

The ultimate in alien terror.



JOHN CARPENTER'S

THE
THING

A TURMAN-FOSTER COMPANY PRODUCTION JOHN CARPENTER'S "THE THING"

STORY BY KURT RUSSELL. DIRECTED BY BILL LANCASTER. COSTUME DESIGNER ALBERT WHITLOCK. EXECUTIVE PRODUCERS BOB BOTTIN ENNIO MORRICONE. PRODUCED BY DEAN CUNDEY LARRY FRANCO

R RESTRICTED
Under 17 requires
accompanying parent or
adult guardian

EXECUTIVE PRODUCERS
WILBUR STARK

EXECUTIVE PRODUCERS
STUART COHEN

PRODUCED BY
DAVID FOSTER & LAWRENCE TURMAN

DIRECTED BY
JOHN CARPENTER

A UNIVERSAL PICTURE
THE UNIVERSAL STORY

©1982 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC.

ALL RIGHTS RESERVED. TRADE DRESS IS A SERVICE MARK OF THE INTERNATIONAL TRADEMARK ASSOCIATION.

UNIVERSAL CITY STUDIOS

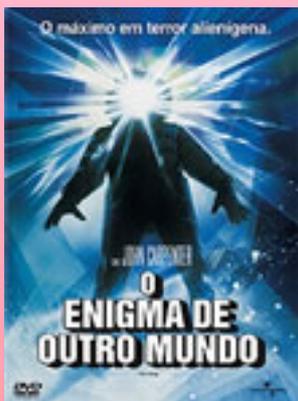
MAIS DO QUE UM PERSONAGEM, "THE THING" É UMA MÚLTIPLA AVENTURA-PRONTA.

CREATURA EXTRAÍDA DE UMA FITA DE VÍDEO POR: ROJ

THE THING

JOHN CARPENTER'S THE THING

O Enigma de Outro Mundo (The Thing, 1982)



Isolados numa base americana na Antártida, um grupo de pesquisadores enfrenta criatura alienígena capaz de se infiltrar em organismos vivos. Ótima refilmagem do clássico "O Monstro do Ártico". Um dos melhores filmes de Carpenter, numa nova parceria com o ator Kurt Russel. Destaque também para os ótimos efeitos especiais e trilha sonora de Ennio Morricone.



Resenha por: www.casadoterror.t5.com.br

Uma célula alienígena com altíssimo poder de adaptação. Esta célula pode ser o maior inimigo de toda a fauna de um planeta.

"A Coisa" pode ser um inimigo em qualquer tipo de cenário de RPG, da tradicional base isolada na Antártida à um castelo medieval. Bases espaciais e até mesmo cidades atuais podem ser o cenário onde "A Coisa" será enfrentada.

Além da grande capacidade da adaptação e de reprodução d'A Coisa, sua característica mais ameaçadora é a sua aparência, que pode imitar com perfeição formas de vida que foram engolidas e assimiladas.

Os roteiros de jogos que mais se adaptam para a utilização dessa criatura em seu máximo potencial são:

Sobrevivência: Os personagens encontram-se isolados por algum motivo (espaçonave, base na Antártida, estação submarina), e algo precisa ser consertado para garantir a sobrevivência dos personagens até que algum tipo de socorro venha (vazamento de oxigênio, corte na eletricidade, suprimentos escondidos,...)

Para resolver esses problemas e garantir sua sobrevivência, os personagens precisarão enfrentar "A Coisa" antes que ela assimile os personagens um por um (que podem continuar jogando mesmo que assimilados, porém, atacarão assim que o Observador der a ordem).

Salvar o Mundo: Os personagens até podem sair do local onde estão, mas por algum tipo de obrigação (heróica, militar, consciência), eles precisam eliminar "A Coisa" antes que ela escape de tal local e passe a se multiplicar assimilando pessoas despreparadas no mundo até dominar o Mundo.

THE THING

PODERES

A Coisa tem as metamorfoses:

Transformação de Corpo (20 PC) com nível 4 na habilidade, demora 1 hora.

Adaptar Corpo (Custo variável), depende da Assimilação, e ocorre em até 2 rounds.

Tentáculos (5 PC)

Hibernação Completa (30 PC) O organismo cessa todas as suas atividades por período indeterminado, até que perceba a presença de um alvo.

Ignorar Completamente Danos (20 PC) O personagem não sofre penalidades na *Destreza* ou *Físico* por causa de danos e nem desmaia por *Físico* negativo. Ele só para de lutar quando morre.



Sobrevida (20 PC) O personagem tem seu limite negativo de *Físico* dobrado. Ele só morre quando os danos reduzem o *Físico* para o valor negativo igual ao dobro de seu *Físico Relativo* Original.

Semi-Ressurreição (50 PC) A Coisa é uma célula, portanto, se um pedaço de seu cadáver não for queimado, desintegrado, dissolvido ou completamente destruído, A Coisa volta.

Dividir-se (20 PC) A Coisa pode se dividir em quantas formas quiser, e seus Pontos de *Físico* são divididos também de acordo com a massa dividida. Essa divisão demora 1 minuto.

A Coisa dividida terá vida independente, uma forma d'A Coisa pode identificar outra A Coisa e pode até mesmo assimilá-la de volta.



THE THING

E o seu principal poder é a:

Assimilação (40 PC)

Mesmo no nível celular, A Coisa absorve outros microorganismos, e assimila todas as suas capacidades, sejam elas duplicação, flagelos (mini-tentáculos) ou estruturação celular.

Assimilações demoram 1 hora por Pontos de Físico Original do alvo.

Sempre que A Coisa engole um ser vivo, ela ganha seus Pontos de Físico (os Pontos de Físico Original da criatura engolida são somados ao Físico Relativo do personagem).

Esses pontos absorvidos podem recuperar danos e depois aumentar seu Físico Original. O Físico Original não ultrapassará 11, e a cada 11 pontos aumentados no Físico Relativo, anote 1 nível de ampliação de Físico.

Poderes que não fazem parte da raça do alvo ou seus conhecimentos não são assimilados, mas poderes resultantes de sua estrutura corporal (Inclusive sua Destreza) são aprendidos pela Coisa, e podem ser utilizados com sua habilidade **Adaptar Corpo**.

A massa corpórea do alvo aumenta a massa corpórea da Coisa.
O único ponto fraco é:

Incurável (-8 PC)



THE THING

Comportamento

Os atributos d'A Coisa dependem do que ela assimila, mas sua Inteligência é 10.

A Coisa sabe do tempo que ela leva para assumir uma nova forma ou para gerar alguma adaptação, portanto, ela planeja com cautela locais de ataque e áreas seguras para realizar suas metamorfoses.

Enquanto se adapta, troca de forma, se divide ou passa por qualquer uma de suas mudanças corpóreas, A Coisa fica com aparências bizarras e irreconhecíveis, mas já pode estar em condição de se locomover ou combater (As Coisas sendo surpreendidas geram cenas assustadoras).

A Coisa não assume uma forma mais poderosa na primeira oportunidade que tem; ela estuda sua linguagem e seu comportamento para tentar imitá-lo depois de metamorfoseada.

Para assumir uma forma humana pela primeira vez, A Coisa pode circular pela sociedade humana na forma de um animal que faça parte desta sociedade durante algum tempo. A Coisa se comporta como um animal normal, mas fica observando, compreendendo a linguagem, entendendo os hábitos; esse período de estudo pode durar meses.

Para assumir a forma de um humano que interaja com outros, A Coisa passa muito tempo estudando o comportamento dele para imitá-lo depois. Tenta também decorar relacionamentos e nomes de outras pessoas que mantêm contato com seu alvo.

Depois que se separa, A Coisa não mantém uma consciência coletiva com A Coisa que se originou dela, mas uma A Coisa pode concordar em ser assimilada por outra maior, pois todas As Coisas têm o mesmo objetivo: Engolir e Assimilar!

Uma A Coisa que estava com forma humana e engole outro humano ficará muito grande para poder voltar a imitar um humano. A solução é se dividir.

A Coisa pode optar por se tornar uma criatura inexistente no planeta. Com seus conhecimentos de assimilação e sua capacidade de adaptação, ela pode se tornar uma criatura com características ideais para passar por algum tipo de situação (uma cabeça humana com patas de aranha para fugir de uma perseguição por um bueiro, um cão com dentes de tubarão para atacar e assimilar um humano,...).



THE THING

Preparação de Jogo

Prever Situações da Aventura

A Coisa tem inteligência alta, portanto, todos seus primeiros movimentos serão estrategicamente calculados.

Para que o jogo tenha seu início, A Coisa precisa de uma boa condição de se desenvolver para se tornar um desafio à altura dos personagens dos jogadores, podendo gerar vários momentos de tensão.

Para representar essa inteligência alta d'A Coisa, o Observador pode se aproveitar de seus conhecimentos sobre o cenário e sobre o comportamento de personagens jogadores e não-jogadores para gerar essas situações iniciais.

Porém, cuidado para não forçar situações: se os jogadores tomarem iniciativas que impeçam o trajeto que você tinha previsto para A Coisa, é melhor improvisar essa nova situação do que forçar a situação para que a aventura ocorra do jeito que você tinha planejado.



Simular a Paranóia

Quem não garante que um personagem jogador pode ser um elemento assimilado por A Coisa?

A presença desse jogador na mesa em todos os momentos.

Para gerar a paranóia entre os jogadores, sempre que seus personagens fizerem alguma ação longe da visão dos outros personagens, afaste-os da mesa e jogue em separado com ele.

Mesmo que ele não tenha sido assimilado, ele será visto com desconfiança quando os jogadores perceberem que A Coisa tem o poder de imitar uma vítima.

E caso o personagem do jogador tenha sido assimilado por A Coisa, o jogo não acaba para o jogador! Ele continua na mesa, mas como parte d'A Coisa, podendo tentar assimilar qualquer outro personagem a qualquer momento!

Essas oportunidades devem ser previstas pelo Observador, e portanto, deve chamar os envolvidos para longe da mesa para que os jogadores que ficaram na mesa não percebam o ataque ou fiquem mais paranóicos ainda!

Imagine a desconfiança que você não causa na mesa retirando dois jogadores apenas para uma ação de consertar algum equipamento distante que consumiu algumas horas!

Fazer Fichas de Personagens

Preparar a ficha dos monstros antes da sessão de jogo é importante, e com uma A Coisa em jogo, essa ficha pode ficar muito complexa.

Tente prever as situações de jogo, e deixe preparadas várias fichas com as várias formas que A Coisa pode assumir durante o jogo.



THE THING

Fim de Jogo

Os jogadores podem achar que tudo se resolve com a boa e velha "porrada", mas com A Coisa não é bem assim.

Uma célula que sobrevive é uma chance de retorno; em contato com carne fresca, A Coisa pode voltar para o combate depois de algumas sessões de jogo.

A única maneira de exterminar de vez A Coisa é por fogo, ácido, ou algum tipo de envenenamento que algum personagem cientista do grupo possa vir a descobrir.

E por ser um organismo vivo consciente mesmo no nível celular, os jogadores podem utilizar o mesmo procedimento realizado no filme para confirmar quem foi assimilado e quem não foi: Recolhem-se amostras de sangue de cada um, e coloca-se em cada amostra algum elemento destrutivo,

como ferro em brasa ou ácido; se o sangue reagir se movendo para escapar de tal ameaça, o doador faz parte d'A Coisa.

Para a sorte do Observador, esse é um filme de 1982, que não é muito reprisado; portanto, as chances de seus jogadores não terem assistido o filme é grande, e essas soluções precisarão de muito tempo e muita inteligência pra serem boladas pelos jogadores.

