

mennyi változtatást engedhet meg magának egy videojáték egy egységes mitológiai világ részletein, és milyen megvalósítási határok közé illeszthetők ezek az elemek?

TFelfelé szálló szikrákat nyel a mélysötét éjszaka, és állatbőrbe öltözött, szakállas emberek fagyos lehelettel mesélnek örökérvényű történeteket istenekről, óriásokról, Világkígyóról és egy kilenc világot tartó óriási kőrifáról. Vágás. Évszázadokat ugrunk, és ezeket a történeteket egy fűtött szoba kanapéján interaktív audiovizuális eszköz színes képein látjuk, a hősök világát pedig első kézből élhetjük át. Gyanúra adhat okot, hogy a megállapítást a gyermeki lelkesedés fűti, mégsem különbözi a tudományos kérdésvetést: mennyi változtatást engedhet meg magának egy videojáték egy egységes mitológiai világ részletein, és milyen megvalósítási határok közé illeszthetők ezek az elemek? Milyen oktatási/játékosítási módszerekkel vihető át ez a tudás?

a *God of War* elsősorban fantasyjáték önálló történettel, amivel műfajában a felső kategória versenyzője

ennek okán képi világa ráerősít a túlzásokra, jellemző rá a túldíszítettség és a gigászi jelenetek ábrázolása

IA fenti kérdések megválaszolására a *God of War* (2018) konzoljátékot veszem esettanulmánynak, amely negyedik epizódként jelent meg, nyolc évvel a franchise harmadik részét követően. A dolgozat nem a játék szoftverkritikájaként készült – azt sokkal képzetesebb szakemberek már elvégezték –, inkább a felhasznált mitológiai elemek vallástörténeti értelmezéseként és azok játékos környezetben való alkalmazásának vizsgálataként. Ennek a megkezdése előtt fontos a következő premisszákat meghatározunk: a *God of War* elsősorban fantasyjáték önálló történettel, amivel műfajában a felső kategória versenyzője. Ennek okán képi világa ráerősít a túlzásokra, jellemző rá a túldíszítettség és a gigászi jelenetek ábrázolása, amely tényezők főleg az élvezhetőség- és látványfaktorát emelik a produktumnak. Emiatt sem az északgermán/norse öltözködést, életmódot vagy társadalmi berendezkedést igyekszik visszaadni, hanem annak lehetőségekkel teli valószínű világához nyúl. Ha vallástörténeti szempontok alapján akarunk értékelni, éppen a fantasy műfaja miatt kell szkeptikusnak maradnunk bizonyos mitológiai elemekkel szemben,

nem szabad engednünk, hogy a gazdag képi világ elvonja erőtől a figyelmünket. A mítoszok absztrakt gondolatainak képeire (ahogy azok megszülettek valaha) a hiteles források közül jobbra csak a fennmaradt rúnaművészet ábrázolásainak ikonográfiája szolgáltat kézzelfogható bizonyítékot, jelzőikkel ellátva pedig az *Eddák*ban találkozhatunk velük. Ezek a mitológiai elemek egy különleges szimbólumrendszer hordozói, egyben egy önálló, önmaguk által létrehozott koordináta-rendszer részei, amelyben értelmet nyernek – és amely maga a mítosz.¹ Ez a fajta absztrakció, a mítoszok alapszabálya volt az egyik kihívás, amellyel szembe kellett nézniük a készítőknél. Egy, a PlayStationnek adott hivatalos interjújában az alkotó, Cory Barlog elmondja, hogy a skandináv mitológia esetében nehéz volt utat vágniuk maguk előtt a többféleképpen értelmezhetőség dzsungelében.²

az alkotó, Cory Barlog elmondja, hogy a skandináv mitológia esetében nehéz volt utat vágniuk maguk előtt a többféleképpen értelmezhetőség dzsungelében

¶ A *God of War* egy TPS nézetű (Third-Person-Shooter) videojáték, amelyben az irányított karakter teljes testmagasságában jelenik meg, háttal a játékosnak. A játékos a skandináv mitológia kilenc világából hatot járhat be, és teljesíthet bennük küldetéseket. A látványtervezés során a legtöbb ihletet izlandi tájegységekből merítették, amit az *Eddák*ban olvasható mitikus elemekkel és az északi rúnastílus jegyeivel egészítettek ki. Mitológiai alapanyagát a játék szemmel láthatólag kihasználja, amikor azonban története megkívánja, úgy magához hajlítja a mítoszt, és módosításokat hajt végre rajta, amivel kárt még így sem okoz benne, csupán a saját világának történéseit támasztja alá és magyarázza, megőrizve a fordulatok központi lényegét.

a látványtervezés során a legtöbb ihletet izlandi tájegységekből merítették, amit az *Eddák*ban olvasható mitikus elemekkel és az északi rúnastílus jegyeivel egészítettek ki

KÓDEXEKTŐL A BITEKIG – A FORRÁSOKRÓL

¶ A játék világának felépítéséhez az alkotók számára elengedhetetlen volt a skandináv források használata, amelyek a felhasznált vallási rendszer lenyomatait őrzik. A szöveges források közül az *Eddákat* vették alapul, közülük kettőt különítünk el. A *Próza Edda* Snorri Sturluson (1178–1241) összegyűjtésében készült a 13. században, alkotója szándéka szerint verses



A Rök-rúna a leghosszabb ismert fuPark rúnaírással
(8-9. század, rúdata ID: Ög136)



Rúnák a játék egyik logikai feladványában



Jotnar-szentély, rajta Thrym óriás története

az Eddákon kívül
az északi mitológia
másik nagy
régészeti forrása
és a korszak fontos
tárgyi örökségei
a rúnakövek

gyűjtemény. Az összeállítás során Snorri függelékként akarta csatolni a pogány mitológiai versek terminológiai magyarázatát, így azt egy háromrészes elbeszélésben komponálta meg, és hozta vele létre a *Snorra Eddát* (Snorri Eddája). A második szövegcsopotról, az úgynevezett *Verses Eddáról* jóval homályosabb szerzői információink vannak. A szöveg, egy kalandos sorsú verses kódex, a 17. század közepén jutott el Brynjólfur Sveinsson (1605–1675) püspökhöz, aki megpróbálta szerzőkhöz kötni a kódexben fellelhető stanzákat (strófák), amelyeket Snorri is az eredeti szerző megemlézése nélkül használt fel saját gyűjteményében. A feladat adva volt a püspöknek: keresnie kellett egy olyan költőt, aki jóval Snorri előtt élt, és bár nem maradt fenn tőle semmi, annyi bizonyos, hogy az ő tollából is származnia kellett egy Eddának. Ez a költő a püspök szerint Sæmundar Sigfússon (1056–1133) lehetett, a róla elnevezett *Sæmundar Edda* verses kódex viszont Snorri halála után, 1265 körül keletkezhetett, így továbbra sem lehetünk biztosak a kódex szerzőjének kilétében.³ Az Eddákon kívül az északi mitológia másik nagy régészeti forrásai és a korszak fontos tárgyi örökségei a rúnakövek. (Az eddig összegyűjtött és katalogizált rúnakövek szabadon hozzáférhetők a *rundata.info* online adatbázisban.) A játékban a germán fuParkkal,⁴ azon belül is a régi fuParkkal találkozhatunk,⁵ amely főleg a 2–8. századig volt használatos írásrendszer az északgermán törzsek körében. A rúnairások az évszázadok során sokat változtak, a germán törzsek kiválásának korából ismert huszonnégy betűs ábécé a késő viking korra (8/9–11/12. század) tizenhat karakterre csökkent.⁶ A régi fuPark rúnakészlete huszonnégy jelből áll, ezeket háromszor nyolc csoportba (*ættir*) rendezték használatuk szerint.⁷ A 2–6. században többnyire varázsszavak, áldások, nevek, istennevek vagy rövidebb mondatok feliratozására használták, majd a 9–10. századra válnak gyakoribbá a profánabb és hétköznapiabb feliratok. A játékban rúnákkal találkozunk hosszabb magyarázó szövegek között is (amelyek megfejtésére már néhány lelkes rajongó is tett próbát), de egyedülálló jelekként is előfordulnak. Rúnairásokkal interakcióba is léphet a játékos, valamint találkozhat velük a környezeti elemek között: fegyvereken, tárgyakon, karakterek

tetoválásain, szoborfaragásokon stb. A játékban a skandináv ikonográfia elemeivel a fából készült képekkel díszített *Jotnar-szentélyekben* (Jotnar Shrines) találkozhatunk. Ezek a szentélyek tizenegy olyan fontos mitológiai történetet mesélnek el képekben, mint például Thor isten és Hrungrnir óriás küzdelmét, Skoll és Hati, a Napot és Holdat üldöző farkas vagy Ýmir óriás és a világ teremtésének történetét. Ezek a passzusok a játék fő cselekményéhez közvetlenül nem kapcsolódnak, az interface-ből azonban bármikor újbóli hozzáférése van hozzájuk a játékosnak. A források gondos és alapos felhasználását a játék történet-központúsága támasztja alá, egyetlen küldetés vagy környezeti elem sem nélkülözi a háttértörténetet, amelyet a játék folyamatosan közvetít narráción vagy vizuális interpretáción keresztül.

A VILÁGKÍGYÓ A BARÁTUNK!

- MITOLÓGIAI ELEMELK A TÖRTÉNETVEZETÉSBEN

- ¶ A *God of War* történetének középpontjában egy Kratos nevű fikatív (itt: panteonban nem létező) görög-spártai hadisten áll, akinek célja Atreus nevű kisfiával a legmagasabb hegy csúcsáról szétszórni elhunyt feleségének hamvait, így örökre elengedni őt, és megadni neki a végső nyugalmat.
- ¶ Rögtön az elején egy vérre menő konfliktus árán ismerjük meg a történet antagonistáját, Baldurt.⁸ A játék története szerint Baldur tragédiája, hogy nem érez semmit, ami miatt anyját, a gyógyításban és erdei varázslatokban jártas Ván istennő Freyját⁹ hibáztatja. Baldurnak ezen tulajdonságáról nem olvashatunk az *Eddák*ban, ő mind külsejét, mind természetét illetően a tökéletesség megtestesítőjeként jelenik meg a mítoszokban. Apja Oðin,¹⁰ anyja (Freyja helyett) az Ász istennő Frigg, aki fia lelkének alvilágból való megmentésére siet, miután Loki¹¹ meggyilkolta. A mű legnagyobb fordulata, hogy a játék legvégén, a nő hamvainak szétszórása után Kratos fia, Atreus szembesül valódi származásával. Anyja történetének szárlai összefutnak, megtudjuk az asszony eredeti származását: Faye (ahogy hívták őt a játék során) óriás volt. És megtudjuk

a mű legnagyobb fordulata, hogy a játék legvégén, a nő hamvainak szétszórása után Kratos fia, Atreus szembesül valódi származásával



Mímir a Világkígyóval kommunikál



Ha vallástörténeti szempontok alapján akarunk értékelni, éppen a fantasy műfaja miatt kell szkeptikusnak maradnunk bizonyos mitológiai elemekkel szemben, nem szabad engednünk, hogy a gazdag képi világ elvonja erről a figyelmünket.

Atreus anyja által adott skandináv nevét: Loki. Sajnos csalódnunk kell, ha azt várjuk, hogy a játék pótoljon minket Atreusban Loki minden eredeti tulajdonságával, ugyanakkor, ha nem is közvetlenül, de részben találkozhatunk ezekkel a kisfiú karakterében: a Világkígyóval¹² való találkozások után néhány alkalommal Atreus kommunikál az elfeledett nyelven beszélő szörnnyel (verbalitás, intelligencia, kapcsolat a Kígyóval). A játékot végigkíséri a kisfiú narrációja, mintha ő lenne egyben a Játék, illetve a Játékos hangja is: érdeklődik, kérdez, tippet ad, bátorít stb. (verbalitás, játékoság, szellemesség). Családfája a játék eleje óta tisztázatlan, nem egyértelmű. Anyja óriás származására csak a végjátékban derül fény, és apja isteni mivoltáról is csak hosszas karakterfejlődés árán szerez tudomást, ami viszont befolyásolja a viselkedését – méghozzá negatív irányba. A játék forrásokhoz való hűségének megnyilvánulása, amikor a fő történetezésben Baldur átkát, a fájdalomra való rezisztenciát Atreus törli meg utolsó küzdelmük előtt, amikor a fiú átszúrja az isten kezét egy fagyöngy nyílveszővel. A *Próza Edda – Gylfi káprázata (Gylfaginning)* 49. fejezetében azt olvashatjuk, hogy Baldur anyja, fia halálát megelőzendő, a világon minden teremtményt felesket a védelmére, egy fagyöngyág kivételével, amit Höd gyermekisten Loki utasítására dárdaaként hajít bele Baldurba, és az isten halálát okozza vele.¹³ A jelenet fontos fordulata az északi mitológiának, több versben is előkerül, megrázza az isteneiket, ellenszenvet vált ki bennük Loki. Más a motiváció, mások a körülmények, és ez a párhuzam is csak Atreus valódi identitásának lelepleződése után válik világossá a játékban, viszont ezen a ponton láthatjuk, az alkotók mennyire tudatosan bánnak alapanyagukkal, és igazítják azt egy önálló történethez, ahogy Loki személyiségét Höd gyermeki kinézetével ötvözik Atreusban.

a játék forrásokhoz való hűségének megnyilvánulása, amikor a fő történetezésben Baldur átkát, a fájdalomra való rezisztenciát Atreus törli meg utolsó küzdelmük előtt, amikor a fiú átszúrja az isten kezét egy fagyöngy nyílveszővel



Baldur halála egy 18. századi izlandi kéziratban

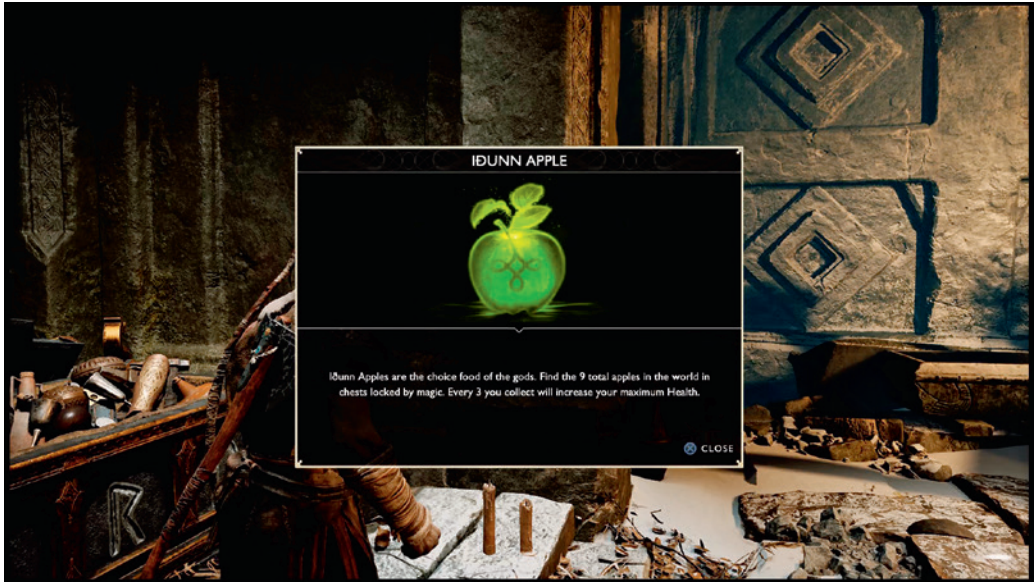
¶ Oðin, Þór¹⁴ vagy Týr¹⁵ istenekkel nem találkozunk, számos alkalommal említésre kerülnek azonban, tetteikkel a háttértörténetet szándékozzák árnyalni és ok-okozati összefüggéseiben tisztázni az alkotók. Az Első Háború, amely a Ván és Ász istenek között zajlott a mitológiai idők hajnalán, egy ilyen háttérellem. Feltehetően ebből az apropóból tették meg Freyját Baldur anyjának, aki mint rebellis túlélő, Ván istennőként jelenik meg a játékban. A mitológiában az Ász istenek csoportjával szemben jelennek meg az ismeretlenből a termékenységet, szerelemért, gyermekáldásért, halászatért-vadászatért felelős Ván istenek. A skandináv panteon ezen megoszlása az északgermán társadalom belső különbségeinek mintájaként is értelmezhető. Velük egy matriarchális földművelő társadalom, míg a harcos-varázsló Ász istenekkel egy patriarchális állattenyésztő társadalom azonosíthatta magát.¹⁶ A két istencsoport közötti különbségek és konfliktusok érdekes társadalomtörténeti allegóriák lehetnek, a mitológiában az Első Háború kirobbanásáig feszülnek egymásnak, majd váltakozó sikerek és áldozatok árán tűszokat cserélnek egymás között. A Vánok részéről ilyen isten például Njörd¹⁷ (*Vafþrúdnir-ének*), valamint Freyja is. A két istencsoport közötti ellentétre a játék egy belső történetet húz fel, amivel saját világának előzményeit magyarázza, további részleteiben viszont teljesen maga mögött hagyja a mítoszt. A háború központi szereplőjeként Týr istent teszi meg, aki kibékíti a feleket, amiért a hatalmát féltő Oðin kiátkozza őt. Ezekről a fordulatokról nem tudunk az eredeti mítoszokban, bár Týrt a hadakozás és ítélkezés istenként is tisztelheték.

a két istencsoport közötti ellentétre a játék egy belső történetet húz fel, amivel saját világának előzményeit magyarázza, további részleteiben viszont teljesen maga mögött hagyja a mítoszt

KOZMIKUS VILÁGFA

– JÁTÉKTÉR, JÁTÉKELEMEK, ESZKÖZTÁR

¶ Az északi mitológia bőven biztosít alapanyagot ahhoz, hogy elemeit alkalmazni lehessen egy harcközpontú, szabad mozgású videojátékban. A tárgyak, amelyeket az Eddákból ismerünk, gyakran rendelkeznek névvel, történettel, olykor személyiséggel is, az alkotók kihívásai közé tartozott megtalálni



Idunn almája



Mimir és Kratos első találkozásása



a gyűjtögetés
(ládák, szarkofágok
felnyitása) fontos
cselekvéstípusa
a játéknak,
amely során
a játékos értékes
nyersanyagokhoz
juthat, így
fejleszthet
páncélatán,
varázslatain, fizikai
erején, szerencséjén
vagy egyéb
képességein

a közös pontot a tárgyak allegorikus tulajdonságai és a játékos fejlődésének főbb sarokpontjai és motivációi között. A gyűjtögetés (ládák, szarkofágok felnyitása) fontos cselekvéstípusa a játéknak, amely során a játékos értékes nyersanyagokhoz juthat, így fejleszthet páncélatán, varázslatain, fizikai erején, szerencséjén vagy egyéb képességein. A nyersanyagpontokon található eszközök neve sokszor utal arra, hogy minek a fejlesztését segítik elő, ezek a legtöbbször összefüggésben állnak eredeti mitológiai funkciójukkal is. Például Iðunn almáinak gyűjtésével növelhetjük karakterünk életerejét – a mítoszokban Iðunn almáinak fogyasztásával tartották meg az istenek halhatatlanságukat. A nyersanyagok a játék jutalmazási rendszerének fő mozgatórugóiként is működnek. Többször egy nagyobb harc vagy egy pályarészlet teljesítése után válnak elérhetővé, sokszor változó mértékben.¹⁸

¶ A videojáték a skandináv mitológia horizontális és vertikális világtengelyén, az Yggdrasil világfán játszódik, annak kilenc világa közül hatot nyit meg a játékos előtt.¹⁹ Ezek között az átjárást a minden világ középpontjában elhelyezkedő szentélyből tehetjük meg. Ha az adott világon belül akarunk utazni, úgy a térkép helyszínei között kapukat nyithatunk, amiken átlépve a Világfa ágai között találjuk magunkat, amin végigrohanva egyszer csak eljutunk az elérni kívánt helyszín Világfáról kivezető átjárójához. A forrásokból pontos leírást nem ismerünk arra, hogy a mítoszok szereplői pontosan hogyan közlekedtek a világok között, a Bifröst nevű szivárványhídról viszont tudjuk, hogy összeköti Miðgarðot Asgarðdal.

¶ Érdemes megemlíteni azokat a karaktereket, akikkel folyamatos interakciókba kerülünk. Kétfajta mesterséges intelligenciát különíthetünk el: ellenséget és barátot. Utóbbiak a főhős fejlődésében játszanak szerepet, küldetéseket kaphatunk és információkat tudhatunk meg tőlük. Jörmungand (Világkígyó), Freyja istennő többször visszatérő karakterek vagy a törpkovács Ivaldi fiai, Brok (Brokkr) és Sindri (Eitri). Az ő mitológiai szerepükkel az istenek fegyvereinek megalkotása során találkozhatunk a *Próza Edda A költészetről (Skáldskaparmál)* 43. fejezetében.²⁰ Hozzájuk hasonló karakter a bölcs Mímir, akit miután megszabadítottunk fogságából, a mítoszhoz

kétfajta
mesterséges
intelligenciát
különíthetünk el:
ellenséget
és barátot. Utóbbiak
a főhős fejlődésében
játszanak szerepet,
küldetéseket
kaphatunk
és információkat
tudhatunk meg
tőlük

az ellenségek színes felhozatalából talán a legkülönlegesebbek a valkűrök, akikkel egy mellékküldetés során küzdhetünk meg

hasonlóan életre keltett levágott fejként kísér minket utunkon, és vállalja magára a háttértörténetek szellemes narrálójának szerepét. Mímir története szerint az Első Háború után a Ván isten Hænirhoz kerül túszként. Ott lefejezik őt, és visszaküldik Oðinnak, aki varázslatokkal és gyógynövényekkel feléleszti a fejet, akihez tanácsokért jár később látogatni. Az ellenségek színes felhozatalából talán a legkülönlegesebbek a valkűrök, akikkel egy mellékküldetés során küzdhetünk meg. Összesen nyolc valkűrrel találkozhatunk,²¹ őket a játék legerősebb ellenfele, Sigrún, a valkűrök királynője követi. A játékban ellenséges természetüket Oðinnal szembeni nézeteltérésük okozza. A valkűrök a hagyomány szerint Oðin lányai és végrehajtói, akik a harcban elesetteket juttatják el a végtelen étel, ital és hadakozás csarnokába, a Valhöllbe. A valkűröket korábban gonoszként ábrázolták, szörnyeteg külsővel, csak később kaptak jóindulatú személyiségjegyeket.

¶ A *God of War* első három része a görög mitológia forrásaiból merített, főszereplőit annak a világnak a szabályrendszeréhez igazodva kellett mozgatnia. A negyedik rész a görög panteontól idegen környezetben játszódik, ahol az isteni hierarchia és a családi kapcsolatok mintái még ha részben hasonlítanak is a görögökéhez, és világ szerkezete is hasonlóan gazdag, a skandináv mitológia sok esetben eltérő vonásait mutatja. Sikert a *God of War* negyedik részének forráshűnek maradnia, és hitelesen ábrázolnia alapanyagát? A kérdés kérdést szül: a mítosz mint műfaj mennyire merít a valóságból, milyen biztosítékot adnának a hitelességére? A mítosz egyéni és kollektív tudatalatti szinten is a környezetre adott reakciók pszichológiai narratívába öntése, amely tartalmazhat valós elemeket (személyek, helyszínek, emlékek stb.) és fikciós kiegészítéseket is az ismeretlen ingerekre vagy feldolgozatlan információkra válaszul. Jan Assmann egyiptológus szerint már a mitológiai narratívák előtt léteztek úgynevezett „pre-mitikus idea komplexumok” (konstellációk), amelyek a valóság különböző dimenzióit adták vissza. Ezek önmagukban még nem alkottak összefüggő mítoszokat (azokká csak hosszabb időperiódus lefolyása során váltak), vagyis a mitikus szövegek ilyen konstellációk sorozatai, csak narratív

sikerült a *God of War* negyedik részének forráshűnek maradnia, és hitelesen ábrázolnia alapanyagát? A kérdés kérdést szül: a mítosz mint műfaj mennyire merít a valóságból, milyen biztosítékot adnának a hitelességére?



Az Yggdrasil ágai között

a mitológiai elemek
újra felhasználása
egy történet
megalapozásához
vagy háttérének
megteremtéséhez
nem új jelenség

formába öntve. Ha tehát ezeket a konstellációkat leválasztjuk a történeti vázról, maguk mögött hagyva a narratív keretet, úgy azok archetipikus lényegét kapjuk meg.²² A mitológiai elemek újra felhasználása egy történet megalapozásához vagy háttérének megteremtéséhez nem új jelenség. Gondoljunk csak Hadingus király életrajzára a 12–13. századi dán történész, Saxo Grammaticus tollából, aki a királyhoz Njörd isten személyiségét használhatta modellnek.²³ Ennek okán a mítoszok felhasználásuk terén egyfajta rugalmasságot mutatnak, amennyiben azok belső lényegét igazítjuk a formához. A fent vizsgált videojáték tehát nem egy vallástörténeti tudósítás, és mi sem az északi vallás misztikumainak elnyerése reményében játszunk vele. A *God of War* a felhasznált mitológiai elemeket lényegeiben őrizte meg és ágyazta be őket saját cselekményébe, így ezen változtatások mértékében arányosan mondhatjuk forráshűnek.

Jegyzetek

- [1] Leeuw 2001, 361.
- [2] *God of War – Behind the Myths: An Interview with Cory Barlog* | PS4 (<https://www.youtube.com/watch?v=wxyEcgv34Rk>).
- [3] Bernáth 2019, 43–44.
- [4] Þ = Ejtése a magyar t és sz között, az angol thought th-jához hasonlatos.
- [5] <https://www.vgr.com/working-translate-runes-god-war/>.
- [6] Lindow 2001, 11.
- [7] Elliot 1959, 14.
- [8] Baldur: Eredetileg Odin és Frigg (!) fia, tökéletes küllemű, kellemes természetű isten, akit környezetében mindenki szeret. Kifogástalan természete miatt éppen ezért tragikus halála váltja ki a megbotránkozást az istenek között. (Bernáth 2019, 305.)
- [9] Freyja: A termékenységért, szépségért és szerelemért felelős Ván isten, akit az Első Háború után az Ászok túszként magukhoz ragadnak, onnantól kezdve köztük él. Jellegzetes eszközei a sólyomálca, valamint a törpök által kovácsolt Brising-nyakék. (Bernáth 2019, 310.)
- [10] ð = Ejtése az angol mother szó th betűjéhez hasonlít. Oðin: A leghatalmasabb Ász varázsló-harcos isten, a panteon főistene

és többek között Pór apja. Rengeteg névvel illetik, általában csúcsos süveget viselő, ősz szakállú, félszemű öregemberként szokták ábrázolni. Jelleme rendkívül összetett ahogy isteni hatásköre is: többek között a háború, a költészet, a szép beszéd és a költői elragadottság istene. (Bernáth 2019, 325.)

- [11] Loki: Nehezen körülhatárolható, ellentmondásos, a „trickster” azaz csínytevő funkciót betöltő isten, az Ászok tréfamestere, apja eredetileg Fárbauti óriás, anyja Laufey óriásasszony. Szép külsejű tréfamester, aki az általa okozott károkat eleinte jóváteszi, de a mitológiai idő előre haladtával karaktere egyre gonoszabbá válik. Nem tisztelték istenként, áldozatokat nem mutattak be neki. Több mitológiai szörnyeteg és lény világrahozatalért is felelős, Angurboða óriásasszonnyal nemzették Fenrir farkast, a Világkígyót, valamint az alvilág úrnőjét, Helt. Még az ősidőkben vérszerződést köt Óðinnal, a legtöbb mitológiai történetben fontos szerepet játszik. (Bernáth 2019, 320.)
- [12] Világkígyó/Jörmungand: Az emberek lakta világ (Miðgarð) tengereiben élő óriási kígyó, amely a mitológiai tér horizontális határait jelenti. Pór Ász isten nemezise, az Istenek Végzete során megölik egymást a küzdelemben.
- [13] Höð fogta a fagyöngyvesszőt, és Loki segítségével rálőtt Baldurra. A vessző átszúrta Baldurt, aki ettől holtan rogyott a földre” – Gylfi káprázata (Gylfaginning) 49. (Bernáth 2019, 108.)
Höð fog majd rá / fagyöngy-ágot, / ő veszejt el / Baldurt végül, / ő gyilkolja meg / Óðin gyermekét. / Kényszerből szóltam, / egy szót se többet!” – Baldur álmairól 9. stanza. (Bernáth 2019, 276.)
- [14] Pór: A legerősebb Ász isten, Óðin fia, híres fegyverével a mindig visszatérő, méretváltoztató és villámokat szóró Mjöllnir kalapáccsal űzi fő foglalkozását, az óriások ölését. Tisztelik őt mint az ég és villámlás istenét, termékenység attribútumai is vannak. Inkább a fizikai erő, mint az intelligencia megtestesítője.
- [15] Týr: Óðin fiaként szokták emlegetni, a római Mars háborúistennel állította párhuzamba Tacitus. (Bernáth 2019, 332.)
- [16] Bernáth 2019, 10.
- [17] „Vánok földjén / fogant ő bölcs erőktől, / túszként került az ászokhoz át. / Az idők végén visszatér majd / bölcs vánok világába” – Vafþrúdnir-ének 39. stanza (Bernáth 2019, 198.)
- [18] Pusztai 2018, 43.

- [19] A mitológia szerint az Yggdrasil világfa kilenc világa: Asgard, Midgard, Vanaheim, Alfheim, Svartalfheim, Jötunheim, Múspelheim, Niflheim, Nidavellir. Ezek közül a játékban bejárható világok Midgard (az emberek világa), Alfheim (a fényálfok világa), Jötunheim (óriások világa), Múspelheim (a tűz birodalma), Niflheim (a jég és köd birodalma) valamint Helheim (a holtak birodalma). Helheim nem tartozik a világok közé, a hagyomány szerint a Világfa gyökere alatt helyezkedik el.
- [20] „[...] Ezek után Loki fölkeresett két törpét, az Ívaldi fiakat, és azok elkészítették [...]. Ekkor Loki fogadást kötött az életére a Brokk nevű törpével, hogy annak bátyja, Eitri nem lesz képes három ugyanilyen remekművet kovácsolni. Bementek azután a kovácsműhelybe, Eitri pedig kiterítette egy disznónak a bőrét, majd rászólt Brokkra, hogy kezdjen el fűjtatni [...]” – A költészetről (Skáldskaparmál) 43. (Bernáth 2019, 128.)
- [21] Gunnr, Geirdriful, Eir, Kara, Róta, Orlun, Göndul, Hildr és Sigrún, a valkűr királynő.
- [22] Keel–Uehlinger 1992, 12.
- [23] Dumézil 1986, 157.

Irodalom

- Bernáth István: *Skandináv mitológia*. Corvina, Budapest 2019 (Bernáth 2019)
- Dumézil, Georges: Hadingus mondája. In: Berend T. Iván (et al ed.): Georges Dumézil: *Mítosz és eposz – Tanulmányok*. Gondolat Kiadó, Budapest 1986 (eredeti: *From Myth to Fiction*, 1972) (Dumézil 1986)
- Elliot, Ralph W. V.: *Runes: An Introduction*. Manchester University Press, 1959 (Elliot 1959)
- Keel, Othmar–Uehlinger, Christoph: *Gods, Goddesses, and Images of God in Ancient Israel*. Fortress Press, Fribourg 1992 (Keel–Uehlinger 1992)
- Leeuwe, Gerardus van der: *A vallás fenomenológiája*. Osiris, Budapest 2001 (eredeti: *Phänomenologie der Religion*, 1970) (Leeuwe 2001)
- Lindow, John: *Norse Mythology: A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs*. Oxford University Press, New York 2001 (Lindow 2001)
- Pusztai Ádám: *Gyakorlati játékosítás – Hogyan teremtsünk játékosított ügyfélélményt?* Kollektíva, 2018 (Pusztai 2018)

