

A planta baixa de Lovecraft e sua ficção: literatura e intermedialidade no *boardgame Mansions of Madness*

Lovecraft's floor plan and his fiction: literature and Intermediality in the boardgame Mansions of Madness

Enéias Tavares*

Felipe Bittencourt**

Stefany Schumacher***

* Professor Associado na Universidade Federal de Santa Maria (UFSM).

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6371-9205>.

Email: eneiastavares@gmail.com

** Aluno do Pós-Graduação em Letras em nível Mestrado da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Graduado em Letras.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-7971-4619>

Email: fexlixpe@hotmail.com

*** Aluna do Pós-Graduação em Letras em nível Mestrado da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Graduada em Letras.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-9044-3575>

Email: stefschumacher18@gmail.com



Recebido em: 19-jan-2026

Aceito em: 31-mar.-2026

Resumo: Este artigo explora os elementos narrativos advindos da ficção de H.P. Lovecraft na transposição intermedial de sua obra para o jogo de tabuleiro *Mansions of Madness*, jogo que integra a franquia *Arkham Horror Files*, da empresa norte-americana Fantasy Flight Games. Utilizando como principal base teórica autores como Irina Rajewsky (2005) e Lars Elleström (2010), analisamos como as duas edições do jogo supracitado rearticulam personagens, enredos e cenários numa experiência que é igualmente interativa, lúdica e crítica. Entende-se que, dessa forma, promove-se um exercício ficcional de caráter altamente narrativo ao simular, com a justaposição e mescla de diferentes recursos midiáticos, a atmosfera de horror cósmico da obra de Lovecraft. Além disso, destacamos como a adição de um aplicativo digital, no caso da segunda edição do jogo, simplifica mecânicas e torna a experiência gamificada mais imersiva e instigante de uma perspectiva narrativa e ficcional.

Palavras-chave: Intermedialidade, H. P. Lovecraft, Jogos de tabuleiro.

Abstract: This paper explores the narrative elements derived from H. P. Lovecraft's fiction in the intermedial transposition of his work to the boardgame *Mansions of Madness*, a game that belongs to the *Arkham Horror Files* franchise, from the North American company Fantasy Flight Games. Utilizing as fundamental theoretical background authors such as

Irina Rajewsky (2005) and Lars Elleström (2010), we analyze how both editions of the aforementioned game rearticulate characters, plots and settings in an experience that is interactive, ludic and critical at the same time. It is understood that, in this way, a fictional exercise of a highly narrative character is fomented by simulating, with the juxtaposition and blending of different media resources, the cosmic horror atmosphere of Lovecraft's work. Furthermore, we highlight how the addition of a digital app in the second edition of the game simplifies mechanics and turn the gamified experience more immersive and engaging in a narrative and fictional perspective.

Keywords: Intermediality, H. P. Lovecraft, Board games.

O texto de HP Lovecraft transposto para o tabuleiro de *Arkham*

Horror Files

A produção literária de H. P. Lovecraft, fundamentada nos preceitos do horror cósmico e na premissa da insignificância humana perante o desconhecido, seja ele natural ou sobrenatural. Há extensivos debates sobre quais tipos de mídia seriam ideais ou propícias para representar e manifestar esse tipo de horror que se baseia no insondável, no inominável e no incompreensível — isto é, naquilo que é conceitualmente *irreproduzível*. Entretanto, percebe-se no aspecto lúdico e interativo dos jogos uma sustentação muito rica para experiências que aproximem o jogador do clássico protagonista lovecraftiano, enquanto um ser humano que desafia o desconhecido e persevera — ou sucumbe — perante as perfídias de forças que ele se vê incapaz de controlar.

Há uma ampla gama de jogos que visam explorar os conceitos do horror lovecraftiano, e muitos deles utilizam de, por exemplo, mecânicas que simulam níveis de sanidade para modular a jogatina, ao mesmo passo que desenvolvem a imersão naquele mundo ficcional. Certos autores apontam que “the digital game is highly effective at generating tension via exploiting aspects of the interactivity and breaking the contract between player and game” (Arasu, 2025, p. 696)¹, o que se demonstra uma característica diferencial e inovadora presente na mídia jogo eletrônico, uma vez que por meio desta é possível unir som, imagem e interatividade, aliados a mecanismos tecnológicos que operam por meio de algoritmos, scripts e padrões desconhecidos pelo jogador, para criar um tipo de experiência imersiva que permita *sentir* com maior proximidade o verdadeiro terror promovido por entidades como Cthulhu.

De forma similar, o entendimento de que “The games that successfully engage with their Lovecraftian hypotexts in the philosophical, cosmicist sense are ones which use ludic mechanics to *disempower* the player” (Arasu, 2025, p. 696, grifo nosso)² diz respeito à forma como a falta de controle por parte do jogador propicia possibilidades narrativas e lúdicas que vão além da experiência tradicional de se ler um livro ou ver um filme. Em jogos do gênero de terror, sobretudo horror cósmico, há certa recorrência de mecânicas que debilitem o personagem protagonista, que muitas vezes habita um mundo que está *contra* a sua existência e busca ativamente destruí-lo, seja pela presença de criaturas ctônicas que ele não possui

¹ “o jogo digital é altamente efetivo em gerar tensão ao utilizar aspectos de interatividade e ao quebrar o contrato entre jogo e jogador” (Tradução nossa.)

² “Os jogos que obtêm sucesso ao engajar com seus hipotextos lovecraftianos de forma filosófica e cosmicista são aqueles que usam mecânicas lúdicas para debilitar o poder de controle do jogador” (Tradução nossa.)

forma de combater ou de sistemas — como a já mencionada sanidade — que existem para seu detrimento.

Por conta de fatores como esses, não é incomum que, ao se mencionar o conceito de um jogo lovecraftiano, costuma-se pensar imediatamente em jogos digitais. Entretanto, atualmente, a ficção derivada de H. P. Lovecraft tem sido objeto de sistemáticas transposições para o campo dos jogos de tabuleiro, demonstrando um potencial até então pouco explorado, ainda mais em se tratando do gênero de horror cósmico. Este fenômeno de adaptação intermediária é notadamente exemplificado pela franquia *Arkham Horror Files*, da editora estadunidense Fantasy Flight Games, que operacionaliza os tropos narrativos de Lovecraft em sistemas de regras e mecânicas de jogo tão desafiadores quanto inventivos, sobretudo a partir de sua matriz literária original. Títulos como *Arkham Horror* (1987 e 2005) e *Eldritch Horror* (2013) funcionam como vetores que traduzem o declínio da sanidade e a atmosfera de isolamento — elementos seminais da ficção do autor de Providence — para experiências lúdicas colaborativas e imersivas.

Em *Game Play: Paratextuality in Contemporary Board Games*, o teórico Paul Booth estuda e analisa jogos de tabuleiro baseados em livros, séries, filmes e outras franquias. Em um capítulo dedicado ao fenômeno produzido pela ficção de Lovecraft, o crítico chama a franquia *Arkham Horror Files* de “um mundo transmídia inteiro inspirado em Lovecraft” (2021, 97). Já em *The medial afterlives of H. P. Lovecraft* (2023), uma antologia de textos críticos dedicada exclusivamente a transposições intermediárias da obra de Lovecraft, Torben Quasdorf escreve:

What makes the case of Lovecraft special is the fact that the emergence of a super-narrative was part of his literary strategy all along and shaped the writing process not just of himself but also of

his circle of author-friends. Lovecraft continually references the same places, people, objects, quotes, alien entities, events, and all sorts of recognizable elements throughout different stories. This way, he creates the illusion of a larger “mythos” all these stories are related to, that is never revealed in its entirety. (2023, p. 321)³

A análise de Quasdorf permite compreender que a obra de Lovecraft não se limita a um conjunto de contos isolados, mas constitui uma supernarrativa deliberadamente fragmentada, cuja incompletude funciona como um convite à expansão transmídia. Ao estruturar seu universo por meio de recorrências (de lugares, entidades e artefatos que compõem o chamado “Cthulhu Mythos”), Lovecraft estabeleceu as fundações de um mundo habitável que extrapola as fronteiras do texto literário original.

Para Paul Booth (2021), a franquia *Arkham Horror Files* materializa essa estratégia ao transformar o que era apenas uma ilusão de totalidade narrativa em uma experiência sistêmica e lúdica. Assim, o jogo de tabuleiro e seus derivados funcionam como extensões que permitem ao público não apenas ler sobre o horror, mas “habitar” e explorar ativamente os vazios deixados pelo autor, consolidando um ecossistema intermediário onde o universo ficcional se torna mais tangível e coeso do que a própria soma de suas partes literárias.

Nesse contexto, as duas edições de outro jogo da franquia, *Mansions of Madness* (2011 e 2016), destacam-se pela transposição de enredos, cenários e personagens provenientes e inspirados pela bibliografia lovecraftiana para um tabuleiro móvel e variável, o que dá ao jogo uma aura de constante novidade, surpresa e tensão. Enquanto

³ “O que torna o caso de Lovecraft especial é o fato de que a emergência de uma supernarrativa fez parte de sua estratégia literária desde o início e moldou o processo de escrita não apenas dele próprio, mas também de seu círculo de amigos-autores. Lovecraft referencia continuamente os mesmos lugares, pessoas, objetos, citações, entidades alienígenas, eventos e vários tipos de elementos reconhecíveis em diferentes histórias. Dessa forma, ele cria a ilusão de um “mythos” maior ao qual todas essas histórias estão relacionadas, que nunca é revelado em sua totalidade.” (Tradução nossa.)

a primeira edição estruturava o conflito por meio de uma arquitetura assimétrica de cenário e narrativa, a segunda edição refinou essa translocação ao integrar o suporte digital, permitindo que a investigação de mansões decrepitas e vilarejos litorâneos ocorra de forma procedural. Assim, a transposição não se limita apenas à estética. Antes, ela emula a estrutura de investigação da fonte primária ao colocar os jogadores no papel de investigadores que, ao explorarem cenários geograficamente confinados e repletos de entidades ancestrais, confrontam a finitude da razão humana frente ao inexplicável.

Ainda sobre essa transposição, é preciso destacar que ela não se restringe a uma mera adaptação de enredos, mas se configura como um processo intermidial no qual a experiência literária é reconfigurada em termos de jogabilidade, regras e agência do jogador. Assim, o horror antes lido e absorvido se torna um horror jogado e recriado, ampliando o campo de fruição estética do universo lovecraftiano e evidenciando como o imaginário textual pode migrar entre mídias sem perder sua força de evocação. Como se almeja demonstrar ao longo deste texto, a experiência proposta pela mídia a ser analisada — o jogo de tabuleiro — tanto engaja seus jogadores com narrativas dinâmicas e voláteis quanto permite uma aproximação imersiva com um expansivo universo literário consolidado em sua pluralidade midiática, podendo servir até mesmo como convite à leitura de H. P. Lovecraft e de outras ficções de mistério e horror.

O objetivo deste artigo é investigar a transposição dos elementos narrativos de Lovecraft para o jogo de tabuleiro *Mansions of Madness*, parte da franquia *Arkham Horror Files*. Sob o aporte teórico de Irina Rajewsky (2005) e Lars Elleström (2010), analisa-se como a rearticulação de personagens, enredos e cenários ocorre por meio de processos de tradução midiática, os quais reconfiguram a

herança literária do horror cósmico em uma estrutura lúdica e interativa. Ademais, discute-se a transição da primeira para a segunda edição do jogo, destacando a integração de um dispositivo digital como sustentáculo dessa experiência intermidiática. Essa arquitetura narrativa contemporânea torna a experiência lúdica mais instigante, permitindo que a investigação procedimental e a atmosfera de mistério emulem, de forma crítica e inovadora, a clausura e o inexplicável característicos da prosa lovecraftiana.

Narrativa, Intermidialidade e Interatividade: as teorias de Rajewsky e Elleström

A compreensão contemporânea de intermidialidade aponta menos para mídias estáticas e diversas e mais para as relações algo complexas de contato e contaminação entre diferentes suportes. Segundo Irina Rajewsky (2005), o conceito não deve ser tratado como uma categoria homogênea, mas sim como um fenômeno tripartido que abrange a transposição midiática, a combinação de mídias e as referências intermidiáticas. No contexto do horror cósmico Lovecraftiano, um autor cada vez mais reinventado em diversas mídias, como cinema, jogos e quadrinhos, além de livros, audiolivros e livros-jogo, a perspectiva de Rajewsky permite analisar como um jogo de tabuleiro não apenas “adapta” a literatura do autor norte-americano, mas opera uma translocação de sistemas semióticos. Desse modo, o texto literário de Lovecraft deixa de ser um fim em si mesmo para se tornar o substrato de uma nova configuração midiática, rearticulada por meio de regras, componentes físicos e mecânicas de jogo, além de uma experiência imersiva e instrutiva vivenciada pelos jogadores.

No pensamento de Rajewsky, a transposição midiática é compreendida como um processo de metamorfose onde um produto midiático original, ou um fragmento dele, serve como gerador para uma nova configuração em um meio distinto. Ao aplicar essa categoria à franquia *Arkham Horror Files*, observa-se que a transposição não se limita à mera transposição de tramas literárias, mas constitui uma rearticulação ontológica do cânone lovecraftiano. Desse modo, a herança narrativa de Lovecraft é fragmentada e reorganizada em um novo sistema de signos, de modo que as descrições do colapso psíquico de muitos de seus personagens são traduzidas em mecânicas de sanidade relativas a pontos de sanidade, enquanto os cenários de isolamento geográfico são translocados para a arquitetura lógica de tabuleiros e cartas.

Complementarmente, Lars Elleström (2010) define intermedialidade como uma condição inerente a todo processo de comunicação, o que implica que a transição do suporte escrito para o jogo de tabuleiro envolve uma complexa renegociação dessas modalidades. Essa moldura teórica é essencial para investigar como a essência narrativa de Lovecraft sobrevive à mudança de suporte, mantendo sua potência ficcional através de novos canais de percepção e interação, além de novos caminhos de leitura, aprendizado, fruição e reflexão.

A análise da transposição de Lovecraft para o tabuleiro exige a recuperação das distinções conceituais propostas por Lars Elleström (2010) entre mídias básicas (*basic media*) e mídias qualificadas (*qualified media*). Enquanto as mídias básicas referem-se às formas elementares de expressão e percepção, como o texto verbal, a imagem estática ou o som, as mídias qualificadas representam categorias cultural e socialmente institucionalizadas. Nestas últimas, a significação é mediada por convenções artísticas, históricas e

operacionais específicas, como ocorre com a literatura e os jogos de tabuleiro.

Nesse arcabouço, a modalidade é definida como a maneira fundamental pela qual a comunicação se manifesta e é percebida, operando como a estrutura formal que delimita a representação do produto midiático. Conforme Jensen e Davidsson (2025), cada modalidade estabelece uma distinção própria entre o conteúdo comunicado e a operação da comunicação.

Segundo o modelo multidimensional de Elleström (2010), qualquer mídia deve ser compreendida através de quatro modalidades interdependentes: a Material (a interface física), a Sensorial (os canais de percepção envolvidos), a Espaço-temporal (a estruturação no tempo e no espaço) e a Semiótica (os processos de criação de significado). No caso de *Mansions of Madness*, ao transpor os enredos de Lovecraft para outra mídia, o jogo traduz a modalidade sensorial da leitura silenciosa para uma experiência tátil e visual, enquanto a modalidade espaço-temporal é reconfigurada pelo tempo da partida e pelo espaço físico do tabuleiro.

A integração ocorre quando essas mídias deixam de funcionar de modo independente e passam a compor um todo coeso, no qual os elementos se interdependem para gerar sentido, como na fusão entre som, imagem e movimento no cinema. A mediação diz respeito à representação ou referência de uma mídia por outra — por exemplo, quando um romance descreve um quadro, ou quando um filme simula a estética de uma pintura. Já a transformação envolve a reconfiguração de um conteúdo, forma ou estrutura de uma mídia

para outra, como na adaptação de um conto literário para um jogo digital ou de tabuleiro.⁴

É na convergência dessas modalidades que *Mansions of Madness* rearticula o horror cósmico, traduzindo a modalidade semiótica do texto literário para a materialidade tátil dos componentes e a espacialidade lúdica do cenário. Exemplifica-se, então, a análise das modalidades configuradas no jogo em questão representadas pelo esquema a seguir:

Categorias Modais de Ellestöm (2010)	Representação em <i>Mansions of Madness</i>
Modalidade Material	Componentes físicos: manual, tabuleiro modular, miniaturas, cartas, dados e fichas. Na segunda edição, há também um aplicativo digital que faz o papel do <i>Keeper</i> (mestre do jogo que organiza e executa as regras)
Modalidade Sensorial	Visão (mapas, miniaturas, cartas ilustradas), audição (música de ambientação e efeitos sonoros digitais produzidos pelo aplicativo) e tato (manipulação dos componentes do jogo)
Modalidade Espaço-temporal	Espaço: disposição tridimensional do tabuleiro modular e mapeamento dos espaços diegéticos (mansão, corredores, cômodos etc.); disposição dos jogadores ao redor do tabuleiro. Temporal: a investigação dos jogadores enquanto

⁴ Definição sumarizada para os fins do artigo. Para detalhes acerca da categorização dos processos entre-mídias propostos pelo autor, consultar o Capítulo I de “Media borders, multimodality and intermediality” (2010).

	personagens e a própria duração da partida
Modalidade Semiótica	Símbolos, nomes e imagens que remetem à diegese Lovecraftiana

Tabela 1: Modalidades em *Mansions of Madness*

A partir da matriz conceitual de Rajewsky e Elleström, compreende-se que a transposição da obra de Lovecraft para o tabuleiro não constitui um processo estático, mas uma dinâmica de transformação intermediária que reconfigura as fronteiras das mídias envolvidas, sejam elas literárias ou gameficadas. Ao migrar da literatura para o jogo, a narrativa de horror cósmico abandona a exclusividade do suporte textual para se materializar em um sistema complexo de integração e combinação de mídias básicas. Conforme sintetizado na Tabela 1, as modalidades material, sensorial, espaçotemporal e semiótica atuam em conjunto para traduzir o “indizível” lovecraftiano em componentes tangíveis e interativos, estabelecendo um novo pacto comunicativo onde a agência do jogador ativo confronta a noção de um leitor passivo, sem abdicar da fidelidade à atmosfera diegética original.

Essa estrutura modal servirá de base para a análise das duas edições de *Mansions of Madness* a seguir, nas quais observaremos como o “transpasse das fronteiras” evoluiu técnica e tecnologicamente. Enquanto a primeira edição (2011) operava majoritariamente por meio da combinação de mídias físicas e da mediação analógica de um jogador no papel de antagonista ou mestre (*Keeper*), a segunda edição (2016) introduz uma ruptura qualitativa ao incorporar o aplicativo digital. Investigaremos como essa integração tecnológica altera a modalidade sensorial por meio de sonoridades imersivas e como reconfigura a modalidade

espaçotemporal ao automatizar a exploração procedimental, tornando a experiência de jogo uma manifestação contemporânea e híbrida do horror intermediático.

Mansions of Madness 1ª Edição: A Planta Baixa do Universo Lovecraftiano

Lançado em 2011 e criado por Corey Konieczka, *Mansions of Madness* ofereceu uma experiência mais imersiva e teatral do que seus predecessores, *Arkham Horror* (2ª Edição, 2005) e *Eldritch Horror* (2013). Enquanto estes jogos enfatizavam a cooperação estratégica em escala global — o primeiro focado na cidade de Arkham e o segundo no mapa-múndi como palco das ameaças cósmicas —, *Mansions of Madness* propunha uma experiência espacial e narrativa mais concentrada, ambientando os jogadores em mansões, asilos, cemitérios e universidades.

Diferentemente dos outros títulos, cada partida aqui era conduzida por um jogador chamado *Keeper* (Guardião), função que colocava um dos jogadores como antagonista e narrador oculto, responsável por controlar os monstros, manipular eventos e orquestrar as partidas. Com isso, a primeira edição aproximava-se da estrutura dos jogos de RPG tradicionais, unindo o rigor mecânico dos tabuleiros à dimensão lúdica dos jogos de interpretação.



Figura 1: Caixa e Componentes de *Mansions of Madness* 1ª Edição.

Fonte: Fantasy Flight Games (2015)

A caixa base do jogo continha cinco investigações principais, cada uma inspirada por diferentes textos de H. P. Lovecraft e pensada para explorar um aspecto da sanidade humana e uma forma de revelação cósmica. “The Fall of House Lynch” remetia a “The Rats in the Walls”, que, além de sua óbvia referência ao conto de Edgar Allan Poe, leva os jogadores a uma mansão amaldiçoada cujos segredos familiares ecoam por portais e alicerces. “The Inner Sanctum” dialogava com “The Call of Cthulhu”, apresentando um culto secreto que conspira nas sombras de Arkham, também referenciando a cidade de “Dunwich”, derivada do conto “The Dunwich Horror”. “Blood Ties” é outro cenário que evoca “The Dunwich Horror”, centrando-se em heranças macabras e linhagens profanas. “Classroom Curses” tomava como referência “The Thing on the Doorstep”, transformando uma investigação acadêmica em um pesadelo de possessão e identidade. Por fim, “Green-Eyed Boy” fazia eco a “The Shadow Over Innsmouth”, unindo hereditariedade e degeneração. Cada uma dessas missões apresentava aos jogadores não apenas um mistério a resolver,

mas um exercício de habitar o imaginário lovecraftiano, com suas casas em ruínas, seus segredos inomináveis e seus abismos mentais.

Uma das inovações mais marcantes da primeira edição residia em sua estrutura espacial modular, composta por peças de tabuleiro independentes que, à medida que a investigação avançava, eram reveladas e encaixadas em tempo real. Diferentemente de outros jogos de tabuleiro de estrutura fixa, aqui o espaço era uma narrativa em construção: cada sala descoberta correspondia a uma nova página da história. Essa arquitetura fragmentada tanto espelhava o caráter labiríntico das mansões lovecraftianas quanto instaurava no jogador a sensação de desorientação e de descoberta progressiva. O desconhecido deixava de ser apenas um tema — tornava-se uma mecânica. O mapa crescia conforme o medo se expandia, transformando cada partida em um experimento de tensão narrativa e o mapa em um organismo vivo e mutante.

Quanto ao *Keeper*, a figura do guardião era central para a dinâmica do jogo. Atuando como uma espécie de mestre de jogo, cabia a ele preparar o cenário antes do início da partida, organizando as cartas de *Mythos*, *Event*, *Objective* e *Exploration* de acordo com o roteiro escolhido no *Keeper's Guide*. Esse manual, junto do *Rules of Play* e do *Investigator's Guide*, estruturava as etapas de preparação, a progressão da história e as ações dos jogadores. O *Keeper* definia a configuração do tabuleiro, escolhia o ponto de partida e escondia informações e armadilhas que seriam reveladas ao longo do jogo, mantendo o suspense e o ritmo da jogatina.

Durante a partida, o *Keeper* controlava todos os elementos do jogo: movimentava os monstros, gerava eventos imprevistos, jogava cartas de *Mythos* e administrava o tempo dos diferentes eventos ou fases, atuando como força antagônica e criadora de atmosfera. Enquanto os jogadores buscavam pistas, resolviam puzzles e

tentavam sobreviver, o *Keeper* manipulava tokens de *Horror* e *Dano*, bem como outros componentes de ameaça e desafio, de modo a dificultar a missão e aproximar aquele mundo da perdição cósmica lovecraftiana. Sua função, mais do que vencer, era construir o terror, equilibrando o uso estratégico dos componentes físicos (cartas, marcadores, miniaturas e peças modulares de mapa) e das instruções narrativas presentes nos manuais em uma performance que unia dramaturgia e cálculo, suspense e sistema.

Quanto aos personagens, a caixa base da primeira edição apresentava um elenco variado. Roland Banks, o detetive federal, representava a racionalidade institucional que tenta compreender o irracional por meio da lógica da lei. Joe Diamond, o investigador particular, evocava o espírito dos *pulp detectives*, movido mais pela intuição do que pela moral. Jenny Barnes, a socialite aventureira, era a herdeira que trocara o conforto pela busca do sobrenatural após o desaparecimento da irmã. Sister Mary, a freira, unia fé e coragem em sua cruzada contra o mal. Michael McGlen, o gângster, traduzia a força bruta em instrumento de sobrevivência. Harvey Walters, o professor, simbolizava o erudito que investiga o oculto como extensão do saber. Kate Winthrop, a cientista, trazia à mesa o olhar empírico da razão em confronto com o inominável. Agnes Baker, a garçonete e bruxa reencarnada, oferecia a conexão entre o cotidiano e o místico. Por fim, Monterey Jack, o arqueólogo, remetia aos heróis aventureiros da ficção serial, desbravando ruínas em busca de respostas que talvez fosse melhor deixar ocultas.

A primeira edição de *Mansions of Madness* recebeu, nos anos seguintes ao seu lançamento, expansões que ampliaram seu universo, como *Call of the Wild* (2013), que deslocava a investigação para ambientes externos e florestais; *Forbidden Alchemy* (2011), que introduzia novos monstros, itens e temas científicos; e *House of Fears*

(2012), que explorava ambientes mais claustrofóbicos. Cada expansão adicionava novos mapas, cartas, puzzles e personagens, consolidando o jogo como uma experiência narrativa ampliada e modular.

No entanto, o papel central do *Keeper* — ao mesmo tempo mestre, antagonista e contador de histórias — era alvo de críticas, sobretudo por tornar a preparação demorada e a jogabilidade assimétrica. Essa tensão entre o controle humano e a imprevisibilidade narrativa levaria, em 2016, à criação da *Second edition*, uma reinvenção radical da experiência: agora, o papel do *Keeper* seria substituído por um elemento tão polêmico quanto inovador: um aplicativo digital, capaz de assumir a função narrativa e mecânica, redefinindo o modo como o horror lovecraftiano se manifestaria sobre o tabuleiro.

Mansions of Madness 2ª Edição: Aventuras Analógicas sob Orientação Digital

Lançada em 2016 pela Fantasy Flight Games e assinada pela dupla Corey Konieczka e Nikki Valens, responsáveis por *Eldritch Horror* (2013), *Mansions of Madness* adicionou uma importante inovação. O jogo abandonou a figura do *Keeper* e introduziu um software digital que instruía a preparação do jogo e conduzia as partidas. Essa transição marcou um ponto de inflexão no design narrativo dos jogos de tabuleiro modernos, permitindo que todos os jogadores se unissem como investigadores e que a máquina assumisse o papel de narrador e antagonista. O sistema também foi refinado: as regras se tornaram mais ágeis e intuitivas e a progressão ganhou ambientação sonora e musical. O aplicativo transformou *Mansions of Madness* de um jogo de preparação densa e múltiplas consultas de manual na primeira

edição em uma experiência fluida, capaz de equilibrar estratégia, terror e narrativa na segunda edição.



Figura 2: Caixa e Componentes de *Mansions of Madness* 2ª Edição.

Fonte: Steam (2016).

O aplicativo, longe de ser um mero gerenciador de eventos, atuava como um mestre de cerimônias invisível, modulando o suspense, administrando o tempo e conduzindo o ritmo da partida como um contador de histórias. Sons de portas rangendo, murmúrios nas sombras, ventos tempestuosos, corvos grasnando e gritos distantes emergiam para amplificar a ambientação, reforçando a sensação de que a mansão, o cemitério ou o hotel, ou qualquer outro cenário, tinham vontade própria.

Apesar de algumas reservas, o digital não rompeu com o analógico: o tabuleiro, as miniaturas e as cartas continuaram a mediar o contato tátil com o jogo, mas agora estavam imersos em uma camada sonora e narrativa que expandia a imersão. Nesse sentido, a 2ª Edição tornou-se uma forma de *storytelling híbrido*, um meio em que

o espaço físico e o espaço ficcional coexistiam, como páginas e telas de um mesmo e único livro de horror interativo.



Figura 3: Aplicativo de *Mansions of Madness* 2ª Edição.

Fonte: Steam (2016).

Quanto à estrutura modular do tabuleiro, este continuava a ser composto por peças independentes, mas agora sua revelação era administrada pelo aplicativo, que definia em tempo real quais salas seriam abertas, quais portas permaneceriam seladas e onde se encontravam os desafios. Essa combinação de imprevisibilidade e controle narrativo transformava cada partida em uma experiência única: não havia mais como antecipar o mapa, e o próprio terreno se reconfigurava de acordo com as decisões dos jogadores. A tensão, por consequência, deixava de ser apenas atmosférica e tornava-se estrutural, com a incerteza do espaço refletindo a incerteza do enredo. O desconhecido, no universo de Lovecraft, sempre foi o verdadeiro protagonista, mas, agora, ele também se tornava o arquiteto da experiência narrativa.

Enquanto na primeira edição, esse elemento do desconhecido, tão caro ao horror cósmico, era limitado pela presença e ação do *Keeper* (um jogador que era privado da experiência, uma vez que ele

precisa de todas as informações para reger o andamento do jogo), a presença do aparato digital na segunda edição mudou drasticamente as figuras de poder e controle envolvidas na jogabilidade. Por meio do aplicativo, o desconhecido domina a jogabilidade para além da intervenção humana, utilizando algoritmos de computador e geração aleatória para promover uma experiência que não somente é imprevisível quanto não é manualmente controlável. Dessa forma, o desconhecido, uma vez elemento temático, assume uma forma estrutural nessa mídia enquanto mecânica de jogo. Isto é, torna-se uma forma de contar a história, integrando o modo como os jogadores experienciarão o jogo e fazendo parte de um sistema que rege a experiência além dos jogadores.

Com relação a outras adições, na segunda edição o elenco de investigadores cresceu, incorporando rostos clássicos do universo *Arkham Horror Files* ao lado de novos personagens, de modo que cada um deles integra o que já se consolidava como um universo expandido e compartilhado que transitava entre jogos, livros e ambientações, compondo o que a própria *Fantasy Flight* denomina de “mitologia Arkham”. Além de oito novos personagens, um kit de conversão permitia que os oito investigadores da edição anterior fossem usados para essa nova versão, inclusão já prevista no aplicativo digital, programado para justamente incluir expansões que adaptam cenários da primeira edição para essa, como também para acolher novas expansões.



Figura 4: Kit de Conversão da 1ª Edição de *Mansions of Madness* para a 2ª.

Fonte: Fantasy Flight Games (2016).

Essa continuidade de identidades e histórias oferecia aos jogadores uma familiaridade paradoxal: reconhecer rostos e nomes era reconfortante, mas também perturbador, pois em Arkham nada retorna exatamente como era antes. Além disso, cada personagem também começa a ser pensado não apenas a partir de um aspecto e objetivo individual, mas também como suporte a outros jogadores, o que aprofunda o aspecto coletivo do jogo. Agatha Crane, por exemplo, é uma psicóloga que utiliza o conhecimento acadêmico para enfrentar o desconhecido, sendo especialista nos mitos e capaz de recuperar sanidade de outros personagens, sendo uma óbvia herdeira do racionalismo cientificista que tenta resistir ao irracional lovecraftiano. Carson Sinclair, o mordomo, contrasta o arquétipo de servidão com uma dedicação quase quixotesca à proteção dos outros investigadores, oferecendo suporte e coordenação ao grupo. Father Mateo, o padre mexicano, representa a espiritualidade em conflito

com o horror cósmico: sua habilidade de conceder bênçãos reflete uma fé que, mesmo impotente perante os Antigos, oferece resiliência moral e humana. Já Jenny Barnes, a herdeira, é uma das figuras mais emblemáticas da franquia, com sua busca pelo desaparecimento da irmã, Isabelle, unindo motivações pessoais e heroísmo, sintetizando o espírito investigativo e igualmente trágico que permeia o universo de Lovecraft.

Os outros quatro investigadores completam o espectro social e psicológico da narrativa lovecraftiana típica. Rita Young, atleta universitária e corredora, traz ao grupo velocidade e força física, atributos raros em jogos do gênero, oferecendo momentos de alívio e dinamismo no ritmo geralmente claustrofóbico das partidas. Minh Thi Phan, secretária vietnamita imigrante, é uma das adições mais singulares: sua habilidade de liderança e coordenação narrativa reforça a dimensão coletiva do enfrentamento ao horror, enquanto sua biografia evoca deslocamento e trauma, temas caros a Lovecraft, mas aqui ressignificados sob uma ótica empática e contemporânea. Silas Marsh⁵, o marinheiro taciturno, carrega o legado de Innsmouth e suas maldições aquáticas, oscilando entre o humano e o monstruoso, ecoando o próprio medo lovecraftiano de degeneração. Por fim, Wendy Adams, a órfã ladina, encarna a inocência astuta, sendo uma sobrevivente das ruas e testemunha precoce do inexplicável.

Essa diversidade de tipos, intelectuais, religiosos, trabalhadores e marginais, confere à segunda edição uma complexidade dramática rara: cada partida, ao combinar diferentes perfis e talentos, corrige o gesto narrativo monotemático de Lovecraft, não raro baseado em um tipo masculino caucasiano adulto, transformando-o em pluralidade

⁵ Referência direta à família Marsh, especificamente a Obed Marsh, personagem do conto “A Sombra sobre Innsmouth” (1936), de H. P. Lovecraft.

humana e representatividade étnica, de gênero e de idade, uma pluralidade mais que bem-vinda.

A esse elenco de personagens, os jogadores podem escolher entre quatro cenários, cada um deles apresentando diferentes níveis de complexidade, dificuldade e duração. O aplicativo quantifica esses elementos, apresentando já na tela de escolha quais seriam esses níveis e a duração prevista de cada partida, dependendo do número de jogadores. Após informar os personagens escolhidos pelos jogadores, o aplicativo fornece a eles uma série de itens e pistas iniciais. Só então, a partida começa com uma narrativa dublada na qual o mote inicial do cenário é apresentado com uma missão investigativa.



Figura 5: Primeiro Cenário do Aplicativo de *Mansions of Madness 2ª Edição*.

Fonte: Steam (2016).

O primeiro cenário se chama “Cycle of Eternity” (Ciclo da Eternidade), sendo um cenário introdutório do jogo e a porta de entrada ideal para novos investigadores. A história se passa em uma antiga mansão na periferia de Arkham, onde fenômenos inexplicáveis — sombras em movimento, vozes sussurradas e objetos que flutuam sozinhos — sugerem que o tempo e o espaço estão em colapso.

Inspirado livremente na mitologia de H. P. Lovecraft e na fixação de Darleth por grupos cultistas, o cenário explora a interseção entre ciência e ocultismo, apresentando portais dimensionais e rituais que desafiam a compreensão humana. O nível de complexidade é baixo, mas já introduz os jogadores às mecânicas do jogo. O tabuleiro se revela de modo gradual, e cada novo cômodo é tanto uma pista quanto uma ameaça, culminando em uma corrida contra o tempo para deter um ritual de invocação.

Mesmo sendo uma aventura pensada como uma introdução para as mecânicas básicas do jogo, logo de partida a astúcia, o julgamento e a coragem dos jogadores é colocada à prova com a eminência de um perigo próximo que, se ignorado, priva os jogadores de uma peça importante para o desenrolar da história — um dos serviçais da mansão. Os protagonistas habituais de Lovecraft em grande parte apresentam uma ânsia pelo conhecimento proibido, que muitas vezes os levam a confrontar situações de morte certa, o que também é simulado pelo jogo de tabuleiro. Neste caso, o jogador é recompensado por colocar-se em risco para descobrir que tipo de monstro retumba atrás daquela porta. Ao encarnar o papel sugerido de um investigador e adentrar-se na narrativa — arriscando-se frente a um horror ancestral —, tal qual os protagonistas de contos como “The Nameless City” ou “The Statement of Randolph Carter” fariam, desbloqueia-se mais conhecimento para a jornada — que não necessariamente garantirá uma vitória, mas sim um maior contato e entendimento da maldade que opera para além do alcance do mortal e do mundano.

Intitulado “Escape from Innsmouth” (Fuga de Innsmouth), o segundo cenário apresenta uma trama ambientada na cidade costeira criada por Lovecraft em seu conto “The Shadow Over Innsmouth”. Após uma série de desaparecimentos, os investigadores chegam a

uma vila de aparência decadente e logo percebem que seus habitantes escondem algo de inumano. A missão mistura investigação urbana e sobrevivência em campo aberto, com o mapa se expandindo de forma labiríntica entre a cidade e o porto. O desafio central é a administração do tempo: os jogadores precisam desvendar a conspiração local antes que as forças marítimas de Dagon dominem o território. O nível de dificuldade é médio a alto, exigindo coordenação entre os jogadores e uso estratégico de objetos e feitiços, além da busca de um personagem que deve ser salvo e levado com os jogadores em sua fuga. O cenário combina horror atmosférico com perseguição, lembrando os melhores momentos de fuga e paranoia do conto original.

A forma modular e progressiva do tabuleiro novamente age contra o jogador, incluindo a presença de elementos que se deslocam além de seu conhecimento. Mesmo enquanto os jogadores estão “a salvo” (com várias ressalvas) no interior da residência desse cenário, a turba de cidadãos se locomove pelas ruas, imbatíveis e imparáveis, mesmo antes dos jogadores sequer saberem de sua existência. Esse é outro exemplo de como a presença do aplicativo, que automatiza o percurso desses elementos incógnitos sem a agência do jogador, possibilita maior imersão e intensifica a narrativa.

Quanto ao terceiro cenário, “What Lies Within” (O Que Jaz Dentro) é mais introspectivo e psicológico, levando os jogadores de volta à Arkham, onde uma herança inesperada — uma velha propriedade familiar — esconde segredos abomináveis. Inspirado em “The Call of Cthulhu” e “The Thing on the Doorstep”, o enredo envolve possessão, rituais de troca de corpos e experimentos anatômicos conduzidos em segredo. O tabuleiro começa reduzido, mas rapidamente se torna um labirinto de corredores e câmaras subterrâneas. A principal mecânica de desafio está no controle de

sanidade e na administração do inventário, já que muitos dos itens aparentemente úteis acabam trazendo efeitos colaterais imprevisíveis. O nível de complexidade é médio, com ênfase na construção narrativa e nas decisões morais: confiar em um aliado pode ser fatal, mas agir sozinho pode significar enlouquecer.

Por fim, o último cenário da caixa base é “Rising Tide” (Maré Crescente). Este é mais ambicioso e demorado. Nele, somos levados de volta à Innsmouth para investigar uma série de inundações anormais que prenunciam o despertar de algo colossal nas profundezas. Temos aqui a missão de investigar seis suspeitos que fazem parte da cidade. A partida exige a montagem de cinco diferentes cenários, o que inclui as zonas centrais, portuárias e residenciais, compreendendo um esforço de jogo de mais do que suas prometidas quatro horas mínimas.



Figura 6: Quarto Cenário do Aplicativo de *Mansions of Madness* 2ª Edição.

Fonte: *Mansions of Madness: Second Edition* (2016).

Quanto aos suspeitos, eles são tanto habitantes quanto visitantes da cidade. Entre eles, encontramos Zadock Allen, um pescador taciturno que evita falar do mar e dos desaparecimentos

recentes; Sylvia Marsh, uma matriarca poderosa e um tanto misteriosa; Bobby Foster, um forasteiro hospedado na pousada local que afirma estudar fenômenos marítimos e escrever sobre eles; Víctor Blake, um policial nervoso e irritadiço; Joyce Little, uma bibliotecária simpática e conhecedora da história de Innsmouth; e Othera Gilman, a responsável pela hospedaria onde os jogadores estão hospedados.

Ao interagir com cada um deles, os investigadores descobrem fragmentos de um enredo maior: rituais interrompidos, objetos de poder submersos e um chamado crescente que ecoa de sob as ondas, corroendo a razão e a fé dos que o escutam. O texto inicial do cenário, que serve de introdução à missão e à investigação ilustra muito do que podemos esperar de “Rising Tide”:

A carta chegou na semana passada. O endereço do remetente estava borrado, e a própria carta mal podia ser lida. Entre indícios parciais e rabiscos ensandecidos, vocês conseguiram discernir seis nomes e alusões a uma trama horrível se desenrolando no misterioso vilarejo de Innsmouth. Quem são essas pessoas, e o que estão planejando? Quem quer que tenha escrito a carta estava com medo e acreditava que os acontecimentos escusos em Innsmouth ameaçavam a longevidade da raça humana.

O autor da carta estava claramente em delírio, mas havia algo na forma de escrever que soava verdadeiro, algo que merece uma inspeção mais cuidadosa.

Vocês reservaram quartos na Casa Gilman, uma hospedaria modesta próxima ao centro da cidade. A proprietária, Othera Gilman, é uma das pessoas citadas na carta. Os demais, Zadock Allen, Víctor Blake, Sylvia Marsh, Joyce Little e Bobby Foster, estão em algum lugar em Innsmouth, fazendo sabe-se lá o quê.

Vocês se preparam para sair, intencionando encontrar uma resposta. (FANTASY FLIGHT GAMES, 2016).

O cenário de “Rising Tide” é notável por sua amplitude e variabilidade, utilizando quase todas as peças do tabuleiro, incluindo interiores de prédios, becos sombrios e paisagens portuárias que incluem até um barco-casa, além de uma trilha sonora imersiva que alterna sons, ruídos e música. A aplicação digital desempenha um

papel decisivo: ela administra o avanço da maré, altera o terreno conforme o tempo passa e ajusta a narrativa de acordo com as escolhas dos jogadores, o que torna cada partida única.

A ação ocorre tanto em terra quanto nos limites do litoral, com o tabuleiro modular enfatizando o avanço da água e a passagem do tempo, ambos signos do colapso racional diante do caos primordial. Esse é o cenário de maior complexidade da caixa base, exigindo domínio das regras, coordenação coletiva e adaptação constante às mudanças ambientais impostas pelo aplicativo. Monstros marinhos, cultistas e eventos imprevisíveis transformam cada rodada em um teste de resistência. Ao fim, a tensão culmina em um confronto no possível local do ritual com aqueles que os jogadores indicarem como culpados. Aqui, se o jogador errar, o conflito se dá entre razão e medo, ou entre a humanidade e o mar. O desenlace trágico ecoa o destino dos protagonistas dos contos lovecraftianos com ninguém escapando de fato ileso.

Em um dos finais, você conseguiu escapar da cidade, mas não descobriu quem eram os dois cultistas e nem impediu o ritual, o que condenou os outros quatro suspeitos — e também a população de Innsmouth — a se tornarem criaturas de Dagon. Nesse cenário, no que poderia ser considerado um “perder o jogo”, você tem de lidar com a descrença do mundo exterior e com medicamentos constantes para lidar com o que testemunhou. Mas mesmo que você tenha “vencido”, neste caso descobrindo os dois suspeitos e salvando a cidade do ritual de condenação, isso não significa exatamente uma vitória, uma vez que você precisará lidar com as consequências mentais do que testemunhou.



Figura 7: Um dos Finais do Quarto Cenário de *Mansions of Madness* 2ª Edição.

Fonte: *Mansions of Madness: Second Edition* (2016).

A estrutura modular e narrativa de “Rising Tide” faz dele um exemplo notável de rejogabilidade planejada, um dos trunfos de *Mansions of Madness*. Cada partida apresenta variações nos culpados, nos desfechos e nas áreas exploradas, o que garante novas combinações de pistas, eventos e diálogos a cada investigação. Embora os elementos narrativos e mecânicos sigam um mesmo arcabouço de mistério e dedução, a experiência resulta sempre em uma configuração inédita devido às escolhas dos jogadores, à interação com o aplicativo e às diferentes composições de personagens. Essa fluidez narrativa e estrutural reafirma o caráter interativo da obra, um jogo em que a experiência não se limita ao lido ou observado uma única vez, mas que é reconstruído e reinterpretado a cada nova sessão. Desse modo, “Rising Tide” encerra a caixa base da 2ª edição de modo épico, sintetizando sua proposta de horror investigativo, narrativa adaptativa e integração plena entre tabuleiro físico e suporte digital.

Desse modo, *Mansions of Madness* exemplifica perfeitamente essa poética intermidial ao converter o texto literário em sistema de regras, o narrador em aplicativo digital e o leitor em agente dentro de um enredo em constante transformação. A experiência estética, nesse contexto, não é apenas de recepção, mas de coautoria: cada jogada reescreve o texto lovecraftiano em uma performance coletiva, na qual a experiência narrativa se constrói pela imprevisibilidade dos dados e pela arquitetura mutante do tabuleiro.

Considerações Finais

Ao articular literatura, jogo e tecnologia em uma experiência investigativa compartilhada, *Mansions of Madness* reafirma o potencial dos jogos de tabuleiro como dispositivos críticos de ampliação ficcional. Mais do que adaptar Lovecraft, o jogo ensina a “ler” o horror cósmico por meio da ação, da escolha e da consequência, convertendo conceitos abstratos, como o indizível, a perda da razão e a insignificância humana, em experiências sensíveis e participativas.

Nesse sentido, ele opera simultaneamente como extensão do universo lovecraftiano e como porta de entrada para novos leitores, que passam a habitar Arkham, Innsmouth e Miskatonic antes mesmo de conhecê-los no papel. Ao transformar o medo em procedimento, a narrativa em sistema e o leitor em investigador, *Mansions of Madness* sugere que o futuro da ficção de Lovecraft não reside apenas na leitura de seus textos, mas na contínua reinvenção de suas formas de fruição, onde jogar também se torna uma forma de ler e de imaginar.

Sob essa perspectiva, torna-se evidente o quanto o universo originalmente cunhado por Lovecraft opera de forma ativa para além

da literatura da qual provém. A ficção do cavaleiro de Providence permanece sendo um desafio que instiga, da melhor forma, o instinto criador de artistas e a força imaginativa de leitores e jogadores. Compreender de que forma diferentes mídias exploram e manifestam o incompreensível nos aproxima do entendimento sobre a arte como um todo, bem como a forma como exteriorizamos esses horrores profundos pelos quais possuímos um exótico fascínio, sejam materializados em um amálgama etéreo de loucura ctônica ou em aberrações siderais tentaculares.

Dessa forma, também se percebe o quanto deste estudo ainda permanece em aberto, seja no âmbito de outros jogos com premissas similares — a exemplo dos demais títulos da franquia *Arkham Horror* — ou de outras experimentações que ousam trazer o horror cósmico para próximo de nós. O uso de algoritmos aleatórios ou orientados por padrões específicos para simular a ação do desconhecido certamente é um artifício interessante a ser abordado com maior profundidade, bem como a psicologia por trás disto. O estudo de jogos de tabuleiro no geral ainda pode ser muito ampliado, ainda mais ao se considerar a integração de novos aparatos tecnológicos relacionados a eles, e jogos como *Mansions of Madness* nos permitem visualizar com maior clareza o potencial que pode ser alcançado por abordagens intermediáticas.

Referências

ARASU, Prema. Lovecraftian Games: The Afterlife of Cthulhu on Valve's Steam Client. **Games and Culture**, v. 20, n. 6, p. 689-707, set. 2025. Disponível em: <<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/15554120231217538>>. Acesso em: 28 mar. 2026.

BOOTH, Paul. **Game Play**: Paratextuality in Contemporary Board Games. Nova York: Bloomsbury Academic, 2021.

ELLESTRÖM, Lars. Ed. **Media Borders, Multimodality and Intermediality**. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2010.

FANTASY FLIGHT GAMES. **Mansions of Madness**: Second Edition. Roseville: Fantasy Flight Games, 2016. Jogo de tabuleiro com suporte digital. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/478980/Mansions_of_Madness/>. Acesso em: 20 mai. 2024.

JENSEN, S. K.; DAVIDSSON, M. **Future Directions in Intermediality and Multimodality**: Dialogues Inspired by the Work of Lars Elleström. Ed. Jensen e Davidsson. Nova Iorque: Routledge, 2025.

MANSIONS of Madness. Fantasy Flight Games, 2015. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20150506152727/https://www.fantasyflightgames.com/en/products/mansions-of-madness/>>. Acesso em: 19 dez. 2025.

MANSIONS of Madness Second Edition. Fantasy Flight Games, 2016. Disponível em: <<https://www.fantasyflightgames.com/en/news/2016/7/25/mansions-of-madness-second-edition/>>. Acesso em: 19 dez. 2025.

MANSIONS of Madness. Steam, 2016. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/478980/Mansions_of_Madness/>. Acesso em: 19 dez. 2025.

QUASDORF, Torben. Challenging the Expressive Power of Board Games: Adapting H.P. Lovecraft in *Arkham Horror* and *Mountains of Madness*. In: **The Medial Afterlives of H. P. Lovecraft**. Edição de Tim Lanzendörfer e Max José Dreyse Passos de Carvalho. Cham: Palgrave Macmillan, 2023.

RAJEWSKY, Irina. O. Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality. **Intermédiatités / Intermediality**, n. 6, p. 43–64, 2005.