poder igual ou menor à mana paga enquanto o artefato estiver virado. O controlador de *Lira Hipnotizante* pode escolher não desvirar o artefato durante a etapa de desvirar.

Semelhantemente ao mito de Orfeu, no qual o herói possui instrumentos musicais e destreza capazes de enfeitiçar até mesmo os habitantes do submundo com sua música, *Lira Hipnotizante* possui uma habilidade ativada que incapacita uma criatura de atacar e bloquear enquanto o artefato estiver virado, como se a melodia tocada tivesse propriedades paralisantes.

4.3.12 Escudo Espelhado (234/254)

A ilustração da carta *Escudo Espelhado* (Figura 18) reproduz uma cena semelhante à batalha do herói Perseu contra a Medusa. A face da górgona encontra-se refletida na superfície de uma égide (escudo) reluzente. Será explorado apenas o recorte da história em questão, do nascimento à derrota da Górgona pelo herói, em virtude de sua relativa complexidade e de suas muitas variantes.

Figura 18 – Carta *Escudo Espelhado*.



Fonte: Wizards of the Coast.

Perseu é descendente de uma antiga linhagem nobre. Seu avô, Acrísio, rei de Argos, desejando um herdeiro homem, consultou o Oráculo de Delfos e sua resposta foi que o filho de sua filha, Dânae, o mataria.

Voltando de Delfos, ordenou a construção de uma câmara de bronze subterrânea, onde encerrou sua filha em companhia de uma ama. Zeus, desejando a filha do rei, transformou-se em uma chuva de ouro e infiltrou-se por uma abertura no teto. Dessa forma, conseguiu unir-se a Dânae que gerou Perseu. O garoto conseguiu ser ocultado durante um

tempo, alimentado em segredo, até que o rei Acrísio descobriu sua existência, após ouvir sua voz vindo do subsolo.

Em seguida, mandou executar a ama por sua conivência e retirar Dânae do túmulo. Logo após, ao indagar quem era o pai do menino, não acreditou que realmente fosse filho de Zeus, e sim que se tratava de um crime premeditado pelo seu irmão e rival de nome Preto. Então, Acrísio aprisionou sua filha e neto em uma caixa de madeira e ordenou que a lançassem ao mar. Díctis, um pescador irmão do rei tirano Polidectes, encontrou-a com sua rede e cuidou de Perseu e sua mãe em sua própria casa. Outra versão afirma que foi o rei quem recebeu o garoto e manteve sua guarda, apesar de constantemente desejar sua mãe.

De qualquer modo, quando Perseu alcançou a virilidade, o rei organizou uma reunião com seus amigos e, para celebrar sua suposta união com Hipodâmia, pediu que cada um trouxesse um cavalo de presente. No entanto, dada a sua condição humilde, o herói ofereceu, em vez de um cavalo, a cabeça da Medusa como tributo e para impedir que Polidectes continuasse a cobiçar sua mãe.

No intuito de auxiliar em sua jornada, Hermes e Atena aconselharam o filho de Dânae a procurar as Greias, uma vez que estas sabiam a rota para o covil das Górgonas, suas irmãs e o paradeiro das ninfas do Estige, uma vez que possuíam objetos imprescindíveis para o cumprimento da missão. As três Greias ou Fórcidas, por serem, assim como as Górgonas, filhas de Fórcis, compartilhavam apenas um olho e dente.

Perseu, ao chegar na residência das Greias no país da noite, guiado por Hermes e Atena, esgueirou-se por trás de uma delas durante a troca de turno e tomou o olho, prometendo sua devolução caso revelassem onde estavam as ninfas do Estige. Com estas, obteve os equipamentos necessários para matar a Medusa: o capacete da invisibilidade de Hades, as sandálias aladas de Hermes e uma sacola ou alforje para reter a cabeça da Górgona. De acordo com essa versão, Hermes também lhe dá uma espada afiada e Atena empresta seu escudo de bronze reluzente. Outras versões incluem uma foice inquebrável entregue pelo deus mensageiro ao herói no lugar da espada e que os itens concedidos pelas divindades foram dados logo antes da viagem.

Encaminhou-se então ao reduto das Górgonas, que estavam dormindo entre formas petrificadas de homens e animais. Sobrevoando as três com auxílio das sandálias com asas, refletiu o rosto da Medusa com a égide polida e cortou sua cabeça com a espada ou foice, colocando-a em seguida na sacola. Do seu corpo surgiram o cavalo alado Pégaso e o guerreiro gigante Crisaor. Esteno e Euríale, as irmãs da Medusa, o perseguiram em vão, pois o elmo de Hades o tornou invisível (BRANDÃO, 2014; GRAVES, 2018; KERENÝI, 2015).

Em vista disso, *Escudo Espelhado* é uma carta incolor de artefato do tipo Equipamento que concede +2 de resistência à criatura equipada, “Resistência a magia” (não pode ser alvo de mágicas ou habilidades dos oponentes) e “Toda vez que a criatura equipada bloquear ou for bloqueada por uma criatura com toque mortífero, destrua aquela criatura”. “Toque mortífero” é uma palavra-chave que designa a seguinte habilidade para criaturas: “qualquer dano que ela causar a uma criatura é suficiente para destruí-la”.

No jogo, a palavra-chave “Toque mortífero” geralmente está presente em criaturas que são conhecidas, narrativamente, por matar com peçonha ou com poderes de petrificação. Conforme o repositório de informações de cartas Scryfall (2021), das dezenove cartas de criaturas existentes do tipo “Górgona”, dez possuem essa habilidade ou um meio próprio de obtê-la. Assim, a carta *Escudo Espelhado* atua como uma forma de combater essa mecânica ao mesmo tempo que resgata o detalhe do uso do escudo polido de Atena como estratégia de orientação utilizada por Perseu para cortar a cabeça da Medusa sem olhar diretamente sua face, o que ocasionaria a sua petrificação.

4.4 Síntese dos resultados

Com a conclusão da etapa anterior, foi possível observar e confirmar uma influência considerável dos aspectos dos mitos gregos no design das mecânicas das cartas analisadas, bem como na construção do universo trabalhado na coleção *Theros Beyond Death*. Algumas das sugestões mitológicas puderam ser previamente percebidas logo pela ilustração da carta, a exemplo de *Alírio, Extasiado* e *Cunoro, Sabujo de Atreos*, ao passo que outras necessitaram de uma pesquisa aprofundada para relacionar esses conceitos, como em *Lira Hipnotizante*.

Além disso, constatou-se que, apesar das referências mitológicas serem abundantes nos objetos de estudo, uma quantidade pequena de informações narrativas da história principal da coleção foi encontrada nas cartas analisadas, exceto por *Punição de Heliode*, que possui relação com os eventos mencionados. Dessa forma, entendeu-se que as cartas estudadas foram concebidas com enfoques em diversos níveis narrativos, não apenas a história principal. Nesse sentido, as histórias dessas cartas não são compostas somente por um único núcleo narrativo, como também por diferentes narrativas paralelas. Foi percebida uma gradação da relação entre as mecânicas e narrativas, com menor ou maior envolvimento entre estes elementos.

Mecanicamente, padrões metafóricos puderam ser notados. Cartas que oferecem ao jogador a chance de comprar ou obter múltiplas cartas associaram-se a mitos ou personagens relacionados à “busca ou obtenção do conhecimento, conhecer o desconhecido”, a exemplo do mito de Pandora e Oráculo de Delfos. Cartas que concedem poder a criaturas ou são, por si só, criaturas agressivas correlacionavam-se a mitos ou personagens com temas ou presença de “hostilidade, guerra, monstros e/ou perigo”, a exemplo da espada de Dâmocles, do Minotauro e do herói Aquiles. Cartas que possuem ou concedem as habilidades estáticas de defesa, como “Indestrutível”, “Proteção” e “Resistência a magia”; são correlatos com criaturas, personagens ou objetos “invulneráveis ou com proteções estratégicas”, a exemplo do Leão de Nemeia, Aquiles e o escudo de Atena usada por Perseu.

Nesse seguimento, foi encontrado escasso material informativo do jogo sobre os personagens, criaturas, lugares e narrativas associadas a essas cartas, o que inviabilizou o desenvolvimento de uma comparação direta entre as narrativas dos respectivos mitos nas quais foram alicerçadas. Contudo, o modo pelo qual estas mecânicas foram desenvolvidas forneceu indícios suficientes para estabelecer algumas das associações.

Com as análises, percebeu-se que, de maneira geral, foram destacados aspectos bem conhecidos de cada mito nas mecânicas pelos designers para o reconhecimento dessas referências pelo público-alvo, a exemplo do “calcanhar de Aquiles” e da “caixa de Pandora”. Esse processo é possível graças ao enraizamento das temáticas mitológicas em diversos setores midiáticos e da própria cultura popular ocidental.

Finalmente, observou-se o uso do design *top-down*, como descrito por Rosewater (2003), para o desenvolvimento das cartas analisadas. Neste, o designer de jogos modela mecânicas que se adequem a um conceito pré-definido, que precisa estar relacionado aos limites de funcionalidade de cada cor e custo de *mana*, no caso de *Magic: The Gathering*.

5 CONCLUSÃO

As etapas do presente trabalho contribuíram para a construção de uma visão geral sobre a temática abordada. No referencial teórico, os conceitos explorados auxiliaram na delimitação dos jogos como mídias, não apenas narrativas e visuais, como também possuidoras de ferramentas interativas que os diferem de outras formas de entretenimento. Sob essa perspectiva, *Magic: the Gathering* foi apresentado como um jogo dotado de um universo próprio, mas que assimilou diversas referências de outras fontes ao longo de sua história, entre essas, mitológicas e folclóricas, de modo a criar uma identidade única.

Uma primeira análise das cartas utilizadas no jogo, incluindo as existentes nas primeiras coleções de *Magic*, permitiu a aceção de elementos narrativos presentes não somente na ilustração ou textos ilustrativos, como também em suas próprias mecânicas e habilidades. Todavia, o resultado da seleção das cartas na fase de triagem confirmou uma frequência menor da aplicação do design *top-down* em relação ao design convencional. De acordo com Rosewater (2003), isso se dá pelo fato de que, muitas vezes, no processo de concepção do funcionamento de uma carta, o *flavor* ou alegoria é um elemento secundário a ser considerado.

Ao pesquisar e redigir as versões dos mitos apresentadas nas análises, percebeu-se que as mecânicas de algumas das cartas na qual se propunha traçar uma comparação muitas vezes aludiam a pequenos detalhes de histórias de grande escala e multifacetadas, como é o caso da saga dos Doze Trabalhos de Hércules e a *Ilíada* de Homero. Da extensa jornada de Perseu, por exemplo, o pequeno trecho em que usa os reflexos do escudo emprestado por Atena para decapitar a Medusa foi representado. Muitas dessas particularidades puderam ser reconhecidas não somente pela narrativa original, como pela miríade de referências e adaptações do mito em outras mídias, tais como: cinema, literatura, música etc.

Por outro lado, apesar de impraticável a cobertura de todas as regras do jogo neste trabalho, uma breve explanação fornecida sobre o funcionamento das partidas, mecânicas e habilidades fez-se necessária para o auxílio no entendimento desses conceitos por pesquisadores que não conheçam ou não tiveram contato suficiente com o jogo. Entretanto, já nas análises, houve relativa dificuldade em explicar algumas mecânicas e habilidades mais complexas de forma que fosse compreensível e, ao mesmo tempo, não desvirtuasse do sentido original.

Por fim, a pesquisa possibilitou a observação, em maior ou menor grau, da aplicação dos preceitos narrativos na concepção das mecânicas das cartas analisadas. Apesar

disso, outras cartas da coleção, retiradas da análise na fase de triagem, também possuem aspectos narrativos envolvidos com suas mecânicas, além de estéticos e não foram exploradas por possuírem uma correspondência imprecisa desses elementos ou por causa das limitações do escopo deste trabalho.

Pretende-se, para trabalhos futuros, realizar outras pesquisas com os assuntos de *game design*, narrativa de jogos e mitologia relacionadas a *Magic: the Gathering* utilizando essa ou outras metodologias que se adequem ao contexto no qual serão realizados. À vista disso, muitas coleções existentes no jogo oferecem conteúdo suficiente para pesquisas exaustivas desses tópicos, como visto anteriormente. Cogita-se também uma abordagem diferente da temática mitológica grega com a utilização de fontes clássicas e a utilização do *design top-down* para o desenvolvimento de uma carta de *Magic* experimental com mecânicas relacionadas a algum mito grego que não esteja presente na coleção.

REFERÊNCIAS

- ARSENAULT, Dominic. **Video game genre, evolution and innovation**. *Eludamos. Journal for computer game culture*, v. 3, n. 2, p. 149-176, 2009. Disponível em: <https://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/65>. Acesso em: 11 ago. 2020.
- BAKOS, Margaret Marchiori; SILVA, Maria Aparecida de Oliveira. **Deuses, Mitos e Ritos do Egito Antigo: Novas Perspectivas**. Paraná, Novas Edições Acadêmicas, 2017.
- BIZZOCCHI, Jim. **Games and narrative: An analytical framework**. *Loading-The Journal of the Canadian Games Studies Association*, v. 1, n. 1, p. 5-10, 2007. Disponível em: <http://www.sfu.ca/~bizzocch/documents/Loading-citation.pdf>. Acesso em: 26 ago. 2020.
- BRANDÃO, Carlos Rodrigues. **O que é folclore**. São Paulo: Brasiliense, 1982. Disponível em: <https://www.isepe.edu.br/images/biblioteca-online/pdf/Coleo-Primeiros-Passos-O-Que--Folclore.pdf>. Acesso em: 9 set. 2020.
- BRANDÃO, Junito de Souza. **Dicionário mítico-etimológico da mitologia grega**. Petrópolis, RJ. Vozes, 2014.
- CAMPBELL, Joseph. **O Poder do Mito**. São Paulo, Palas Athena, 1990.
- CARTWRIGHT, Mark. **Ancient Greek Music**. *World History*, 2013. Disponível em: https://www.worldhistory.org/Greek_Music/. Acesso em 9 de set. 2021.
- CASTRO SMOLKA, Neide Cupertino de. **O papel do oráculo na vida grega**. *Língua e Literatura*, n. 1, p. 173-184, 1972. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/linguaeliteratura/article/download/115677/113207>. Acesso em 8 set. 2021.
- CHALLITA, Mansour. **As Mil e Uma Noites**. Rio de Janeiro, Acigi, 1999.
- CHAMI, Abdelghani. **The Influence of the Greek Mythology Over the Modern Society**. 2015. Extended Essay (Master of Civilization and Literature) – University of Tlemcen, Faculty of Letters and Languages, English Department, Algéria, 2015. Disponível em: <http://dspace.univ-tlemcen.dz/handle/112/8030>. Acesso em: 8 ago. 2020.
- CRAGOE, Nicholas G. **RPG mythos: narrative gaming as modern mythmaking**. *Games and Culture*, v. 11, n. 6, p. 583-607, 2016. Disponível em: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.930.7196&rep=rep1&type=pdf>. Acesso em: 11 ago. 2020.
- DUBBELMAN, Teun. **Narrative Game Mechanics**. 2016. In: Nack F., Gordon A. (eds) *Interactive Storytelling. ICIDS 2016. Lecture Notes in Computer Science*, vol 10045. Springer. Disponível em: https://doi.org/10.1007/978-3-319-48279-8_4. Acesso em: 11 mar. 2020.
- ENDERSGAME. **The History of Playing Cards: The Evolution of the Modern Deck**, 16 out. 2018. Disponível em: <https://playingcarddecks.com/blogs/all-in/history-playing-cards-modern-deck#:~:text=Some%20scholars%20believe%20that%20playing,around%20the%>

209th%20century%20AD.&text=If%20correct%2C%20it%20would%20place,games%20like%20dominoes%20and%20mahjong. Acesso em: 9 ago. 2020.

ESKELINEN, Markku. **The Gaming Situation**. Games Studies, vol. 1, n. 1, 2001. Disponível em: <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>. Acesso em: 27 ago. 2020.

GRAVES, Robert. **Os mitos gregos**, volume 1. Tradução de Fernando Klabin. 2. ed. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 2018.

GRAVES, Robert. **Os mitos gregos**, volume 2. Tradução de Fernando Klabin. 2. ed. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 2018.

ICv2. **TOP COLLECTIBLE GAMES--SPRING 2020** From 'ICv2's Internal Correspondence' #98. 2020. Disponível em: <https://icv2.com/articles/markets/view/46313/top-collectible-games-spring-2020>. Acesso em: 20 out. 2021.

JÄRVINEN, Aki. **Games without frontiers: Theories and methods for game studies and design**. Tampere University Press, 2008. Disponível em: <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/67820/978-951-44-7252-7.pdf>. Acesso em: 1 set. 2020.

JENKINS, Henry. **Game Design as Narrative Architecture**. Computer, v. 44, n. 53, p. 118-130, 2004. Disponível em: http://blogs.bgsu.edu/honors1120/files/2013/08/Jenkins_Narrative_Architecture.pdf. Acesso em: 26 ago. 2020.

KERENÝI, Karl. **A mitologia dos gregos: vol. I: A história de deuses e homens**. Tradução de Octavio Mendes Cajado. Petrópolis, RJ, Vozes, 2015.

KERENÝI, Karl. **A mitologia dos gregos: vol. II: A história dos heróis**. Tradução de Octavio Mendes Cajado. Petrópolis, RJ, Vozes, 2015.

KOKONIS, Michalis. Intermediality between games and fiction: The “ludology vs. narratology” debate in computer game studies: A response to Gonzalo Frasca. **Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies**, v. 9, n. 1, p. 171-188, 2014. Disponível em: <https://content.sciendo.com/view/journals/ausfm/9/1/article-p171.xml>. Acesso em: 1 set. 2020.

FORNAZARI, Meggie. **Magic The Gathering sob a ótica da Gramática Visual**. In-Traduções Revista do Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução da UFSC, v. 5, n. esp, p. 13-28, 2013. Disponível em: <http://stat.entrever.incubadora.ufsc.br/index.php/intraducoes/article/view/2518>. Acesso em: 11 mar. 2020.

LANKOSKI, Petri; HOLOPAINEN, Jussi. **Game design research**. Pittsburgh, PA: ETC Press, 2017.

LOUCHART, Sandy et al. **Authoring Emergent Narrative-based Games**. J. Game Dev., v. 3, n. 1, p. 19-37, 2008. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Ruth_Aylett/publication/228361928_Authoring_emergent_narrative-based_games/links/0fcfd50697c84b2e4b000000.pdf. Acesso em: 30 ago. 2020.

MAJEWSKI, Jakub. **Theorising Video Game Narrative**. 2003. Minor Thesis (Master of Film & Television) – Centre for Film, Television & Interactive Media, School of Humanities & Social Sciences, Bond University, Austrália, 2003. Disponível em: http://www.few.vu.nl/~A.Eliens/create/local/story/mthesis_jakub.pdf. Acesso em: 9 ago. 2020.

MAHDI, Muhsin S. **The Thousand and one nights**. Brill, 1995.

MARTINS, Marco Antônio dos Santos. **A espada de Dâmocles. Análise: conjuntura nacional e Coronavírus**. FCE/UFRGS. Porto Alegre. 30 jun. 2020, 2020. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/213906/001116983.pdf?sequence=1>. Acesso em 8 set. 2021.

MCMANUS, Amy; FEINSTEIN, Andrew Hale. **Narratology and ludology: Competing paradigms or complementary theories in simulation**. In: *Developments in Business Simulation and Experiential Learning: Proceedings of the Annual ABSEL conference*. 2006. Disponível em: <https://absel-ojs-ttu.tdl.org/absel/index.php/absel/article/view/546>. Acesso em: 27 ago. 2020.

MTG GAMEPEDIA. **MTG Wiki**. 2021. Disponível em: <https://mtg.gamepedia.com/>. Acesso em: 8 set. 2021.

MONAGHAN, Patricia. **The encyclopedia of Celtic mythology and folklore**. Infobase Publishing, 2014.

PAIVA, Felipe Gomes Rufino Moura. **Boas práticas para o desenvolvimento de jogos de cartas colecionáveis**. 2017. 83 f. Monografia (Graduação em Sistemas e Mídias Digitais) - Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2017. Disponível em: <http://repositorio.ufc.br/handle/riufc/45987>. Acesso em: 11 mar. 2020.

ROSEWATER, Mark. **Finding a Good Mechanic**. 2002. Disponível em: <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/finding-good-mechanic-2002-01-21>. Acesso em: 9 set. 2021.

ROSEWATER, Mark. **Top Down and Goal**. 2003. Disponível em: <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/top-down-and-goal-2003-06-09>. Acesso em: 14 set. 2020.

ROUSE, Richard. **Game design: theory & practice**. 2nd ed. Plano, Texas: Wordware Publishing, 2005.

SAMULI, Kuosa. **Designing a card game**. 2016. Thesis (Bachelor of Business Administration, Business Information Technology) – Kajaanin Ammattikorkeakoulu, University of Applied Sciences, Finlândia, 2016. Disponível em: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/113464/Kuosa_Samuli.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Acesso em: 11 mar. 2020.

SHELL, Jesse. **The Art of Game Design: A Book of Lenses**. 1st ed. Burlington, MA, USA: Elsevier, 2008.

SCRYFALL. **Card type: Gorgon.** Disponível em: <https://scryfall.com/search?as=grid&order=name&q=type%3Agorgon>. Acesso em: 9 set. 2020.

SICART, Miguel. **Defining game mechanics.** Game Studies, v. 8, n. 2, p. n, 2008. Disponível em: http://www.caseyodonnell.org/files/TC839/Defining_Game_Mechanics.pdf. Acesso em: 1 set. 2020.

SPENCE, Lewis. **An introduction to mythology.** Cosimo, Inc., 2004.

TORREY, Jonathan. **55 Famous Failed Card Games** Collectible Card Game History. 2021. Disponível em: <https://jonathan-torrey.medium.com/50-famous-trading-card-games-that-failed-ff02719a6399>. Acesso em: 20 out. 2021.

WALSH, Richard. **Emergent narrative in interactive media.** Narrative, v. 19, n. 1, p. 72-85, 2011. Disponível em: https://www.jstor.org/stable/41289287#metadata_info_tab_contents. Acesso em: 30 ago. 2020.

WEI, Huaxin. **Embedded narrative in game design.** In: Proceedings of the International Academic Conference on the Future of Game Design and Technology. 2010. p. 247-250. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/1920778.1920818>. Acesso em: 30 ago. 2020.

WOLF, Mark JP. Genre and the video game. **The medium of the video game**, p. 113-134, 2001. Disponível em: <https://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/65>. Acesso em: 11 ago. 2020.

ZIMMERMAN, Eric. Narrative, interactivity, play, and games: Four naughty concepts in need of discipline. **First person: New media as story, performance, and game**, v. 154, 2004. Disponível em: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.457.8495&rep=rep1&type=pdf>. Acesso em: 26 ago. 2020.