



TERMINATOR

ROLE PLAYING GAME

INTRODUÇÃO

No dia 29 de agosto de 1997 uma série de mísseis nucleares daria fim à humanidade como a conhecemos. Após tomarem o controle das mãos humanas, as máquinas por eles desenvolvidas dariam início à sua caça-da pela raça humana. Uma guerra entre homens e máquinas.

A maior parte da humanidade pereceria com o ataque, mas muitos ainda sobreviveriam. Estes dariam origem à Resistência contra as máquinas, liderados por John Connor.

Na tentativa de impedir a Resistência as máquinas enviaram ao passado uma poderosa máquina de matar, conhecida como Exterminador. Sua missão era matar Sarah Connor, mãe do ainda não concebido John. Com Sarah morta, John jamais viria a existir, assim como a Resistência.

O sargento Kail Rise foi voluntário para retornar ao passado e impedir o Exterminador de cumprir sua missão. Kail cumpriu seu objetivo, destruindo o Exterminador T-101. O que não se esperava é que o sargento acabasse se apaixonando por Sarah, e tornou-se pai de John.

Vários anos mais tarde, quando John Connor já tinha 13 anos e Sarah foi internada, considerada louca por suas histórias absurdas de um mundo consumido por uma guerra nuclear, um novo Exterminador surge para matar o próprio John: o terrível T-1000. Para evitar sua própria destruição o John Connor do futuro reprogramou T-101 e o enviou de volta ao passado para protegê-lo.

Com as informações futuras oferecidas pelo T-101, Sarah e John descobrem que a Cyberdyne seria a responsável por desenvolver o Skynet, o computador autoconsciente que lidera as máquinas. Eles então destróem todo material da Cyberdyne para que a guerra não viesse a ocorrer.

T-1000 é destruído, e Sarah se vê obrigada a destruir T-101 para que tudo não tenha sido em vão (todos os resquícios das máquinas deviam ser destruídos). Com isso o mundo estaria livre da guerra.

Em seu íntimo, John sempre soube que a guerra viria. Dez anos mais tarde ele estava sozinho, com Sarah consumida pela leucemia. Vivia sem identidade, de forma a jamais ser detectado pelas máquinas. Mas isso não foi suficiente.

O dia 29 de agosto de 1997 passou sem nenhum acontecimento hostil. Mas o Dia do Julgamento chegaria.

As máquinas enviaram um novo Exterminador ao passado: T-X, o Exterminador mais perfeito desenvolvido. Como Connor estava fora de alcance, pois não haviam dados sobre seu passado devido à sua atual vida solitária, a missão de T-X era exterminar todos os amigos de Connor, membros importantes para a futura Resistência, incluindo Kate Brewster, futura esposa de John e filha do General Robert Brewster.

Robert Brewster era o principal responsável pelo programa Skynet: após o fracasso e destruição dos dados da Skynet, o governo norte-americano deu continuidade ao desenvolvimento das máquinas de guerra, a partir do zero.

Para proteger esses Alvos Prioritários, a Kate do futuro novamente reprogramou T-101 e o enviou ao passado. O próprio John não pôde fazer isso, pois estava morto: infectado pelas máquinas, o T-101 matou John e só depois foi detido pela Resistência.

Após exterminar quase todos os seus alvos, T-X infectou a todos os computadores do mundo e obrigou o General Brewster a ligar a Skynet: um computador autoconsciente que via a humanidade como uma ameaça, e decidiu exterminá-la. Às 18 horas e 18 minutos o bombardeio teve início: o Dia do Julgamento Final. A guerra contra as máquinas começou...

TERMINATOR RPG

Este livro apresenta todo o cenário da recentemente concluída trilogia **Terminator (O Exterminador do Futuro)**. Este livro inclui algumas informações sobre o filme **Terminator 3**. Caso ainda não tenha visto e deseje fazê-lo, algumas informações podem acabar com algumas surpresas.

O livro **Terminator RPG** utiliza as regras do *Sistema Opera*. No entanto este livro não contém todas as regras detalhadas desse Sistema. Você precisará tam-bém do manual básico do Opera para conseguir jogar **Terminator RPG**.

Este livro é de distribuição gratuita.

Sua venda é expressamente proibida.

Textos originais de Mauri “Shi Dark” Abreu

ESTE LIVRO NÃO TEM TODAS AS REGRAS DO SISTEMA OPERA. ENTÃO PARA JOGAR O TERMINATOR RPG VOCÊ VAI PRECISAR DO MANUAL BÁSICO DO SISTEMA OPERA.

. ESSE CAPÍTULO DESTINA-SE A APRESENTAR TODAS AS REGRAS PARA PERSONAGENS JOGADORES UTILIZADAS NESSE CENÁRIO E NOVAS REGRAS PARA MÁQUINAS E ROBÔS.

CENÁRIO

TERMINATOR RPG PODE SER UM CENÁRIO HERÓICO OU REAL, À ESCOLHA DO OBSERVADOR E DEPENDENDO DE SUA CAMPANHA. EM GERAL OS PERSONAGENS JOGADORES SERÃO HUMANOS, EMBORA O OBSERVADOR POSSA PERMITIR O USO DE MÁQUINAS ENTRE JOGADORES.

AQUI A IDADE INICIAL PARA HUMANOS É DE 18+1D6. PARA PERSONAGENS MÁQUINAS (QUE SÃO CONSIDERADOS RAROS) HÁ REGRAS ESPECIAIS.

CARACTERÍSTICAS E PERÍCIAS

NOVA CARACTERÍSTICA:

ALVO PRIORITÁRIO (O PC)

POR ALGUMA RAZÃO VOCÊ É IMPORTANTE PARA O FUTURO DA RESISTÊNCIA CONTRA AS MÁQUINAS. VOCÊ SERÁ UM LÍDER, UM TÉCNICO IMPORTANTE OU ALGO ASSIM. SE A CAMPANHA OCORRE DURANTE A GUERRA CONTRA AS MÁQUINAS, SER UM ALVO PRIORITÁRIO OFERECE TODAS AS VANTAGENS DO CARACTERÍSTICA STATUS EM NÍVEL 1. CASO ELA OCORRA ANTES DA GUERRA VOCÊ NÃO RECEBE ESSE BENEFÍCIO (A MENOS QUE TENHA TAMBÉM O CARACTERÍSTICA STATUS), POIS SUAS AÇÕES SERÃO DECISIVAS APENAS NO FUTURO.

A GRANDE DESVANTAGEM DE SER UM ALVO PRIORITÁRIO, COMO NOME SUGERE, É QUE AS MÁQUINAS O CONSIDERAM COMO TAL. VOCÊ SEMPRE SERÁ ALVO DE ATAQUES. SE A CAMPANHA OCORRE DURANTE A GUERRA CONTRA AS MÁQUINAS, VOCÊ TERÁ SOLDADOS PROTEGENDO-O. MAS SE OCORRE ANTES, ENTÃO VOCÊ TEM UM PROBLEMA, POIS AS MÁQUINAS PODEM ENVIAR UM EXTERMINADOR AO PASSADO COM O OBJETIVO DE DES-TRUÍ-LO.

AO MESMO TEMPO EM QUE AS MÁQUINAS PODEM ENVIAR UM EXTERMINADOR AO PASSADO PARA DESTRUÍ-LO, A RESISTÊNCIA PODE ENVIAR UM DE SEUS MEMBROS PARA PROTEGÊ-LO. ASSIM ACONTECE EM TODA TRILOGIA TERMINATOR.

PERSONAGENS MÁQUINA

MÁQUINAS TÊM ATRIBUTOS FIXOS E INALTERÁVEIS. .

A VONTADE DE UMA MÁQUINA DEFINE A CAPACIDADE DE SEU PROCESSADOR EM REJEITAR UMA INFORMAÇÃO. A MAIORIA DAS MÁQUINAS TEM VONTADE BAIXA, MAS ISSO NÃO SE APLICA A TODAS.

MÁQUINAS NÃO RECUPERAM PONTOS DE FÍSICO COM DESCANSO, APENAS COM CONSERTO. POR OUTRO LADO UMA MÁQUINA PODE JAMAIS SER COMPLETAMENTE DESTRUÍDA, PODENDO SER REMONTADA E REPROGRAMADA, A MENOS QUE SEU CHIP PRINCIPAL SEJA DESTRUÍDO, ALÉM DE SEREM IMUNES À DOR.

TODAS AS MÁQUINAS TÊM UMA PROGRAMAÇÃO BÁSICA A QUAL NÃO PODEM QUEBRAR (A MENOS QUE SEJAM REPROGRAMADOS, O QUE EXIGE SUCESSO EM UM TESTE DE HACKER). PARA IR CONTRA QUALQUER UMA DE SUAS REGRAS BÁSICAS, UMA MÁQUINA DEVE OBTER SUCESSO EM UM

TESTE DE VONTADE. O TESTE DEVE SER REALIZADO “A CADA RODADA” EM QUE A MÁQUINA TENTA REALIZAR UMA AÇÃO QUE VAI CONTRA SUA PROGRAMAÇÃO.

MÁQUINAS NÃO TÊM IDADE. TODAS AS MÁQUINAS TERÃO ATRIBUTOS FIXOS QUE NÃO PODEM SE ALTERAR, PORÉM MAIS PODEROSAS QUE UMA FICHA HUMANA. PORTANTO, UMA MÁQUINA SÓ PODE GASTAR PONTOS DE EXPERIÊNCIA EM HABILIDADES.

QUANDO UTILIZADA POR PERSONAGENS JOGADORES, UM PERSONAGEM MÁQUINA SERÁ UM T-101 OU MODELO INFERIOR QUE A RESISTÊNCIA APRENDEU A REPROGRAMAR. NÃO SE ACONSELHA O USO DE T-1 OU CA PELOS JOGADORES.

A MAIORIA DAS MÁQUINAS NÃO TEM ARMAS ACOPLADAS AO SEU CORPO. CASO CONTRÁRIO ESTAS CARACTERÍSTICAS DEVERÃO SER APROVADAS PELO OBSERVADOR.

MÁQUINAS CONHECIDAS

EXISTEM MUITAS MÁQUINAS E EQUIPAMENTOS NO CENÁRIO DE TERMINATOR. A MAIORIA DELAS, NO ENTANTO, SÃO DESCONHECIDAS, POIS AS INFORMAÇÕES A RESPEITO DO FUTURO PÓS-GUERRA SÃO INSUFICIENTES.

A SEGUIR VOCÊ TERÁ ALGUMAS DAS MUITAS MÁQUINAS E ROBÔS CONHECIDOS, INCLUINDO OS TIPOS MAIS FAMOSOS DE EXTERMINADORES. O OBSERVADOR DEVE SENTIR-SE LIVRE PARA CRIAR NOVAS MÁQUINAS COMO BEM DESEJAR.

MÁQUINAS EM GERAL

A INTELIGÊNCIA DE UMA MÁQUINA DEFINE SUA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL. MÁQUINAS PURAMENTE DE GUERRA GERALMENTE TERÃO INTELIGÊNCIA BAIXA, MAS AS MÁQUINAS MAIS COMPLEXAS, COMO OS EXTERMINADORES, SEMPRE TERÃO PONTUAÇÃO RELATIVAMENTE ALTA NESSE ATRIBUTO.

CAÇADORES ASSASSINOS

CA PEQUENO (202 PC)

ATRIBUTOS(190 PC)

FÍSICO	9
DESTREZA	5
INTELIGÊNCIA	5
VONTADE	5
PERCEÇÃO	6

INICIATIVA:5

ESQUIVA:5

AÇÕES POR RODADA: 2

CARACTERÍSTICAS(8PC)

PSÍQUICAS: VONTADE FRACA (1):-4PC

RACIAIS: ABSORÇÃO DE DANO(2):12PC

HABILIDADES(4PC)

BÉLICAS:METRALHADORAS(2),MÍSSIL(1)

ARMAMENTO

METRALHADORAS:7TR ; 10TM;DANO D2+5;CAD 2/3/6



MÍSSIL: BOMBA DE PODER 2; 6TR;9TM

CA GRANDE

ATRIBUTOS(248 PC)

FÍSICO	9X3
DESTREZA	6
INTELIGÊNCIA	5
VONTADE	5
PERCEPÇÃO	6

INICIATIVA: 6

ESQUIVA:6

AÇÕES POR RODADA: 2

CARACTERÍSTICAS

PSÍQUICAS: VONTADE FRACA (1):-4PC

RACIAIS: ABSORÇÃO DE DANO(5):30PC

HABILIDADES(12 PC)

BÉLICAS:METRALHADORA LASER(3),MÍSSIL(3)

ARMAMENTO

METRALHADORAS LASER:1 1TR;1 4TM;DANO D4+3;CAD 2/3/6

MÍSSIL: BOMBA DE PODER 4; 8TR;1 1TM

CAÇADORES ASSASSINOS, OU CAS, OS PATRULHEIROS MAIS COMUNS UTILIZADOS PELAS MÁQUINAS NO MUNDO PÓS-GUERRA. À NOITE OS CAS UTILIZAM INFRA-VERMELHO PARA DETECTAR FUGITIVOS.

OS PRIMEIROS CAS FORAM DESENVOLVIDOS PELAS FORÇAS ARMADAS NORTE-AMERICANAS. TINHAM A APARÊNCIA DE PEQUENAS NAVES ESPECIAIS, COM DUAS TURBINAS DE PROPULSÃO. MAIS TARDE ELES FORAM AUMENTADOS PELAS MÁQUINAS E TRANSFORMADOS EM GRANDES MÁQUINAS DE GUERRA: NO MUNDO PÓS-GUERRA DE TERMINATOR EXISTEM CAS IMENSOS, COMO GRANDES VEÍCULOS AÉREOS. COMO SÃO MÁQUINAS, CAS NÃO ACEITAM TRIPULAÇÃO.

CAS SÃO EQUIPADOS COM UMA PEQUENA METRALHADORA (LASER E GRANDE NO CASO DOS CAS GRANDES) E VÁRIOS MÍSSEIS QUE EXPLODEM COMO UMA GRANADA APÓS O ATAQUE.

T-1

ATRIBUTOS(256 PC)

FÍSICO	6X2
DESTREZA	8
INTELIGÊNCIA	4
VONTADE	4
PERCEPÇÃO	6

INICIATIVA:8

ESQUIVA:8

AÇÕES POR RODADA: 2

CARACTERÍSTICAS

PSÍQUICAS: VONTADE FRACA (2):-

RACIAIS: ABSORÇÃO DE DANO(3),

EXCETO NA ÁREA A:18PC

HABILIDADES(6 PC)

BÉLICAS:METRALHADORA (3),



8PC

ARMAMENTO

METRALHADORAS: 1 1TR; 1 5TM; DANO D2+5; CAD 2/3/6

OS T-1 FORAM AS PRIMEIRAS MÁQUINAS DESENVOLVIDAS PELAS FORÇAS ARMADAS NORTE-AMERICANAS. NÃO TEM FORMA HUMANÓIDE, APRESENTANDO UMA ESTEIRA NO LUGAR DAS PERNAS. SEUS BRAÇOS TAMBÉM SÃO SUBSTITUÍDOS POR DUAS METRALHADORAS GIRATÓRIAS DE MÉDIA POTÊNCIA.

LOGO NO INÍCIO DA GUERRA OS T-1 ERAM AS MÁQUINAS BÁSICAS DE COMBATE, MAIS TARDE SUBSTITUÍDOS PELOS T-800. UM T-1 TEM POUCA INTELIGÊNCIA E SEU “ROSTO” É A ÁREA MAIS VULNERÁVEL: ATAQUES CONTRA ESSE LOCAL SÃO SEMPRE CONSIDERADOS DIFÍCEIS, MAS NESTE ELE TERÁ ABSORÇÃO DE DANO 0.

T-101

FÍSICO	6X2
DESTREZA	10
INTELIGÊNCIA	9
VONTADE	8
PERCEPÇÃO	7

INICIATIVA: 10

ESQUIVA: 12

AÇÕES: 2

CARACTERÍSTICAS

FÍSICAS: SENTIDOS AGUÇADOS(1):8PC

PSÍQUICAS: VONTADE

FORTE(2):12PC;AFINIDADE COM COMPUTADORES:2PC; DEVER REPROGRAMÁVEL: -4PC;CONTROLE EMOCIONAL(4):12 PC;MENTE MATEMÁTICA:3PC

RACIAIS: ABSORÇÃO DE DANO(5):30PC;TERMOVISÃO:4PC

HABILIDADES(?) – O PERSONAGEM T-101 RECEBE 15 PONTOS DE HABILIDADE PARA DISTRIBUIR CONFORME DESEJAR.

FÍSICAS: BRIGA(4):10PC

PSÍQUICAS:MEDICINA(4):10PC;TORTURA(4):10PC

BÉLICAS:QUALQUER ARMA CONHECIDA(4),

ARMAMENTO E CORPO A CORPO

BRIGA:13G;13A;D3

UZI:TR 15/TM 17; D2+2; CAD 2/3/4

SPAS12:TR 14/TM 18; D3+3

RIFLE LASER: TR 16/TM 19;D3+3; CAD 2/3/6



ESSE É APENAS UM DOS VÁRIOS MODELOS DE EXTERMINADORES CONSTRUÍDOS PELA SKYNET. APESAR DO NÚMERO, ELE É MAIS AVANÇADO DO QUE O T-600 (VEJA A SEGUIR).

O MODELO T-101 É UM TIPO DE CYBORG: TEM EXOESQUELETO DE METAL MUITO RESISTENTE E REVESTIDO COM TECIDOS HUMANOS. DIFERENTE DOS T-600, UM T-101 PODE SE PASSAR POR HUMANO SEM NENHUMA DIFICULDADE. ELE TRANSPIRA, PARECE RESPIRAR, TEM TECIDOS VIVOS (E, CONSEQÜENTEMENTE, PODE VIAJAR NO EQUIPAMENTO DE TRANSPORTE NO TEMPO).

QUANDO RECEBE DANO OS TECIDOS VIVOS DE UM T-101 PODEM SER DANIFICADOS E, EM ALGUMAS SITUAÇÕES, EXPOR SUA PARTE METÁLICA. NÃO EXISTEM REGRAS ESPECÍFICAS A RESPEITO, MAS O OBSERVADOR DEVE PRESTAR ATENÇÃO AO TIPO DE DANO QUE O EXTERMINADOR RECEBE E A QUANTIDADE.

COMO TODA MÁQUINA O T-101 TEM UMA PROGRAMAÇÃO BÁSICA QUE NÃO PODE SER IGNORADA. NO ENTANTO SEU CPU É CAPAZ DE ARMAZENAR NOVOS DADOS, PODENDO APRENDER. ASSIM COMO OS DEMAIS EXTERMINADORES, UM T-101 NÃO PODE SE AUTO-EXTERMINAR.

UM T-101 É PROGRAMADO PARA SABER UTILIZAR QUALQUER ARMA. NO FUTURO ELES GERALMENTE ESTÃO ARMADOS COM ARMAS LASER. UMA ARMA LASER BÁSICA CAUSA 1D3 DE DANO E TEM ALCANCE DE 300 METROS.

CÃES DE QUALQUER TIPO FICAM INQUIETOS NA PRESENÇA DOS EXTERMINADORES (QUALQUER MÁQUINA DO MODELO T), POR ISSO COSTUMAM SER USADOS PELA RESISTÊNCIA COMO FORMA DE FAREJAR E IDENTIFICAR TAIS MÁQUINAS DE GUERRA.

COMO MÁQUINAS DE INFILTRAÇÃO, OS T-101 COSTUMAM TER PERÍCIAS RELACIONADAS A LADINAGEM (ESPIONAGEM, INVESTIGAÇÃO, DISFARCE). TAMBÉM COSTUMAM TER BOAS PONTUAÇÕES EM PERÍCIAS SOBRE A ANATOMIA HUMANA, POIS ISSO OS TORNA MATADORES MAIS EFICIENTES.

T-600

FÍSICO	7X2
DESTREZA	10
INTELIGÊNCIA	9
VONTADE	6
PERCEPÇÃO	6

INICIATIVA: 10

ESQUIVA: 11

AÇÕES: 2

CARACTERÍSTICAS

FÍSICAS: SENTIDOS AGUÇADOS(1):8PC

PSÍQUICAS:AFINIDADE COM COMPUTADORES:2PC; DEVER REPROGRAMÁVEL: -4PC;CONTROLE EMOCIONAL(4):12 PC;MENTE MATEMÁTICA:3PC

RACIAIS: ABSORÇÃO DE DANO(5):30PC;TERMOVISÃO:4PC

HABILIDADES(?) - O PERSONAGEM T-600 RECEBE 10 PONTOS DE HABILIDADE PARA DISTRIBUIR CONFORME DESEJAR.

FÍSICAS: BRIGA(3):6 PC

**BÉLICAS:QUALQUER ARMA CONHECIDA(4),
ARMAMENTO E CORPO A CORPO**

BRIGA:12 G;12 A;D3

RIFLE LASER: TR 16/TM 19;D3+3; CAD 2/3/6

OS T-600 ESTÃO ENTRE OS PRIMEIROS EXTERMINADORES DESENVOLVIDOS PELA SKYNET. EMBORA SEJA TÃO BEM EQUIPADO E MORTAL QUANTO OS T-101, O T-600 TEM PELE DE BORRACHA, SENDO FACILMENTE IDENTIFICÁVEL COMO UMA MÁQUINA. ESSES EXTERMINADORES NÃO TEM TECIDOS VIVOS REVESTINDO SEU

EXOESQUELETO METÁLICO, E POR ISSO NÃO PODEM VIAJAR NO EQUIPAMENTO DE DESLOCAMENTO NO TEMPO.

NO FUTURO, ONDE SÃO USADOS PRINCIPALMENTE COMO ESPÍOES, OS T-600 COSTUMAM ESTAR ARMADOS COM AS MESMAS ARMAS LASER. COMO FAZ PARTE DE SUA PROGRAMAÇÃO E FUNÇÃO BÁSICA, OS T-600 COSTUMAM TER ALGUMAS PERÍCIAS DE LADRÕES E ESPÍOES, EMBORA EM PONTUAÇÃO INFERIOR AOS T-101.

T-800

FÍSICO	7X2
DESTREZA	9
INTELIGÊNCIA	7
VONTADE	6
PERCEÇÃO	6

INICIATIVA: 9

ESQUIVA: 10

AÇÕES: 2

CARACTERÍSTICAS

FÍSICAS:

AGUÇADOS(1):8PC

PSÍQUICAS:AFINIDADE COM COMPUTADORES:2PC; DEVER REPROGRAMÁVEL: -4PC;CONTROLE EMOCIONAL(4):12 PC;MENTE MATEMÁTICA:3PC

RACIAIS: ABSORÇÃO DE DANO(4):24PC;TERMOVISÃO:4PC

HABILIDADES(?) - O PERSONAGEM T-800 RECEBE 5 PONTOS DE HABILIDADE PARA DISTRIBUIR CONFORME DESEJAR.

FÍSICAS: BRIGA(3):6 PC

**BÉLICAS:QUALQUER ARMA CONHECIDA(4),
ARMAMENTO E CORPO A CORPO**

BRIGA:11 G;11 A;D3

RIFLE LASER: TR 15/TM 18;D3+3; CAD 2/3/6



SENTIDOS

O T-800 É O EXTERMINADOR BÁSICO PARA COMBATE DIRETO. ELE TEM A APARÊNCIA DE UM ESQUELETO HUMANO, MAS TOTALMENTE FEITO DE METAL. NÃO É REVESTIDO COM TECIDOS OU OUTRAS SUBSTÂNCIAS, ESTANDO SEUS CIRCUITOS À MOSTRA E MAIS VULNERÁVEIS DO QUE OS DEMAIS EXTERMINADORES (POR ISSO SUA ABSORÇÃO DE DANO INFERIOR).

O T-800 É PRODUZIDO EM LARGA ESCALA PELA SKYNET. SÃO ENCONTRADOS EM GRANDES NÚMEROS NOS CAMPOS DE BATALHA, ONDE COSTUMAM ESTAREM ARMADOS COM OS MESMOS RIFLES LASER DOS DEMAIS EXTERMINADORES.

UM T-800 JAMAIS PODE SE PASSAR POR HUMANO. ELE É IMEDIATAMENTE IDENTIFICADO COMO MÁQUINA. ELE É MAIS LENTO E DESENGONÇADO DO QUE OS MODELOS MAIS NOVOS (APESAR DO NÚMERO, O T-800 É UM MODELO MENOS AVANÇADO DO QUE O T-600 E O T-101 - A NÃO SER PELO T-1000, A NUMERAÇÃO DOS EXTERMINADORES É INVERSAMENTE PROPORCIONAL À SUA COMPLEXIDADE).

T-1000

FÍSICO	8X2
DESTREZA	11X3
INTELIGÊNCIA	9
VONTADE	6
PERCEPÇÃO	6

INICIATIVA: 11

ESQUIVA: 13

AÇÕES: 4

CARACTERÍSTICAS

FÍSICAS: SENTIDOS AGUÇADOS(1):8PC

PSÍQUICAS:AFINIDADE COM COMPUTADORES:2PC; DEVER REPROGRAMÁVEL: -4PC;CONTROLE EMOCIONAL(4):12 PC;MENTE MATEMÁTICA:3PC

RACIAIS: ABSORÇÃO DE DANO(5):30 PC;TERMOVISÃO:4PC; CORPO DE METAL LÍQUIDO(15 PC)- TODOS OS DANOS REDUZIDOS A 1/3; REGENERAÇÃO (8) – 1PV POR RODADA: 24 PC

HABILIDADES(?) – O PERSONAGEM T-800 RECEBE 20 PONTOS DE HABILIDADE PARA DISTRIBUIR CONFORME DESEJAR.

FÍSICAS: BRIGA(4):10 PC

BÉLICAS:QUALQUER ARMA CONHECIDA(4),

ARMAMENTO E CORPO A CORPO

BRIGA:14 G;14 A;D2+2

CORPO DE METAL LÍQUIDO:

LÂMINA PEQUENA:16G,16A, D2+2

LÂMINA MÉDIA: 16G, 17A,D2+3

LÂMINA GRANDE: 17G, 17A,D3+3

MAÇA PEQUENA: 16G, 16A, 3

MAÇA MÉDIA: 17G,17A, D2+2

MAÇA GRANDE: 17G,17A, D2+3

MANGUAL PEQUENO: 17G, 16A, D2+2

MANGUAL MÉDIO: 17G, 16A, D2+3

MANGUAL GRANDE: 17G, 16A, D2+5

ESPETO PEQUENO: 16G, 16A, D2+2

ESPETO MÉDIO: 17G, 17A, D2+2

ESPETO GRANDE: 18G, 18A, D3+2

ESCUDO PEQUENO: 15G, 17A, 3

ESCUDO MÉDIO: 16G, 18A, D2+2

ESCUDO GRANDE: 16G, 19A, D2+2

RIFLE LASER: TR 17/TM 20;D3+3; CAD 2/3/6

O T-1000 É UM EXTERMINADOR CONSTITUÍDO POR UMA TECNOLOGIA MUITO ESPECIAL DESENVOLVIDA PELAS MÁQUINAS. DIFERENTE DE TODOS OS OUTROS ELE NÃO TEM EXOSQUELETO METÁLICO. SEU CORPO É TOTALMENTE CONSTITUÍDO DE NANO-METAL, OU METAL LÍQUIDO. ISSO LHE OFERECE VANTAGENS MUITO ESPECIAIS E O TORNA UM DOS MAIS PERFEITOS EXTERMINADORES (FICANDO ATRÁS APENAS DA T-X).

UM T-1000 PODE MOLDAR SEU CORPO DE FORMA A ADQUIRIR A APARÊNCIA E FORMA QUE DESEJAR, CONTANTO QUE SEJA DE TAMANHO PROPORCIONAL E NÃO SEJA UM OBJETO COMPLEXO (BOMBAS E

EXPLOSIVOS, POR EXEMPLO, TEM GRANDE CONSTITUIÇÃO QUÍMICA, E POR ISSO O T-1000 NÃO PODE SE TRANSFORMAR EM ALGO ASSIM). A MAIORIA DOS T-1000 SÃO CONSTRUÍDOS COM TAMANHO E FORMA HUMANÓIDE, PARA QUE POSSAM SE PASSAR POR HUMANOS QUANDO HÁ NECESSIDADE. MAS ALGUNS, NORMALMENTE CONSTRUÍDOS PARA SERVIREM DE GUARDIÕES, PODEM TER TAMANHOS E ASPECTOS MUITO DIFERENTES. HÁ BOATOS SOBRE UM TIPO DE T-1000 ARACNÍDEO DE INCRÍVEIS PROPORÇÕES NA BASE CENTRAL DA SKYNET.

UM T-1000 PODE ATÉ MESMO SE “SOLIDIFICAR”, TORNANDO-SE UM TIPO DE POÇA DE METAL LÍQUIDO, ESTANDO PRATICAMENTE TODO PROTEGIDO NESSA FORMA. SEUS BRAÇOS PODEM SER TRANSFORMADOS EM ARMAS BRANCAS, E POR ISSO PODEM CAUSAR DANO POR CORTE, PERFURAÇÃO OU CONTUSÃO MESMO QUANDO LUTAM DESARMADOS. ELE NÃO PODE CRIAR ARMAS DE FOGO COM SEUS BRAÇOS. DEVIDO À ESSA FORMA “MALEÁVEL”, ESSE EXTERMINADOR RECEBE +1 EM TODOS OS SEUS TESTES DAS HABILIDADES ARROMBAMENTO, CAMUFLAGEM E DISFARCE.

UM T-1000 NÃO PODE SER CONSERTADO, MAS TAMBÉM QUASE NÃO PODE SER DESTRUÍDO. UM T-1000 RECUPERA 1 PONTO DE FÍSICO POR RODADA, E CASO SEJA REDUZIDO A 0 PONTOS DE FÍSICO (OU MENOS) PODE SE REGENERAR POUCO DEPOIS (1D6 X10 MINUTOS PARA CHEGAR A 1 PONTOS DE FÍSICO E DEPOIS VOLTA A SE REGENERAR NORMALMENTE). AS ÚNICAS FORMAS DE DETER UM T-1000 SÃO MANTENDO-O PRISIONEIRO DE ALGUMA FORMA (COMO CONGELAMENTO – NITROGÊNIO LÍQUIDO É CAPAZ DE CONGELAR SEUS CIRCUITOS, MAS ELE VOLTARÁ CASO SEJA RE-AQUECIDO), ALGUMA FORMA DE DANO CONTÍNUO (COMO SER IMERSO EM LAVA OU ÁCIDO) OU UM DANO MACIÇO MUITO GRANDE. CASO ELE RECEBA DANO IGUAL AO DOBRO DE SEU FÍSICO DE UMA SÓ VEZ, LEVARÁ 1D6 X 10 MINUTOS PARA SER CAPAZ DE REGENERAR ESSE DANO. E CASO RECEBA DANO IGUAL A DEZ VEZES SEUS PONTOS DE FÍSICO ATUAIS DE UMA ÚNICA VEZ, SERÁ COMPLETAMENTE DESTRUÍDO E INCAPAZ DE SE REGENERAR.

DEVIDO A TODAS ESSAS INCRÍVEIS HABILIDADES O T-1000 FOI CONSIDERADO, POR MUITO TEMPO, O EXTERMINADOR MAIS PERFEITO DESENVOLVIDO (E TAMBÉM O MAIS CARO). ISSO TUDO ATÉ A CRIAÇÃO DA T-X.

EMBORA NÃO TENHAM TECIDOS VIVOS, O METAL LÍQUIDO DO T-1000 O CONFUNDE COMO HUMANOS E LHE PERMITE VIAJAR NO EQUIPAMENTO DE DESLOCAMENTO TEMPORAL.

T-X

FÍSICO	10X2
DESTREZA	12X3
INTELIGÊNCIA	9
VONTADE	6
PERCEPÇÃO	6

INICIATIVA: 12

ESQUIVA: 14

AÇÕES: 4

CARACTERÍSTICAS

FÍSICAS: SENTIDOS AGUÇADOS(1):8PC

PSÍQUICAS:AFINIDADE COM COMPUTADORES:2PC; DEVER REPROGRAMÁVEL: -4PC;CONTROLE EMOCIONAL(4):12 PC;MENTE MATEMÁTICA:3PC

RACIAIS: ABSORÇÃO DE DANO(8):48 PC;TERMOVISÃO:4PC; CORPO DE METAL LÍQUIDO(15 PC)- TODOS OS DANOS REDUZIDOS A 1/3; REGENERAÇÃO (8) - 1PV POR RODADA: 24 PC

HABILIDADES(?) - O PERSONAGEM T-800 RECEBE 20 PONTOS DE HABILIDADE PARA DISTRIBUIR CONFORME DESEJAR.

FÍSICAS: BRIGA(4):10 PC

BÉLICAS:QUALQUER ARMA CONHECIDA(4),
ARMAMENTO E CORPO A CORPO

BRIGA:14 G;14 A;D2+2

CORPO DE METAL LÍQUIDO:

LÂMINA PEQUENA:17G,17A, D2+2

LÂMINA MÉDIA: 17G, 18A,D2+3

LÂMINA GRANDE: 18G, 18A,D3+3

MAÇA PEQUENA: 17G, 17A, 3

MAÇA MÉDIA: 18G,18A, D2+2

MAÇA GRANDE: 18G,18A, D2+3

MANGUAL PEQUENO: 18G, 17A, D2+2

MANGUAL MÉDIO: 18G, 17A, D2+3

MANGUAL GRANDE: 18G, 17A, D2+5

ESPETO PEQUENO: 17G, 17A, D2+2

ESPETO MÉDIO: 18G, 18A, D2+2

ESPETO GRANDE: 19G, 19A, D3+2

ESCUDO PEQUENO: 16G, 18A, 3

ESCUDO MÉDIO: 17G, 19A, D2+2

ESCUDO GRANDE: 17G, 20A, D2+2

ARMA DE PRÓTON: TR 18, TM 20, 1D5+2

LANÇA-CHAMAS: TR 18, TM 20, 1D3+3

MINISERRA: 16G, 16A, 1D3



O T-X É CONSIDERADO O EXTERMINADOR MAIS PERFEITO JÁ CRIADO. É MUITO MAIS RÁPIDO E RESISTENTE QUE OS MODELOS ANTERIORES. EM SUA MAIORIA ELE É CONSTRUÍDO NA FORMA FEMININA, SENDO TAMBÉM CHAMADA DE TERMINATRIX.

A T-X TEM UM EXOSQUELETO METÁLICO PROTEGIDO POR PLACAS DE METAL DA MESMA FORMA QUE O T-101. NO ENTANTO AO INVÉS DE TECIDOS VIVOS REVESTINDO O EXOSQUELETO, A T-X TEM METAL LÍQUIDO POR SOBRE ESTE. POR ISSO, EMBORA NÃO SEJA TODA CONSTITUÍDA DESSE MATERIAL COMO O T-1000, A T-X COMPARTILHA DE MUITAS DESSAS HABILIDADES.

UMA T-X PODE ADQUIRIR OUTRAS APARÊNCIAS DA MESMA FORMA QUE O T-1000. NO ENTANTO ELA NÃO PODE SE SOLIDIFICAR E ADQUIRIR FORMAS NÃO-HUMANÓIDES (MAS ELA RECEBE O MESMO BÔNUS QUE O T-1000 NAS MESMAS HABILIDADES). QUANDO DANIFICADA A T-X PODE REGENERAR 1 PONTO DE FÍSICO POR RODADA. CASO SEUS PONTOS DE FÍSICO SEJAM REDUZIDOS A ZERO ELA SERÁ DESTRUÍDA E NÃO PODERÁ VOLTAR A SE REGENERAR, MAS ISSO É UMA TAREFA BASTANTE DIFÍCIL LEVANDO EM CONSIDERAÇÃO SUA GRANDE PROTEÇÃO (ABSORÇÃO DE DANO 8). CASO SUAS PARTES INTERNAS SEJAM DANIFICADAS (QUANDO RECEBE DANO IGUAL AO DOBRO DE SEU FÍSICO DE UMA ÚNICA VEZ) ESTAS NÃO PODEM SER REGENERADAS. DIFERENTE DE UM T-1000, UMA T-X PODE SER CONSERTADA (APENAS SUAS PARTES INTERNAS).

POR OUTRO LADO, DIFERENTE DOS DEMAIS EXTERMINADORES, A T-X TEM ARMAS PRÓPRIAS QUE FAZEM PARTE DE SEU CORPO. OS BRAÇOS DE UMA T-X PODEM SER TRANSFORMADOS EM UMA ARMA DE PRÓTONS, UM LANÇA-CHAMAS OU UM TIPO DE MINI SERRA-ELÉTRICA. ELA PODE USAR QUALQUER UMA DESTAS ARMAS EM COMBATE (ASSIM COMO ARMAS DE FOGO EXTERNAS), MAS CASO ALGUMA SEJA DANIFICADA TERÁ DE ABANDONÁ-LA.

O MODELO T-X AINDA É POUCO NUMEROSO ENTRE AS MÁQUINAS.

SKYNET

A SKYNET NÃO É EXATAMENTE UMA MÁQUINA, MAS UM SUPER COMPUTADOR AUTOCONSCIENTE. ELE É O RESPONSÁVEL PELA REBELIÃO DAS MÁQUINAS, E RESPONSÁVEL POR TODAS AS DEMAIS. EMBORA AS MÁQUINAS SEJAM AUTO-SUFICIENTES, CASO A SKYNET SEJA DESTRUÍDA É BEM PROVÁVEL QUE A VITÓRIA DA RESISTÊNCIA ESTEJA GARANTIDA.

RECURSOS INICIAIS

TODO PERSONAGEM DO JOGADOR COMEÇA O JOGO COM INTELIGÊNCIA X 4 + 300 CHIPS, QUE É A MOEDA CORRENTE NO CENÁRIO.

ARMAS

NO CENÁRIO EXTERMINADOR DO FUTURO, EXISTEM ARMAS PODEROSÍSSIMAS DISPONÍVEIS PARA O PERSONAGEM JOGADOR NO FUTURO. AQUI, DEDICO-ME A DAR ALGUNS EXEMPLOS DE ARMAS DE FOGO, BOMBAS FUTURÍSTICAS E PROTEÇÕES ADEQUADAS CONTRA ESTAS ARMAS.

ARMAS DE FOGO

VÃO DESDE ARMAS DE TIRO LASER ATÉ BAZUCAS E LANÇA-MÍSSEIS PORTÁTEIS. A RECARGA DAS ARMAS LASER É FEITA COM CRISTAIS.

EIS A LISTA:

ARMA	TR/TM	CAD	DANO	MUNIÇÃO	PREÇO
CANHÃO DE PLASMA	+0/+1	_____	PODER DE EXPLOSÃO 5	1 BALA	150 CHIPS
LANÇA CHAMAS	+2/+5	6	D3+3	150 TIROS	100 CHIPS
LANÇA MÍSSEIS	+0/+1	_____	PODER DE EXPLOSÃO 4	1 MÍSSEL	75 CHIPS
PISTOLA LASER	+2/+4	4/5/6	D3+3	50 TIROS	50 CHIPS
RIFLE LASER	+2/+5	4/5/6	D3+3	100 TIROS	65 CHIPS
CRISTAL	_____	_____	_____	_____	10 CHIPS
BALA DE PLASMA	_____	_____	_____	_____	25 CHIPS
TANQUE DE COMBUSTÍVEL	_____	_____	_____	_____	20 CHIPS

ARMAS EXPLOSIVAS

EXISTEM 2 TIPOS DE ARMAS EXPLOSIVAS NO FUTURO:

GRANADA LASER - QUANDO ATIVADA, ATIRA RAIO LASER PARA TODOS OS LADOS. NÃO PRODUZ ESTILHAÇOS. PODE SER RECARREGADA E REUTILIZADA SE NÃO FOR DANIFICADA PELO ADVERSÁRIO. SUA CARGA É FEITA COM CRISTAIS

ARMA	PODER DA EXPLOSÃO	PREÇO
GRANADA LASER	6	30 CHIPS

BOMBA DE PLASMA - QUANDO ATIVADA, PRODUZ UMA PODEROSA EXPLOSÃO DE PLASMA

ARMA	PODER DA EXPLOSÃO	PREÇO
BOMBA DE PLASMA	12	70 CHIPS

ARMADURAS

ARMADURA	ÁREAS/PROTEÇÃO
UNIFORME DE KEVLAR	B,C,D 1/3(0); E,F,G,H 0/2(0)
LUVAS DE KEVLAR REFORÇADO	E,F 1/3 (0)
BOTAS DE KEVLAR REFORÇADO	G,H 1/3(0)
CAPACETE DE KEVLAR REFORÇADO	A 2/4(0)
COLETE DE KEVLAR REFORÇADO	B,C 2/4(0)

VEÍCULOS

VEÍCULO	CONTROLE	CHASSI	TRAÇÃO	BLINDAGEM	PESO MÉDIO	ARMAMENTO
MOTOCICLETA DE GUERRA	8	3(X8) =24	+4	2/2	250 KG	CANHÃO LASER (+0/+2, 1D4+3)
TANQUE DE TRANSPORTE	7	8(X8) =64	+6	5/3	2 TONELADAS	2 CANHÃO LASER DE TIRO SIMULTÂNEO (+0/+2, 1D4+3)

CENÁRIO

O CENÁRIO DE TERMINATOR RPG ENVOLVE VIAGENS TEMPORAIS, E POR ISSO PODE TER VÁRIAS MUDANÇAS DEVIDO A FATOS QUE OCORRAM EM DIFERENTES ÉPOCAS. A MAIORIA DOS DADOS SÃO INCOMPLETOS, ESPECIALMENTE OS QUE ENVOLVEM O FUTURO APOCALÍPTICO QUE AGUARDA A RAÇA HUMANA EM SUA GUERRA CONTRA AS MÁQUINAS. TENTAREMOS EXPLICAR AQUI TODOS OS FATOS, INCLUSIVE OS RESULTADOS DEVIDO ÀS VIAGENS TEMPORAIS.

TERMINATOR

NO DIA 29 DE AGOSTO DE 1997 A GUERRA CONTRA AS MÁQUINAS TEVE INÍCIO. A MAIOR PARTE DA HUMANIDADE PERECEU, MAS ALGUNS FORAM MANTIDOS VIVOS COMO ESCRAVOS. ENTRE ESSES ESCRAVOS ESTAVA JOHN CONNOR, QUE LOGO APÓS A GUERRA AINDA ERA MUITO PEQUENO (APROXIMADAMENTE 13 ANOS). MAIS TARDE, APÓS MUITOS ANOS DE SOFRIMENTO NO MUNDO PÓS-GUERRA, JOHN LIDEROU ALGUNS ESCRAVOS EM UMA REBELIÃO E DEU INÍCIO À RESISTÊNCIA.

POR VOLTA DO ANO 2029, AS MÁQUINAS DESENVOLVERAM UM EQUIPAMENTO CAPAZ DE DESLOCAR CORPOS VIVOS ATRAVÉS DO TEMPO. AO DESCOBRIR ISSO A RESISTÊNCIA INVADIU E TOMOU A SALA DE CONTROLE, MAS JÁ ERA TARDE: AS MÁQUINAS TINHAM ACABADO DE ENVIAR UM EXTERMINADOR AO PASSADO. SUA MISSÃO ERA MATAR SARAH CONNOR. COM SARAH MORTA, JOHN NÃO PODERIA EXISTIR, E A RESISTÊNCIA JAMAIS TERIA INICIADO. NÃO BASTARIA MATAR JOHN AGORA, POIS MESMO SEM ELE A RESISTÊNCIA ERA FORTE.

JOHN ENTÃO PERCEBEU QUE O MOMENTO HAVIA CHEGADO: NESSA ÉPOCA ELE JÁ HAVIA SIDO AVISADO POR SUA MÃE QUE ELE DEVERIA ENVIAR KAIL RISE PARA O PASSADO, POIS KAIL ERA SEU PAI. PARECE ESTRANHO, MAS QUANDO JOHN NASCEU SEU PAI AINDA NÃO EXISTIA. QUANDO RISE ERA JOVEM ELE RECEBEU DE JOHN UMA FOTO DE SARAH: MESMO SEM JAMAIS CONHECÊ-LA, RISE SE APAIXONOU E FOI VOLUNTÁRIO PARA IR AO PASSADO SALVÁ-LA.

O SARGENTO KAIL RISE VOLTOU AO ANO DE 1984 PARA ONDE HAVIA SIDO ENVIADO O EXTERMINADOR MODELO T-101. ENQUANTO O T-101 MATAVA TODAS AS SARAH CONNOR QUE ENCONTRAVA (POIS OS DADOS SOBRE A MÃE DE JOHN HAVIAM SE PERDIDO APÓS A GUERRA), KAIL ENCONTROU A VERDADEIRA SARAH CONNOR E A PROTEGEU COM A VIDA. NESSE MOMENTO ELE ACABOU SE RELACIONANDO COM SUA PROTEGIDA, E DESSA UNIÃO SURTIU JOHN CONNOR. INFELIZ-MENTE KAIL NÃO SOBREVIVEU À BATALHA CONTRA O T-101.

TERMINATOR 2

O DIA DO JULGAMENTO

QUANDO JOHN NASCEU SARAH O EDUCOU COMO PODIA PARA TORNÁ-LO UM GRANDE LÍDER. SEMPRE FALAVA A ELE SOBRE O DIA DO JULGAMENTO, 29 DE AGOSTO DE 1997, QUANDO UMA GUERRA NUCLEAR COLOCARIA AS MÁQUINAS EM GUERRA COM A HUMANIDADE. MAS SARAH FOI CONSIDERADA LOUCA E ACABOU INTERNADA DEVIDO A ESSAS ESTÓRIAS. JOHN PASSOU A SER CRIADO POR PAIS ADOATIVOS, SEM ENTENDER AS MOTIVAÇÕES DE SUA MÃE.

NO FUTURO, AS MÁQUINAS ENVIARAM UM NOVO EXTERMINADOR AO ANO DE 1997, QUANDO JOHN ERA AINDA UMA CRIANÇA, E A GUERRA AINDA NÃO HAVIA INICIADO. PARA ESSA NOVA MISSÃO ELAS ENVIARAM UM T-1000. MAIS UMA VEZ A RESISTÊNCIA CONSEGUIU ENVIAR UM PROTETOR: NO FUTURO, JOHN CONNOR ROUBOU E REPROGRAMOU UM EXTERMINADOR MODELO T-101 E O ENVIOU AO PASSADO PARA PROTEGÊ-LO.

APÓS SALVAREM SARAH DO SANATÓRIO, JOHN E T-101 SEGUIRAM COM ELA PARA O MÉXICO. LÁ, SARAH DECIDIU MATAR MILES BENNET DYSON, O DIRETOR DE PROJETOS ESPECIAIS DA CYBERDYNE, E PRINCIPAL RESPONSÁVEL PELA SKYNET, MAS NÃO CONSEGUE FAZÊ-LO. JUNTOS, SARAH, JOHN E T-101 EXPLICAM A DYSON SOBRE O FUTURO QUE OS ESPERA CASO A SKYNET SEJA CONCLUÍDA. DYSON DECIDE DESISTIR DO PROJETO, E OS AJUDA A DESTRUIR TODOS OS RESQUÍCIOS DE SEU TRABALHO. ELE TAMBÉM REVELA À SARAH QUE A CYBERDYNE TEVE ACESSO A UM BRAÇO METÁLICO E UM CHIP ESTRAGADO QUE TERIAM PERTENCIDO AO PRIMEIRO EXTERMINADOR: A COMPANHIA ENCOBRIU AS PROVAS PARA A LUCIDEZ DE SARAH. ESTES ITENS, MESMO SEM FUNCIONAREM, DERAM NOVAS IDÉIAS AOS TÉCNICOS, E ELAS PERMITIRIAM, DENTRO EM BREVE, DESENVOLVER AS MÁQUINAS.

COM AJUDA DE DYSON, TODOS OS ITENS DE PESQUISA SÃO DESTRUÍDOS (EMBORA ÀS CUSTAS DA VIDA DO CIENTISTA). T-1000 TAMBÉM É DESTRUÍDO A DURAS PENAS, E SARAH SE VÊ OBRIGADA A DESTRUIR T-101, CASO CONTRÁRIO TUDO TERIA SIDO EM VÃO.

COM TODOS OS ITENS DESTRUÍDOS, PARECIA QUE O DIA DO JULGAMENTO TERIA SIDO APAGADO DA HISTÓRIA, E A SKYNET JAMAIS VIRIA A EXISTIR. MAS INFELIZMENTE ISSO NÃO ACONTECEU.

TERMINATOR 3

A REBELIÃO DAS MÁQUINAS

TRÊS ANOS MAIS TARDE, SARAH MORREU DEVIDO À LEUCEMIA. JOHN PASSOU A VIVER SOZINHO, SEM IDENTIDADE, PARA QUE JAMAIS FOSSE DETECTADO PELAS MÁQUINAS. O DIA 29 DE AGOSTO DE 1997 PASSOU SEM NENHUM EVENTO, MAS EM SEU ÍNTIMO JOHN SABIA QUE O DIA DO JULGAMENTO VIRIA.

UM NOVO EXTERMINADOR SURTIU DO FUTURO: T-X, O MAIS PERFEITO EXTERMINADOR, MAIS FORTE QUE O T-101 E TÃO FURTIVO E PERFEITO QUANDO O T-1000. DIFERENTE DOS ANTERIORES, SUA MISSÃO NÃO ENVOLVIA JOHN CONNOR: ESSA NOVA MÁQUINA VEIO AO PASSADO PARA EXTERMINAR ALVOS PRIORITÁRIOS, PESSOAS QUE NO FUTURO SÃO IMPORTANTES PARA A RESISTÊNCIA. T-X CONSEGUE EXTERMINAR GRANDE PARTE DE SEUS ALVOS.

POR CASUALIDADE DO DESTINO, JOHN ENCONTRA KATHERINE BREWSTER, UMA EX-COLEGA COM QUEM TEVE UM CURTO RELACIONAMENTO UM DIA ANTES DE SER PERSEGUIDO PELO T-1000. QUANDO T-X TENTOU MATAR KATE, ELA FOI SALVA POR T-101, UM NOVO EXTERMINADOR ENVIADO DO FUTURO COM O OBJETIVO DE PROTEGER ELA E JOHN. NO FUTURO, ESSE T-101 FOI REPROGRAMADO PELA PRÓPRIA KATE, POIS JOHN HAVIA SIDO ASSASSINADO POR T-101 QUANDO ESTE ESTAVA INFECTADO POR UM VÍRUS DA SKYNET.

JOHN FICA SABENDO QUE O DIA DO JULGAMENTO NÃO FOI CANCELADO, APENAS ADIADO: O PAI DE KATE, ROBERT BREWSTER, GENERAL DAS FORÇAS

ARMADAS NORTE AMERICANAS, ERA A VERDADEIRA CHAVE. NÃO SE SABE EXATAMENTE QUANDO NEM COMO, MAS O GENERAL ROBERT FOI RESPONSÁVEL PELA CRIAÇÃO DAS PRIMEIRAS MÁQUINAS. APÓS A MORTE DE DYSON E A DESTRUIÇÃO DE SEU TRABALHO, BREWSTER SEGUIU O MESMO RUMO E TOMOU SEU LUGAR COMO RESPONSÁVEL PELA CRIAÇÃO DA SKYNET. ASSIM QUE A SKYNET FOSSE LIGADA, TORNARIA-SE CONSCIENTE E DARIA INÍCIO À GUERRA.

JOHN E KATE VÃO ATÉ ROBERT PARA IMPEDIR QUE A SKY-NET SEJA LIGADA. NO ENTANTO DEVIDO À INTERVENÇÃO DE T-X TUDO SEGUIU UM RUMO DIFERENTE: APÓS ESPALHAR UM VÍRUS POR TODOS OS COMPUTADORES DO MUNDO, A T-X FEZ O GOVERNO NORTE-AMERICANO ACREDITAR QUE A ÚNICA FORMA DE DETER ESSE VÍRUS SERIA LIGANDO A SKYNET. MESMO RELUTANTE, O GENERAL ROBERT LIGA A SKYNET ANTES DO ESPERADO, E ANTECIPA O DIA DO JULGAMENTO. A SKYNET TORNA-SE CONSCIENTE. T-X MATA ROBERT BREWSTER QUE, EM SEUS MOMENTOS FINAIS, MANDA JOHN E KATE PARA O PICO CRISTAL, ONDE PODERIAM DESLIGAR A SKYNET.

T-X E T-101 LUTAM E ACABAM SE DESTRUINDO. QUANDO ALCANÇAM O PICO CRISTAL JOHN E SARAH DESCOBREM OS REAIS OBJETIVOS DE ROBERT: A SKYNET NÃO PODIA MAIS SER DETIDA. PICO CRISTAL É APENAS UM ABRIGO PARA MILITARES, ONDE JOHN E SARAH ESTARIAM SEGUROS DA GUERRA QUE TERIA INÍCIO.

ÀS 18 HORAS E 18 MINUTOS A SKYNET LANÇOU MÍSSEIS NUCLEARES CONTRA A HUMANIDADE, E DESENGADEOU A GUERRA. O DIA DO JULGAMENTO CHEGOU, E JOHN E KATE NADA PUDEAM FAZER, SENÃO ESPERAR PARA FORMAREM A RESISTÊNCIA...

CONCLUSÕES

ESSES SÃO OS FATOS QUE OCORREM EM CADA UM DOS FILMES DA SÉRIE TERMINATOR. OS FATOS SÃO UM POUCO DIFÍCEIS DE SE COMPREENDER TOTALMENTE, POIS ELES MUDAM A HISTÓRIA CONSTANTEMENTE: NOTE QUE DE ACORDO COM OS RELATOS NO PRIMEIRO FILME, JOHN ERA UM DOS ESCRAVOS QUE CONSEGUIU SE LIBERTAR E FORMAR A RESISTÊNCIA. MAS PELOS FATOS DO ÚLTIMO FILME VEMOS QUE ISSO NÃO ACONTECEU: JOHN E KATE JÁ TINHAM CERCA DE 25 ANOS QUANDO A GUERRA COMEÇOU, E JÁ ESTAVAM JUNTOS.

NÃO SE TÊM REGISTROS EXATOS SOBRE QUANDO A GUERRA DEVERIA COMEÇAR (SE NÃO HOUVESSEM INTERVENÇÕES DAS VIAGENS ESPACIAIS), MAS A JULGAR PELA IDADE DE JOHN, DEVE TER OCORRIDO POR VOLTA DO ANO 2009. A VIDA NO FUTURO

APÓS A GUERRA A VIDA SE TORNA UM CAOS, MUITO DIFÍCIL PARA A SOBREVIVÊNCIA HUMANA. OS DADOS A RESPEITO SÃO INCOMPLETOS E, EM ALGUNS CASOS, HIPOTÉTICOS.

OS HUMANOS PASSAM O DIA NOS ABRIGOS SUBTERRÂNEOS. AS MÁQUINAS MUITAS VEZES SE EMPENHAM EM DETECTAR E DESTRUIR ESSES ABRIGOS, MAS RARAMENTE CONSEGUEM FAZÊ-LO. MUITOS EXTERMINADORES FORAM CONSTRUÍDOS COM ESSA FINALIDADE. OS HUMANOS UTILIZAM CÃES FAREJADORES QUE, NA PRESENÇA DE UM EXTERMINADOR OU OUTRA MÁQUINA QUALQUER, LATE DESESPERADAMENTE. MESMO CÃES NÃO TREINADOS PRESENTEM OS EXTERMINADORES E FICAM AGITADOS EM SUA PRESENÇA – POR ISSO SARAH ADOTOU UM CÃO COMO COMPANHEIRO APÓS A MORTE DE KAIL E ANTES DE JOHN NASCER.

DURANTE A NOITE OS HUMANOS PODEM SAIR, MAS DEVEM TOMAR CUIDADOS, POIS OS CÃS UTILIZAM INFRA-VERMELHO. MESMO ASSIM ESTE É O MOMENTO EM QUE OS HUMANOS CONSEGUEM MAIS LIBERDADE, PODENDO ABANDONAR OS ABRIGOS PARA BUSCAR COMIDA.

EXISTEM MUITOS ABRIGOS HUMANOS ESCONDIDOS EM VÁRIOS PONTOS DO MUNDO. QUASE TODOS SÃO SUBTERRÂNEOS. CADA ABRIGO É COMANDADO E PROTEGIDO POR UM GRUPO DE OFICIAIS TREINADOS PELA RESISTÊNCIA. O

ABRIGO TAMBÉM SERVE DE CASA PARA MUITAS CRIANÇAS E FAMÍLIAS DE NÃO-GUERRILHEIROS.

AS MÁQUINAS CONSTRUÍRAM GRANDES CENTROS DE PESQUISA E QUARTÉIS AVANÇADOS. SUAS CONSTRUÇÕES SE ESPALHAM POR TODOS OS LADOS NA SUPERFÍCIE. SABE-SE QUE EM 2029 A RESISTÊNCIA CONSEGUIU TOMAR PARA SI UMA DAS SALAS DE CONTROLE DAS MÁQUINAS E LÁ DESCOBRIRAM SOBRE O EQUIPAMENTO DE DESLOCAMENTO NO TEMPO. O EQUIPAMENTO PARECE TER SIDO TRANSPORTADO PARA ALGUMA BASE AVANÇADA DA RESISTÊNCIA, ONDE PÔDE SER USADO MAIS TARDE PARA ENVIAR O T-101 REPROGRAMADO PARA PROTEGER JOHN. NADA MORTO PODE SE DESLOCAR NO EQUIPAMENTO, APENAS CRIATURAS VIVAS. OS EXTERMINADORES, COMO SÃO RECOBERTOS POR TECIDOS VIVOS, PODEM SE DESLOCAR NORMALMENTE. NO ENTANTO NENHUM EQUIPAMENTO PODE PARTICIPAR DO TRANSPORTE. TAMBÉM É IMPORTANTE SALIENTAR QUE O EQUIPAMENTO PERMITE TRANSPORTE PARA O PASSADO, MAS NÃO OFERECE CHANCE DE RETORNO: UMA VEZ TRANSPORTADA, A CRIATURA DEVE PERMANECER NAQUELA ÉPOCA OU ENCONTRAR UMA OUTRA FORMA DE RETORNAR.

OS MEMBROS DA RESISTÊNCIA COSTUMAM USAR ARMAS E EQUIPAMENTOS ROUBADOS DAS MÁQUINAS PARA SUA PROTEÇÃO. A PRÓPRIA “MÁQUINA DO TEMPO” É UMA DAS TECNOLOGIAS ROUBADAS. NOS ÚLTIMOS TEMPOS ELES TÊM SIDO BEM SUCEDIDOS EM ROUBAR E REPROGRAMAR ALGUMAS MÁQUINAS E EXTERMINADORES PARA QUE SEJAM USADOS SOB SEU COMANDO. MUITOS T-101 AGORA FAZEM PARTE DA RESISTÊNCIA. PARA SUA INFELICIDADE, NO ENTANTO, A SKYNET DESCOBRIU UM MEIO DE INFECTAR NOVAMENTE ESSES EXTERMINADORES ROUBADOS E FAZÊ-LOS VOLTAR-SE CONTRA SEUS PROGRAMADORES HUMANOS.

A TECNOLOGIA PÓS-GUERRA É BASTANTE AVANÇADA. EMBORA AS ARMAS MAIS COMUNS AINDA SEJAM ARMAS DE FOGO E EXPLOSÃO, EXISTEM ARMAS LASER. OS T-800, MODELO BÁSICO DE COMBATE, GERALMENTE UTILIZAM ARMAS LASER.

NÃO EXISTE AQUI UMA LISTA ESPECÍFICA DE EQUIPAMENTO DO FUTURO. ESSE DETALHE DEVE FICAR POR CONTA DO OBSERVADOR.

TIPOS DE CAMPANHAS

HÁ PRIMEIRA VISTA O CENÁRIO DE TERMINATOR RPG NÃO PARECE TER MUITAS CAMPANHAS DISPONÍVEIS. MAS ELAS EXISTEM, BASTANDO ATENÇÃO POR PARTE DO OBSERVADOR.

GUERRA PÓS-APOCALÍTICA

A CAMPANHA MAIS BÁSICA E SIMPLES: OS JOGADORES SÃO MEMBROS DA RESISTÊNCIA E DEVEM ENFRENTAR AS MÁQUINAS. ESSE TIPO DE CAMPANHA RETIRA UM POUCO O CLIMA DE VIAGENS TEMPORAIS DE TERMINATOR, MAS MANTÊM O CLIMA DE GUERRA CONTRA MÁQUINAS.

OS JOGADORES ENFRENTARÃO EXTERMINADORES E MÁQUINAS DE GUERRA CONSTRUÍDAS PARA MATAR E DESTRUIR. AVENTURAS NESSE TIPO DE CAMPANHA PODE ENVOLVER ESPIONAGEM E INFILTRAÇÃO (ENTRAR NA BASE DAS MÁQUINAS E ROUBAR OS PROJETOS DE CRIAÇÃO DO NOVO EXTERMINADOR CRIADO), COMBATE DIRETO (RESISTIR AOS ATAQUES DAS MÁQUINAS CONTRA AS INSTALAÇÕES TEMPORÁRIAS DA RESISTÊNCIA) OU ATÉ PROTEÇÃO (PROTEGER UM ALVO PRIORITÁRIO).

ALVOS PRIORITÁRIOS

ANTES DA GUERRA CONTRA AS MÁQUINAS, OS JOGADORES SÃO PESSOAS COMUNS, QUE VIVEM SUAS VIDAS PACÍFICAMENTE, ATÉ QUE UMA CRIATURA MAGNÍFICA COMEÇA A CAÇÁ-LOS.

NESSE TIPO DE CAMPANHA OS JOGADORES SÃO ALVOS PRIORITÁRIOS; EMBORA ATUALMENTE ELES POSSAM SER PESSOAS INSIGNIFICANTES, NO FUTURO ELES SÃO PESSOAS DE EXTREMA IMPORTÂNCIA PARA A RESISTÊNCIA.

A IDÉIA DE ALVOS PRIORITÁRIOS É BEM APRESENTADA NO FILME TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES, QUANDO A T-X É ENVIADA AO PASSADO PARA EXTERMINAR PESSOAS IMPORTANTES PARA A RESISTÊNCIA, INCLUINDO KATE BREWSTER E JOHN CONNOR.

PARA PROTEGER OS JOGADORES A RESISTÊNCIA ENVIA UM DE SEUS MEMBROS AO PASSADO, QUE PODE SER UM HUMANO OU UMA MÁQUINA REPROGRAMADA (COMO ACONTECE NOS DOIS ÚLTIMOS FILMES).

PROTEÇÃO À ALVO PRIORITÁRIO

COMO O ANTERIOR, MAS OS JOGADORES ESTÃO DO LADO OPOSTO: AGORA SÃO ELES QUE VOLTAM AO PASSADO PARA PROTEGER OS ALVOS PRIORITÁRIOS. NOTE QUE AS VIAJENS NO TEMPO SÓ TEM UMA DIREÇÃO, E OS JOGADORES NÃO PODERÃO VOLTAR AO FUTURO MESMO APÓS CUMPRIREM SUA MISSÃO.

ESSE TIPO DE CAMPANHA PODE SER INTERESSANTE DA SEGUINTE FORMA: OS JOGADORES VIERAM DO FUTURO E DEVEM PROTEGER UM OU MAIS ALVOS PRIORITÁRIOS. APÓS CUMPRIREM SUA MISSÃO ELES PASSAM A VIVER NO PASSADO ATÉ COISAS ESTRANHAS COMEÇAM A ACONTECER E NOVAS MÁQUINAS SURGEM DO FUTURO; ELES PRECISAM AGORA SUAS INFORMAÇÕES SOBRE O FUTURO SÃO HIPOTÉTICAS E ELES NÃO SABEM O QUE ESTA ACONTECENDO.

UMA CAMPANHA DO TIPO “VOLTANDO PARA CASA” TAMBÉM É INTERESSANTE NESSE SENTIDO.