



Autor: Maury "Shi Dark" Abreu
Contato: maury.abreu@bol.com.br
Homepage: <http://www.beholdercego.hpg.com.br>
Apoio: Editora Daemon
Homepage: <http://www.daemon.com.br>

Este livro é de distribuição gratuita; sua venda é PROIBIDA.

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 caçada 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 autot-consciente 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 ve obrigada a destruir T-101 para que tudo não tenha sido em vão (todos os resquíssios 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 auto-consciente 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 deseja fazê-lo, algumas informações podem acabar com algumas surpresas.

O livro **Terminator RPG** utiliza as regras do *Sistema Daemon*. No entanto este livro não contém todas as regras detalhadas desse Sistema. Você precisará também do manual básico de *Sistema Daemon* para conseguir jogar **Terminator RPG**.

**Este livro é de distribuição gratuita.
Sua venda é expressamente proibida.**



PERSONAGENS JOGADORES

Este livro não tem todas as regras do *Sistema Daemon*. Então para jogar o **Terminator RPG** você vai precisar do manual básico do *Sistema Daemon*, que pode ser obtido gratuitamente no site da editora.

Mas nem todas as Perícias e Aprimoramentos apresentados no manual básico podem ser usados no cenário de **Terminator**. Esse capítulo destina-se a apresentar todas as regras para Personagens Jogadores utilizadas nesse cenário e novas regras para máquinas e robôs.

PONTUAÇÃO

Terminator RPG pode ser um cenário heróico ou realista, à escolha do Mestre e dependendo de sua campanha. Em geral os Personagens Jogadores serão humanos, embora o Mestre possa permitir o uso de máquinas entre Jogadores.

Campanhas que ocorram antes da guerra contra as máquinas geralmente serão realistas. Os Personagens terão 100 pontos de Atributo (+1 por Nível – podendo ter valores entre 5 e 18), 5 pontos de Aprimoramento e pontos de perícia igual a (INT x5) + (idade x10).

Campanhas que ocorram durante a guerra geralmente serão do tipo heróicas, pois os sobreviventes agora são treinados pela Resistência. Os Personagens terão 110 pontos de Atributo (+1 por Nível – podendo ter valores entre 5 e 20), 6 pontos de Aprimoramento e pontos de perícia igual a (INTx5) + (idade x10).

Aqui a Idade Inicial para humanos é de 18+1d6. Para Personagens máquinas (que são considerados raros) há regras especiais.

APRIMORAMENTOS E PERÍCIAS

Personagens Jogadores podem adotar qualquer Aprimoramento não-místico ou sobrenatural. Coisas como Afinidade com Fadas, Poderes Mágicos, Amigo Fantasma e Biblioteca Mística são proibidos. **Terminator RPG** tem a ação como tema principal. O Aprimoramento Pontos Heróicos pode e deve ser utilizado.

Qualquer uma das Perícias apresentadas no manual básico do Sistema Daemon pode ser utilizada. Note que elas funcionarão de forma diferenciada de acordo com a época em que ocorre a campanha.



NOVO APRIMORAMENTO: ALVO PRIORITÁRIO

0 pontos: 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 Aprimoramento Status em nível 1. Caso ela ocorra antes da guerra você não recebe esse benefício (a menos que tenha também o Aprimoramento 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 destruí-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

(1 ponto): Ser uma máquina é um Aprimoramento Racial que custa 1 ponto.

Máquinas não têm constituição física, mas devem ter um certo valor em CON para determinar seus Pontos de Vida. Em compensação, nunca precisam realizar Testes de CON, elas sempre são bem sucedidas.

A WILL de uma máquina define a capacidade de seu processador em rejeitar uma informação. A maioria das máquinas tem WILL baixa, mas isso não se aplica a todas. Máquinas desenvolvidas apenas para guerrear geralmente terão CAR 0, mas as mais complexas sempre terão alguma pontuação nesse Atributo.

Máquinas não recuperam Pontos de Vida 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.

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 Engenharia). Para ir contra qualquer uma de suas regras básicas, uma máquina deve obter sucesso em um Teste Difícil de WILL. 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 300 pontos de Perícia para gastar, independente de sua INT. Para cada 1 ponto de Aprimoramento extra gasto com a Vantagem Racial, recebe mais 50 pontos de Perícia.

Quando utilizada por Personagens Jogadores, uma máquina terá tecidos vivos e poderá se passar por um humano. Caso contrário ele deverá ter CAR 0.

A maioria das máquinas não tem armas acompladas ao seu corpo. Caso contrário cada arma custará 1 ponto de Aprimoramento, e deve ser aprovada pelo Mestre.

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 Mestre deve sentir-se livre para criar novas máquinas como bem desejar.

MÁQUINAS EM GERAL

Todas as máquinas (inclusive quando Personagens Jogadores) compartilham de algumas características. As máquinas não têm constituição física. Apesar disso, apresentam um certo valor em CON mas apenas para definir seus Pontos de Vida. Máquinas nunca precisam realizar Testes de CON, elas sempre são bem sucedidas.

A WILL de uma máquina define a capacidade de seu processador em rejeitar uma informação. A maioria das máquinas terão WILL baixa, mas isso não se aplica a todas. Máquinas desenvolvidas apenas para guerrear geralmente terão CAR 0, mas aquelas com missão de infiltração, espionagem ou furtividade (como os Exterminadores) sempre terão alguma pontuação nesse Atributo.

A INT de uma máquina define sua inteligência artificial. Máquinas puramente de guerra geralmente terão INT baixa, mas as máquinas mais complexas, como os Exterminadores, sempre terão pontuação relativamente alta nesse Atributo.

Máquinas não recuperam Pontos de Vida 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.

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 Engenharia). Para ir contra qualquer uma de suas regras básicas, uma máquina deve obter sucesso em um Teste Difícil de WILL. O Teste deve ser realizado “a cada rodada” em que a máquina tenta realizar uma ação que vai contra sua programação.

CAÇADORES ASSASSINOS

CA Pequeno

CON 16, FR 16, DEX 0, AGI 18,
INT 8, WILL 8, CAR 0, PER 10.
#Ataques [1], IP 5, PVs 20.
Metralhadora 40/0 dano 1d6+2 ou
Míssil 30/0 dano 2d6+2.

CA Grande

CON 30, FR 35, DEX 0, AGI 20,
INT 8, WILL 8, CAR 0, PER 13.
#Ataques [1], IP 10, PVs 40.
Metralhadora Laser 50/0 dano 1d10+3 ou
Míssil 50/0 dano 2d10+5.



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

CON 20, FR 22, DEX 2, AGI 13,
INT 7, WILL 5, CAR 0, PER 10.
#Ataques [2], IP 7 (0 no rosto), PVs 25.
Metralhadora (x2) 50/0 dano 2d6+2.

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 nestes ele terá IP 0.

T-101

CON 23, FR 24, DEX 20, AGI 16,
INT 16, WILL 15, CAR 15, PER 17.
#Ataques [1], IP 10, PVs 35.
Briga 70/70 dano 1d6+5 ou
Arma 80/0 dano por arma.

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 Mestre 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 2d6 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, Disfarces). Também costumam ter boas pontuações em perícias sobre a anatomia humana, pois isso os torna matadores mais eficientes.



T-600

CON 23, FR 24, DEX 20, AGI 16,
INT 16, WILL 15, CAR 10, PER 17.
#Ataques [1], IP 10, PVs 35.
Briga 70/70 dano 1d6+5 ou
Arma 80/0 dano por arma.

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 espíões, 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 espíões, embora em pontuação inferior aos T-101.

T-800

CON 21, FR 23, DEX 20, AGI 13,
INT 13, WILL 10, CAR 6, PER 17.
#Ataques [1], IP 8, PVs 32.
Briga 70/70 dano 1d6+5 ou

Arma 80/0 dano por arma.

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 IP inferior).

O T-800 é produzido em larga escala pela Skynet. São encontrados em grandes números nos campos de batalha, onde costumam estar 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

CON 25, FR 28, DEX 20, AGI 20,
INT 16, WILL 15, CAR 17, PER 17.
#Ataques [1], IP 5 (especial), PVs 42.
Briga 70/70 dano 1d6+7 (veja abaixo) ou
Arma 80/0 dano por arma.

O T-1000 é um Exterminador constituído por uma tecnologia muito especial desenvolvida pelas máquinas. Diferente de todos os outros ele não tem exoesqueleto metálico. Seu corpo é totalmente constituído de nanometal, 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 constituídos com tamanho e forma humanóide, para que possam se passar por humanos quando há necessidade. Mas alguns, normalmente constituídos 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 +20% em todos os seus Testes das perícias Manuseio de Fechaduras, Camuflagem e Disfarce.

Um T-1000 não pode ser concertado, mas também quase não pode ser destruído. Um T-1000 recupera 1 PV por rodada, e caso seja reduzido a 0 PVs (ou menos) pode se regenerar pouco depois (1d6 x10 minutos para chegar a 1 PV e depois volta a se regenerar normalmente). As únicas formas de deter um T-1000 é 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 sua CON 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 Vida 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 tenha tecidos vivos, o metal líquido do T-1000 o confunde como humanos e lhe permite viajar no equipamento de deslocamento temporal.

T-X

CON 30, FR 28, DEX 20, AGI 25,
INT 18, WILL 17, CAR 20, PER 18.
#Ataques [1], IP 17, PVs 50.
Briga 70/70 dano 1d6+7,
Arma de Próton 80/0 dano 1d10+5,
Lança-Chamas 80/0 dano 2d6+6 ou
Mini-Serra 80/0 dano 1d6.

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 constituído na forma feminina, sendo também chamada de Terminatrix.

A T-X tem um exoesqueleto metálico protegido por placas de metal da mesma forma que o T-101. No entanto ao invés de tecidos vivos revestindo o exoesqueleto, 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 perícias). Quando danificada a T-X pode regenerar 1 PV por rodada. Caso seus PVs 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 (IP 17). Caso suas partes internas sejam danificadas (quando recebe dano igual ao dobro de sua CON de uma única vez) estas não podem ser regeneradas. Diferente de um T-1000, uma T-X pode ser concertada (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 auto-consciente. 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.

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 surgiu John Connor. Infelizmente 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 histórias. John passou a

ser criado por pais adotivos, 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 eles 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 Benet 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 lhes 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 surgiu do futuro: T-X, o mais perfeito Exterminador, mais forte que o T-101 e tão furtivo e perfeito quanto 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 Skynet 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 desencadeou a guerra. O Dia do Julgamento chegou, e John e Kate nada puderam 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 apresentam 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 CAs utilizam infravermelho. 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 tem 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 Mestre.

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 Mestre.

GUERRA PÓS-APOCALÍPTICA

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 mantém o clima de guerra contra máquinas.

Esse tipo de campanha sempre será uma campanha heróica, pois 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 pacificamente, 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 viagens 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 está acontecendo.

Uma campanha do tipo “voltando para casa” também é interessante nesse sentido.

