

# TERMINATOR







# INDICE

Índice	- 3 -
Licencia	- 3 -
Argumento	- 4 -
Personajes	- 5 -
Sistema	- 6 -
Terminators	- 7 -
Human Killers	-13 -
Vehículos	-14-
Armamento	-16-
Objetos	-20-
Experiencia	-20-

## LICENCIA

Terminator es una franquicia actualmente bajo el copyright de Annapurna Productions. Esto solo es una obra gratuita de fans y para fans.

C-System está bajo una licencia de Creative Commons CcBySa.

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/es/>

Esto significa que el material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros siempre y cuando se muestren los créditos del artista original y se introduzca este pequeño párrafo en la obra.

Las obras derivadas pueden ser comerciales o gratuitas, pero han de estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original. C-System es obra de mucha gente:

**Idea y Textos:** Ryback, Z-San, Dragstor.

**Revisión y corrección:** Cifuentes, Marioneta.

**Conejillos de indias:** Francisco, José Juan, Rocío, María, Miguel, Javi, Alexis, Juanjo, Elisa, la gente de Inforol, NosoloRol, SalganalSol, SPQRol, y Nación Rolera.

**Imágenes:** Las imágenes de este documento han sido sacadas de las webs [www.feebleminds-gifs.com](http://www.feebleminds-gifs.com), [www.maj.com](http://www.maj.com) y [www.xwallonline.org](http://www.xwallonline.org), y posteriormente editadas por Dragstor.

**Maquetación:** Ryback.

**Ayuda bendita y apoyo moral:** CutriX, Tristan, Mago79, NightWalk, Wilbur Whaterley, Britait, Metatrón, Sir Miaucelot, Máximo, Trukulo, Meroka, Klaption, Alex Werden, Zonk\_PJ, Mascara.

Para más información, consulta la Web de C-System:

<http://www.rolgratis.com/c-system/>

**Fuentes de información:**

<http://es.wikipedia.org>

<http://es.terminator.wikia.com>

<http://majesticlizard.tripod.com/index.html>



# ARGUMENTO.

## 2016

La Tierra se encontraba en un estado pacífico. Los países habían firmado tratados de paz, la economía no podía ir más perfecta, se habrían terminados los problemas de inflación, los dramas terrenales y se encontró la solución a la falta de ciertos recursos naturales, como el petróleo o el agua.

También habría surgido la idea de "Skynet".

## 2018

Skynet logra tomar conciencia de sí misma en un determinado momento de su activación (13 de Julio de 2018, a lo que se le llamó "El Día del Juicio Final"). Inmediatamente comienza el exterminio de los seres humanos a los que considera una seria amenaza para su propia supervivencia.

Skynet funciona en red, por tanto no tiene un núcleo de funcionamiento fijo y estable y no puede ser destruida eliminando un principal ordenador o computadora en un determinado sitio ni ciudad, lo que supone una gran ventaja en caso de guerra.

El plan de exterminio consiste en provocar una guerra atómica utilizando las armas de las principales potencias nucleares del momento (EE. UU., Rusia, China, etc.) Para poder eliminar la mayor cantidad de humanos de una sola vez.

## 2020

Cuando se había pensado que era el fin de la raza humana, surgió desde un rincón de lo que antes era Los Ángeles, una pequeña resistencia humana hacia los cyborgs, quienes se encontraban con la misión de eliminar a todo humano sobreviviente.

Es así como comienza una nueva era de guerra, en donde el ser humano tendrá que luchar contra aquello que creó con el fin de seguridad, la tecnología.





# PERSONAJES.

Cada jugador ha de crearse tres soldados de la resistencia, que forman parte de un comando. Aunque lo normal es que un jugador solo lleve a un personaje a la vez, todos los miembros del comando suelen estar en contacto, y lo suficientemente cerca, para, en caso de necesidad o fallecimiento, el jugador pueda saltar de un personaje a otro con solo una escena de intervalo (que equivaldría a una media hora de tiempo dentro de la historia, y a un par de minutos de tiempo real).

## ATRIBUTOS

Son valores que definen el potencial genético del personaje. Son cuatro: **Fortaleza** (poderío físico), **Reflejos** (la agilidad y percepción), **Carácter** (nuestra voluntad y presencia) y **Astucia** (nuestra inteligencia y habilidad técnica).

Todo atributo principal comienza a nivel 6 en personajes heroicos normales (como los protagonistas). En humanos corrientes, empezará a nivel 4.

Si se quiere cambiar el valor inicial, el jugador puede quitarse puntos de alguno de los atributos y traspasarlos a otro diferente. Por ejemplo, puedo quitarme 3 en Astucia y sumarlos a Fortaleza, así me quedaría con Astucia a 3 y Fortaleza a 9.

Los personajes con atributos por debajo de 3 son retrasados, y el DJ puede imponerles trabas adicionales. Los personajes con atributos por encima de nueve son personajes legendarios o sobrenaturales.

## ATRIBUTOS DERIVADOS.

Parámetros que representan factores que irán variando a lo largo del juego.

**Vitalidad (PV):** Refleja la salud del personaje. Vale Fortaleza x5, x2 en personajes secundarios. Se pierde al recibir daño letal (disparos, cortes, etc.)

**Aguante:** La resistencia física. Se pierde al recibir impactos no letales (puñetazos, caídas y esas cosas), y al realizar acciones fatigosas (1 punto por nivel del atributo usado). Vale (Fortaleza+Carácter) x3.

**Heroísmo:** Nuestra reputación y voluntad guerrera. A lo largo de la partida, un jugador puede gastar puntos de Heroísmo para sumárselo a un atributo de uno de sus personajes durante un turno, o para invertirlo en equipamiento (ver lista más abajo). Cada jugador comienza con 30 puntos para sus personajes.

## LAS HABILIDADES

Las habilidades representan la experiencia adquirida a lo largo de una vida. Todo personaje tiene 40 puntos (PG), 20 si son personajes realistas o de relleno, para repartirlos entre sus habilidades al comienzo del juego. Ninguna habilidad puede superar el 10.

Las habilidades naturales son aquellas que todos desarrollamos desde la infancia. Empiezan a nivel 3.

- Alerta, para percibir lo que ocurre alrededor.
- Pelea, para combatir cuerpo a cuerpo
- Concentración, para estar atento o recordar.
- Persuasión, para dialogar y convencer.
- Atletismo, para correr, saltar y lanzar.
- Puntería, para arrojar objetos y usar pistolas
- Sigilo, para ocultarse o hacer cosas con sigilo.

Las habilidades adquiridas comienzan a nivel 0.

- Lucha, para combatir con armas blancas.
- Disparo, para usar escopetas y rifles.
- Armamento, para usar armas ligeras de fuego automático, como subfusiles y rifles automáticos.
- Animales, para simpatizar o montar bestias.
- Coraje, para resistir el dolor y el miedo.
- Conducir para manejar vehículos terrestres.
- Supervivencia, para vivir en sitios salvajes.
- Subterfugio, para mentir, engañar y manipular las leyes.
- Acrobacias, para hacer piruetas y malabares.
- Medicina, para manejar medicinas y curar.
- Investigación, para fijarse en los detalles.
- Psicología. Para leer intenciones, tratar la locura, y manipular.
- Ciencia. Todo sobre biología y física.
- Electrónica, para sabotear sistemas electrónicos e informáticos
- Pilotar, para utilizar vehículos aéreos.
- Fáshers. Para usar el armamento creado por Skynet.
- Bricolaje. Carpintería, cerrajería, fontanería...
- Liderazgo. Para dirigirse y controlar un ejército.
- Artillería. Uso avanzado de armamento pesado, o montadas en vehículos.



# SISTEMA

Lanzas un dado, luego le sumas tu puntuación de un atributo y le sumas la puntuación de una habilidad. Cuanto mayor sea el dado (10 caras por defecto), más fantástica será la partida. Si se supera la dificultad, la acción tendrá éxito.

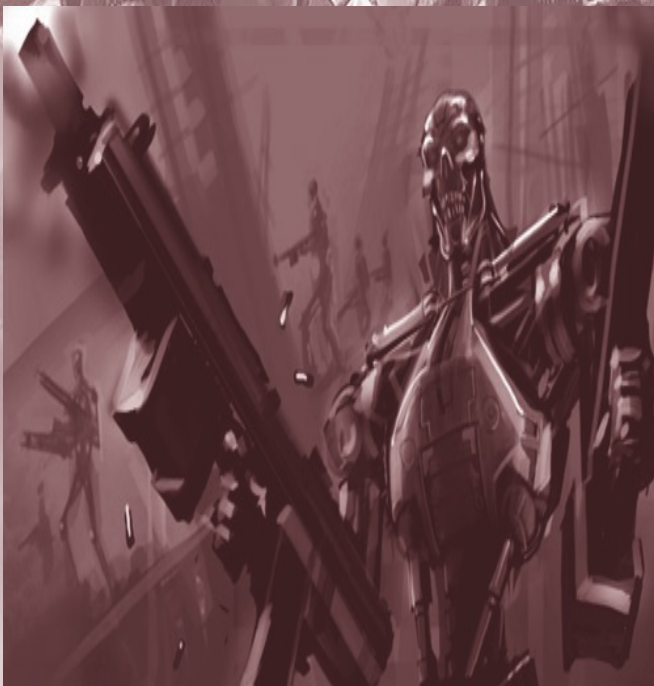
El atributo y la habilidad implicada serán determinadas por las circunstancias por el juicio del master. Por ejemplo, para pegar a alguien puedes tirar Fortaleza + Pelea, para seducirlo Caracter + Etiqueta, para manejar una aeronave Astucia + Pilotar, para manejar una escopeta Reflejos + Disparo, etc.

En caso de que la situación sea un enfrentamiento (competir, pelear, etc.), la dificultad se sustituye por la tirada del rival.

Situaciones.	Dif.
Fácil.	12
Normal.	15
Complicada.	18
Difícil	21
Muy difícil.	24
Casi imposible.	27

## INDICE DE EXITO

Si una tirada sobrepasa la dificultad estipulada en un punto o más, hablamos de que ha tenido un punto de éxito o más, si se queda corto, hablamos de puntos de fracaso. Un éxito es algo justo y logrado por los pelos, 10 éxitos suponen algo increíble. Se narrativo.



## MODIFICADORES

En función del humor de la situación, lo bien que interprete el personaje su escena, o de las dificultades extras que se presenten, el master puede imponer un modificador adicional a la tirada. Un +9 supondrá una situación muy favorable y sumamente sencilla para el personaje, mientras que un -9 será una situación difícil de cojones. Sobre todo, procura recompensar el buen juego y la participación de tus jugadores.

Cuando empieza un combate, el tiempo pasa a contarse en turnos. Generalmente, en CS cada turno representa 3 segundos y se permite una acción sin penalización (-3 por acción adicional en todas las tiradas) a cada personaje.

## LA TIRADA DE COMBATE

Como en una competición. Cada jugador declara su acción, y el que logre el valor más alto consigue ejecutarla. Si es el atacante el que lo logra, habrá que calcular el daño.

Algunas armas, poderes sobre naturales y armaduras tienen un bono, que se suma a la hora de moverse o apuntar, pero no al cálculo de daño.

**Iniciativa (opcional):** Realizar una tirada de Reflejos + Alerta enfrentada para ver quien actúa primero, o si es sorprendido. Todos actúan a la vez, pero el más rápido declara su acción el último, con la ventaja de saber lo que realizaran los demás.

## HERIDAS

Se calcula como: Triada del atacante + valor (daño) del arma - tirada del defensor - el valor de la armadura del defensor.

El resultado se resta de la Vitalidad o del Aguante del personaje, dependiendo si el ataque es letal (puñaladas, cortes, quemaduras) o contundente (puñetazos, caídas menores, etc.)

Si tiramos Astucia + Medicina (dificultad 15 por defecto), recuperaremos un PV por éxito obtenido. Una vez por herida.

**Regla opcional para el retroceso:** Si la tirada atacante (suma del daño incluida) supera la Destreza+Atletismo del agredido, este puede ser derribado. Si solo supera el 50% de ese valor, retrocederá un metro y la dificultad para derribarlo se reducirá en 3 puntos durante ese turno.



# TERMINATORS.

## ESTADÍSTICAS.

Para reproducir las máquinas cibernéticas de Skynet, hemos desarrollado un método ultra-simplificado. Consiste sencillamente en repartir puntos entre seis atributos:

**Intelligence:** Inteligencia. Define la dificultad que hay que superar para engañar la mente computerizada de la máquina, hackearla, o reprogramarla.

**Camouflage:** Camuflaje. Define la dificultad que hay que superar para descubrir a la máquina si esta desea pasar desapercibida.

**Maneuverability:** Maniobrabilidad. Equivale a la Destreza+Atletismo en una máquina. Define la dificultad que hay que superar para escapar o esquivar a la máquina y evitar enzarzarnos en un combate cuerpo a cuerpo.

**Endurance:** Resistencia. Define la dificultad que hay que superar para dañar a la máquina. Cada punto de daño resta un nivel a Endurance, por lo que cuanto más dañada esté una máquina, más fácil será de dañar nuevamente. Si el daño del arma empleada contra la máquina no iguala, al menos, la mitad de la puntuación de Endurance, el ataque no tendrá efecto alguno (a menos que aprovechemos alguna debilidad conocida en la estructura de la máquina).

**Strength:** Fuerza. Define la dificultad que hay que superar para superar físicamente a la máquina, o evitar ser agredidos por ella si caemos en sus manos.

**Weaponry:** Armamento. Define la dificultad que hay que superar para esquivar un disparo realizado por la máquina.

Es decir, las máquinas nunca realizan tiradas enfrentadas. Si el personaje falla en su tirada, los fracasos se suman al arma enemiga para calcular el daño.

Normalmente, un enemigo de una dificultad determinada puede ser derrotado, con cierta dificultad, por 3 ó 4 personajes cuyas tiradas sean la mitad que su puntuación. Claro que esto puede variar según el azar y el ingenio de tus jugadores, y el método que se emplee a la hora de enfrentarse a la máquina.

## T-70

Intelligence: 9

Camouflage: 9

Maneuverability: 12

Endurance: 15

Strength: 27

Weaponry: 15

Creados muy poco después del día del juicio final por Skynet es prácticamente un caminante de poco armamento puesto que Skynet al principio no tenía tantos los recursos como los tiene en épocas posteriores de la guerra por el 2020 - 2025.

Puesto que tiene un armazón bastante macizo, no es un exterminador diseñado para infiltración y no puede usar camuflaje, de modo que es enviado directamente al campo de batalla como infantería de bajo coste.

Su procesador es bastante anticuado, y es incapaz de aprender, ni desarrollar tácticas de lo más simples. Su funcionamiento es autónomo y prefijado.

No es muy ágil, y su chasis de batalla está hecho con metal común, que se puede dañar fácilmente con armas de proyectiles corrientes, aun así, tiene la fuerza para matar a una persona con sus propias manos.

Debido a su poca agilidad, no puede manejar todas las armas de fuego modernas, no puede manejar vehículos, y, a causa de su primitivo procesador, si no tiene armas puede ser burlado fácilmente por los humanos.





## T-200

Intelligence: 10

Camouflage: 12

Maneuverability: 12

Endurance: 12

Strength: 18

Weaponry: 15

Construidos cerca del 2016, se podría decir que es el terminator que mas se acerco a la forma humana para la época. Por lo general, ese tipo de exterminador se diseño mas para el mantenimiento de maquinaria pesada, aun así, puede llevar armas de fuego. Debido a que no es un terminator hecho exclusivamente para el combate, su mecanismo hidráulico es de los menos potentes conocidos, y no puede soportar el daño del mismo modo que otros modelos de exterminadores.

Debido a que aun no se había creado el camuflaje con piel de goma o con piel orgánica, solían enviarse al campo de batalla envueltos en harapos, capas o mantas, con capuchas que les cubrían las cabezas. De esa manera los humanos no podían ser distinguidos a lo lejos, pero eran bastante distinguibles si están a distancia corta. El T-200 fue el primer terminator equipado con visión nocturna.

El T-200 posee un procesador ligeramente mas avanzado que el T70, además, esta conectado a la base de datos de Skynet para recibir minuto a minuto nuevas instrucciones. Cuando un T-200 resultaba dañado, Skynet cortaba el enlace con la "central" y los terminators cercanos lo remataban, para evitar que los humanos se apropien de el, y traten de conectarse a Skynet usando los restos.

Al igual que el T-70, no posee la capacidad de manipular muchos tipos de armas.



## T-301

Intelligence: 12

Camouflage: 9

Maneuverability: 21

Endurance: 18

Strength: 30

Weaponry: 18

No es un terminator humanoide pero si más peligroso que los anteriores. Se trata de un bípode de dos metros y medio, armado con una ametralladora de plasma, bastante rápido y muy agresivo. Su función principal era la de mantener una posición única y servir como armas estáticas.

Pese a su tamaño y forma, extrañamente se podía camuflar en la tierra pudiendo ejecutar emboscadas.

Su procesador es mas avanzado que los anteriores, pudiendo interactuar entre ellos, pero básicamente su comportamiento es similar al de los lobos. De terminarse su munición pueden atacar físicamente y casi siempre se movilizaban en "manadas".

Puede resistir artillería convencional y armas personales, y puede contraatacar, incluso estando en movimiento, a gran velocidad.





## T-400

Intelligence: 12

Camouflage: 15

Maneuverability: 15

Endurance: 15

Strength: 21

Weaponry: 15

Este exterminador fue el primer intento de Skynet por emular todos los movimientos que el ser humano es capaz de hacer, sin embargo, no lo consiguió y, pese a que progresivamente fue mejorando, su producción solo se extendió 6 años.

Era fácilmente reconocible por humanos, sin embargo, a diferencia de sus antecesores, podía escurrirse por zonas imposibles para otros exterminadores. Si un humano se escapaba por un callejón angosto no sería problema para el T-400.

Además, estaba equipado con un gran sensor óptico con el que no se le escapaba nada (prácticamente tenía un ojo rojo gigante y brillante), sin embargo, esto era su debilidad, pues era fácilmente alcanzable por francotiradores humanos. A causa de esto también no se le usaba nunca como infiltrador.

Era más resistente que los exterminadores anteriores, y podía cargar gran peso, hasta 1000 libras, sin embargo, como era un prototipo que buscaba emular los movimientos humanos, no tenía buen balance y tenía un rango de movimiento limitado, no era muy difícil escapar de uno solo corriendo.

Al ser el primer terminator que buscaba simular movimientos humanos, se le incluyó un procesador más potente, por lo que era más inteligente que los modelos anteriores, sin embargo era mucho menos inteligente que modelos posteriores, y a pesar de este fue el primer terminator equipado con una inteligencia artificial autónoma, era incapaz de improvisar con solvencia en el campo de batalla, y solo podía elaborar estrategias sencillas de combate.

En resumen: era un terminator que solo perseguía y disparaba, podía hacer más movimientos que otros modelos de terminators y manipular una mayor cantidad de armas, sin embargo, era torpe y predecible, fácilmente capturable, de reflejos lentos, y poco adaptable a los cambios en el campo de batalla.

## T-500

Intelligence: 15

Camouflage: 18

Maneuverability: 18

Endurance: 18

Strength: 27

Weaponry: 18

Este exterminador se convirtió rápidamente en la unidad de infantería más producida, un gran avance para Skynet que corrigió los defectos del T-400 y añadió muchas otras mejoras. En su momento fue el exterminador que más simulaba al ser humano.

Era más pequeño, y difícil de distinguir a la distancia, los primeros modelos venían camuflados con mantas o capuchas, difíciles de reconocer a la distancia, pero de cerca era bastante más robusto y reconocible. Fue el primero en lograr entrar en zonas humanas.

El diseño original era mucho más robusto, por lo que tuvo dificultades para entrar a zonas enemigas, así que Skynet decidió implementar para este modelo un camuflaje de piel de látex, siendo este el primer exterminador al que se le implementó piel artificial. Aún así era bastante reconocible.

Era más ágil que sus antecesores, tenía una gran cantidad de movimientos, y un rápido tiempo de reacción, además la fuerza que caracteriza a todos los exterminadores. Skynet refinó sus técnicas en metalurgia solo para este modelo, haciendo su endoesqueleto más resistente que los anteriores exterminadores.

Era bastante inteligente pudiendo detectar el origen del fuego enemigo solo calculando la dirección de los proyectiles, tenía cierta capacidad de adaptación en el campo de batalla, y podía auto repararse si tuviera las herramientas adecuadas al alcance.

Skynet terminó realizando otra variante más, el T-500 Reaver, no tenía cabeza, su procesador estaba ubicado dentro de la caja torácica, se reemplazaron sus manos por garras, se le añadió un sistema de sonido para que emitiera gritos y otros sonidos desagradables y se le solía ubicar en zonas oscuras para emboscar a cualquier humano o grupo de humanos. Era un exterminador que buscaba la intimidación psicológica del enemigo.



## T-600

Intelligence: 15

Camouflage: 18

Maneuverability: 21

Endurance: 21

Strength: 30

Weaponry: 18

No hubo muchas variaciones importantes con respecto al T-500, su endoesqueleto fue remodelado para parecerse al esqueleto humano, su mecanismo hidráulico buscaba simular la musculatura humana, y que quedasen mejor camuflados bajo una piel de látex. De noche y a cierta distancia, eran difíciles de reconocer.

Debido a que el T-600 recreaba la musculatura humana fue mucho más maniobrable que el T-500, además era más rápido y podía moverse con facilidad en la noche gracias a su visión nocturna y poder ver obstáculos y blancos a distancia gracias a su visión telescópica.

Su procesador, pese a ser mas avanzado, no ejecutaba gran cantidad de funciones avanzadas, como lenguaje, que serían desarrolladas en la serie 700.

Prácticamente, disparaba y no corroboraba que el objetivo este muerto o mortalmente herido, no distinguía zonas vitales como corazón, pulmones, cabeza, te podía disparar en el muslo y si caías, el asumía que estabas muerto.

Uno de sus puntos débiles era su cabeza, un golpe lo suficientemente fuerte podía corromper su sistema o borrar su programación.

Skynet creo una variante del T-600, el T-600 Gaunt. Al igual que el T-500 Reaver, su diseño buscaba intimidar al enemigo, pero este modelo era tan inteligente, ágil y fuerte como el T-600 y venia armado con un generador sonido, el cual afectaba directamente al cerebro del enemigo, y podía aturdirlo, dejandolo expuesto a cualquier ataque.

## T-700

Intelligence: 21

Camouflage: 24

Maneuverability: 21

Endurance: 24

Strength: 30

Weaponry: 21

Era un infiltrador mas eficiente, se mejoro la calidad del sonido de su voz, su programación incluía etiqueta, psicología y otras funciones para realizar un trabajo mas convincente al infiltrarse en una base enemiga. Es el primer exterminador en usar piel orgánica, sin embargo su talón de Aquiles, y principal característica para reconocerlo, era una muy antinatural postura rígida, quizás por eso su producción solo duro dos años.

Debido a que es el primer exterminador en usar piel orgánica, esta no estaba perfeccionada, no tenía la capacidad de cicatrización que si tenía la piel del T-800.

En operaciones a gran escala, se le podía ver acompañado por T-600 y T-800. No era tan rápido, su velocidad máxima era de 20 millas por hora, y sus piernas podían dañarse si se les forzaba, aun así era muy fuerte, pudiendo levantar 4000 libras, y podía fácilmente neutralizar a cualquier humano si no disponía de armas.

Pese a que su procesador tenía aun algunos problemas, podía simular el comportamiento humano, aprender de ellos, e improvisar técnicas de combate de haber estado en dificultades. Sin embargo, podía hacer sospechar a algún humano cercano, pues podía mantener la misma expresión facial por horas.



## T-800

Intelligence: 27

Camouflage: 33

Maneuverability: 24

Endurance: 30

Strength: 36

Weaponry: 24

El T-800 fue el primer exterminador que no presentaba problemas en el campo de batalla, pues corrigió los grandes defectos que

tenían las primeras series y puliendo las habilidades de series anteriores. Su endoesqueleto es muy similar al físico humano, por lo que es difícil reconocerlo si esta camuflado, aun así, al igual que el T-700, puede ser detectado por animales. Skynet también hizo T-800 mas pequeños, y de diseño mas fino, para hacerse pasar por mujeres.

El T-800 es fuerte y un 25% más rápido que el T-700, posee más servo-sistemas y más pequeños que los del T-700, lo que le da más libertad y variedad de movimientos. Su aleación es más fuerte, siendo capaz de soportar impactos de artillería ligera (como una granada) sin sufrir daños significativos.

Su procesador es una versión mejorada del que usa el T-700, dándole gran capacidad de aprendizaje, puede realizar cálculos complejos, y hacer uso de razonamiento, deducciones, y gran capacidad de improvisación en combate. Tanto el T-700 como el T-800 pueden manipular la misma variedad de armas que un ser humano, además de poder manejar todo tipo de vehículos, pero el T-800 calcula mejor los riesgos y sabe cuando retirarse para proteger la integridad de la misión.

Hay dos versiones posteriores: el T-850, que posee un chasis mas fuerte y funciona a base de dos baterías de hidrogeno; y el T-888, que posee notables mejoras en su software de infiltración, siendo incluso capaces de emular relaciones sexuales humanas.



## T-900

Intelligence: 27

Camouflage: 36

Maneuverability: 27

Endurance: 36

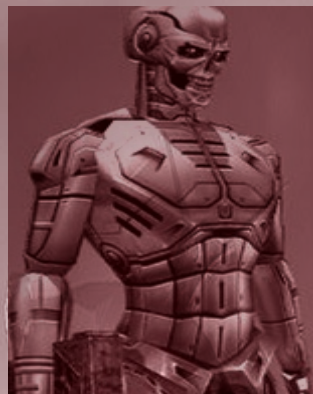
Strength: 42

Weaponry: 24

Es el reemplazo de la serie T-8xx por completo. El T-900 es el primer exterminador con la capacidad de neutralizar a otros exterminadores capturados y reprogramados por los humanos.

Su diseño le da gran capacidad de camuflaje, y con vestimentas apropiadas no requiere de piel orgánica. Es sensiblemente más fuerte, resistente y longevo que el T-800. Incluye reactor de plasma como fuente de energía y, si bien tiene menos puntos débiles que su antecesor, si se dispara en zonas clave puede quedar dañado de pocos disparos.

Su procesador posee las mismas funciones que un T-800 pero de mayor velocidad y con una base de datos más amplia.



## T-1000

Intelligence: 27

Camouflage: 42

Maneuverability: 33

Endurance: 45

Strength: 36

Weaponry: 27

Es el exterminador mas avanzado creado hasta el fecha, todo su cuerpo esta hecho de una aleación poli mimética lo cual le da una capacidad de camuflaje perfecta haciendo que no solo tenga la apariencia de personas sino también de objetos.

Su procesador es el mismo usado en la serie T-800 pero ligeramente potenciado, es más rápido que el T-900 y más ágil. Su tiempo de auto reparación depende el daño recibido, un daño muy grande lo puede corromper a nivel molecular.

Al igual que el resto de exterminadores modernos, el T-1000 puede manipular cualquier tipo de armas y vehículos. Su capacidad de cambiar de forma le da la habilidad de convertir sus brazos en armas punzo-cortantes.





## T-X

Intelligence: 27

Camouflage: 42

Maneuverability:  
39

Endurance: 45

Strength: 42

Weaponry: 33

Es uno de los últimos modelos de exterminador creados, posee un endoesqueleto similar al del T-900 y un

recubrimiento con aleación poli mimética como la del T-1000 lo que le da una capacidad de camuflaje perfecta, aunque solo le permite imitar a humanos, no metal sólido.

Es ágil y el exterminador mas rápido fabricado, con un tiempo de reacción mínimo, sus articulaciones le permiten moverse de formas imposibles para otros exterminadores de la serie T-900 hacia abajo, además su chasis de batalla es el mas resistente jamás creado pudiendo resistir ataques con artillería pesada. Puede saltar distancias de hasta medio campo de football, su fuente de energía es un reactor de plasma más pequeño que el del T-900 e igual de potente.

Usa el mismo procesador del T-900, solo con una base de datos más amplia, además esta equipado con un cañón de plasma, además de otras 15 armas en caso de dañarse el arma principal. Puede decodificar diferentes tipos de código de comunicaciones y, mediante tecnología de nanotransectores, controlar y reprogramar otras máquinas.



## T-INFINITY

Intelligence: 30

Camouflage: 12

Maneuverability: 36

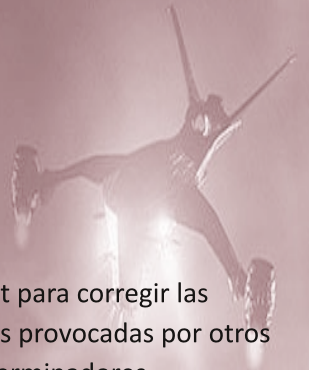
Endurance: 48

Strength: 48

Weaponry: 40

Modelo único creado por Skynet para corregir las divergencias espacio-temporales provocadas por otros viajes en el tiempo de otros exterminadores.

Lo único que se de el es que tiene la capacidad de tele transportarse por el espacio-tiempo, que posee cuchillas de energía, y que fue capaz de exterminar a una T-X y varios t-800 con inusitada rapidez.





# HUMAN KILLERS

A parte de los Terminators, Skynet desarrolló toda clase de máquinas para exterminar a la especie humana. A efectos de reglas, son idénticos a los Terminators, pero sin opción de camuflaje.

## T 100

Intelligence: 9

Maneuverability: 12

Endurance: 15

Strength: 21

Weaponry: 18



Este exterminador fue diseñado por humanos y posteriormente construido en masa por Skynet en las primeras fases de la guerra pero con pequeñas variaciones.

Es poco ágil y tiene poca velocidad, pese a que se desplaza con orugas no alcanza la suficiente velocidad para arrollar a alguna persona en el campo de batalla, esta armado con dos ametralladoras gatling pero si se acabara su munición quedaría totalmente indefenso.

Tiene un procesador de bastante menos capacidad que el T-70 por lo que su inteligencia es comparable a la de un insecto, a causa de esto es uno de los terminators más peligrosos incluso para las mismas fuerzas de Skynet, pues no diferencia en sus blancos y puede atacar a otros exterminadores que no sean T-100. Por tanto solo son enviados en grupos compuestos únicamente por este tipo de exterminadores.

## SKYNET - 2AH70

Intelligence: 9

Maneuverability: 12

Endurance: 15

Strength: 21

Weaponry: 15



Este primitivo móvil, movilizado por 6 ruedas en total, con dos brazos y pequeñas ametralladoras, comenzó siendo un prototipo solo de carga y transporte con sistema de defensa por si alguien venía a por la carga. Gracias a este prototipo, surgen la todas las máquinas conocidas hoy en día de Skynet. Se puede decir que de estos robots, no hay mas.

## T-DESTROYER

Intelligence: 9

Maneuverability: 15

Endurance: 18

Strength: 21

Weaponry: 18



Este gran destructor, nuevo avance del T-1, es mas pesado pero su movimiento superior es mucho mas rápido. Su capacidad es de 6000 balas por brazo, y contiene una mayor distancia de viste y reflejos muchos más rápidos que el modelo anterior.

## HUMAN HUNTER T-18

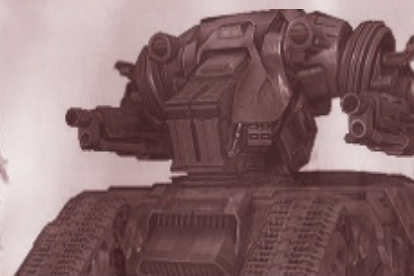
Intelligence: 9

Maneuverability: 18

Endurance: 18

Strength: 21

Weaponry: 21



El T-18, contiene una potencia inigualable. Se le reemplazan los cañones gatling, por una ametralladora automática de largo alcance y debajo de la misma un lanzagranadas. También contiene misiles en sus hombros, que pueden ser lanzados a cualquier objetivo dentro de su radio. Su velocidad aumenta de acuerdo a su modelo anterior el Terminator Destroyer.

## HYDROBOT

Intelligence: 9

Maneuverability: 15

Endurance: 9

Strength: 15

Weaponry: 15



Este pequeño gusanito de agua, posee unas cuchillas terriblemente filosas y dentro una boca que gira como un taladro, acompañado de unas mini-cuchillas. En la parte inferior posee una filosa aguja, que sirve tanto de antena, como lanzador de ácidos. No son muy difíciles de eliminar, pero su velocidad lo hace casi imposible de alcanzar.



## HUNTER KILLER (LAND)

Intelligence: 9

Maneuverability: 21

Endurance: 42

Strength: 45

Weaponry: 27

Éste es uno de los proyectos finales de Skynet dentro de lo que entrarían vehículos de tierra. Su gran desarrollo tecnológico, llegan a mostrar que sus brazos fueron reemplazados las ametralladoras y lanzagranadas. Ahora contiene 2 cañones plasma, en cada brazo, que con una cámara detectora de movimientos, disparan al primer objeto o persona que se mueva. También poseen visión térmica y nocturna. Gracias a su peso, no hay nada que se le pueda interponer. No hay manera de vencerlo con un arma normal. Con varios misilazos es probable que pueda lograr detenerse, pero eso no significa que sea destruido.

### T-1.000.000

Intelligence: 36

Maneuverability: 25

Endurance: 45

Strength: 45

Weaponry: 36

Esta abominación es una de las mayores creaciones de Skynet. Uno de sus sistemas de defensa más reservados. Posee nano-tecnología avanzada. Igualado a un arácnido, puede alargar sus brazos. No se sabe con exactitud su fuerza o su potencia y uso de armamentos.

### MINI HUNTER - AERIAL

Intelligence: 12

Maneuverability: 18

Endurance: 9

Strength: 9

Weaponry: 15

Para andar por lugares pequeños y cercanos, Skynet tuvo que implementar en su fábrica a estos pequeños voladores. Son fáciles de derribar, pero demasiados rápidos. Poseen un par de cañones de calibre 42mm y un lanza misil a su derecha.



## VEHICULOS

Algunas de las máquinas de skynet pueden ser requisadas y utilizadas por pilotos humanos, mientras que otras, las más antiguas, no poseen inteligencia artificial alguna.

Los parámetros de esta categoría de máquinas coinciden, en su mayoría, con las ya descritas, salvo dos adicionales.

**MV.** Maniobrabilidad de pilotaje. Se resta a las tiradas de pilotar en caso de ser controladas por humanos. Si una máquina es pilotada, la Maneuverability no se aplica, y la Endurance se aplica cuando no logramos esquivar el ataque.

**Armamento.** Las armas que posee el vehículo. Su valor se suma a las tiradas de Artillería, si la máquina es pilotada, y al daño sufrido, si la máquina es nuestra enemiga, y fallamos la tirada contra Weaponry.

### AUTONOMOUS MASS TRANSIT BOT

Intelligence: 9

Maneuverability: 21

Endurance: 40

Strength: 21

Weaponry: 21

MV: -6.

Armamento: +20.

Éste móvil, con un par de rayos de defensa, pero una gruesa capa de titanio reforzado, transporta objetos o experimentos de Skynet. Desde cyborgs, hasta materia prima para su construcción.

### HUNTER-KILLER (AIR)

Intelligence: 9

Maneuverability: 27

Endurance: 35

Strength: 50

Weaponry: 21

MV: -6.

Armamento: +20.

Esta pieza de destrucción aérea, sale de Skynet - 2AH70. Ya que Skynet vio la necesidad de controlar el cielo también. Esto dificultó mucho el movimiento de la resistencia y de los sobrevivientes. Posee 2 motores que giran en sentido a la dirección deseada. Posee un pequeño cañón de cargas de plasmas en su zona inferior frontal.





## SKYNET TANK-04

### AUTONOMOUS MASS TRANSIT BOT

Intelligence: 9

Maneuverability: 18

Endurance: 40

Strength: 50

Weaponry: 36

MV: -9.

Armamento: +35.

Este tanque, posee varios cañones pequeños por los cuales puede lanzar al mismo tiempo misiles de alto alcance y de un daño mortal. Su cañón principal, puede lanzar mini-cabezas nucleares, lo que lograría un ataque cataclísmico. Éste es un desarrollo aparte surgido de la idea de los Human Hunters.

### HK - ARIAL 05

Intelligence: 9

Maneuverability: 21

Endurance: 35

Strength: 50

Weaponry: 36

MV: -6.

Armamento: +35.

Este es la última entrega de los HK. Este "animal" volador, posee una velocidad inigualable, cañones plasma, puede lanzar explosivos hacia la tierra desde su cargamento. También transporta Terminators u otro tipo de robots de Skynet. En la parte frontal posee una pequeña mira laser que puede apuntar a cualquier parte del terreno, asignando un objetivo para un lanzamiento de cabeza nuclear.

### MOTOCILCETA.

Endurance: 15

Strength: 20

MV: 0

Un anticuado vehículo, anterior a la guerra. Ligero y muy rápido, suele ser usado por miembros de la Resistencia, aunque cualquier modelo superior de Terminator sabe como utilizarlas.



## ARIAL HK-02

Intelligence: 21

Maneuverability: 35

Endurance: 60

Strength: 60

MV: -9

Weaponry: 50

Armamento: Pieza final de Skynet en el ámbito de aire. Este trasto material posee al menos 13 cañones plasmas, 4 depósitos lleno de explosivos, listo para ser enviado a la tierra, y su velocidad es inigualable a cualquier otra nave de vuelo que haya existido. Se dice que es la 2da mejor arma de Skynet, luego del T-1.000.000.

### SKYNET - TRANSPORTER

Intelligence: 27

Maneuverability: 18

Endurance: 50

Strength: 60

MV: -12.

Esta atrocidad, posee una gran cantidad de espacio para transportar. Su verdadero fin, es transportar rehenes hacia Skynet. Pero a veces es necesario también transportar robots a la zona de guerra. No posee sistemas de defensa, por lo que suele ser escoltado por otras unidades mecánicas.

### JEEP

Endurance: 25

Strength: 35

MV: -6.

Armamento: +20

Un anticuado vehículo a motor, muy usado por la Resistencia. Suele tener un cañón láser acoplado en la parte trasera, y cinco plazas.

### CAMIONES

Endurance: 40

Strength: 50

MV: -9.

Armamento: +25

Vehículos pesados, bastante escasos, modificados y blindados por la Resistencia.





# ARMAMENTO.

El armamento posee estos parámetros:

**Daño:** se suma a la tirada de ataque.

**Cadencia:** la cantidad máxima de disparos que puede realizar por turno.

**Modo:** El modo de disparo del arma. Puede ser Semiautomático (dispara un solo tiro, y para apurar toda la cadencia del arma es preciso utilizar acciones múltiples) o automático (vacía toda la cadencia del arma en un solo turno, barriendo una zona, causando un +1 adicional al daño por cada 3 disparos, y repartiendo el daño entre todos los enemigos disponibles). Sea cual sea el modo, no es posible realizar más tiros que los señalados por la cadencia.

**Tipo:** La clase de arma.

-Pistolas. 30 m. de alcance, semiautomáticas de poco daño, se usan con la habilidad de Disparo o Puntería.

-Escopetas. 30m. de alcance efectivo, daño moderado, se utilizan con la habilidad de Disparo.

-Subfusiles. 200m. de alcance efectivo, automáticas de poco daño, se utilizan con la habilidad de Armamento.

-Rifles automáticos. 500m de alcance efectivo, automáticas de daño moderado. Se utilizan con la habilidad de Armamento.

-Rifles láser. 300m de alcance efectivo, semiautomáticas de daño elevado. Se utilizan con la habilidad de Fásers.

-Lanzagranadas. 500m de alcance efectivo, semiautomáticas de daño elevado. Se utilizan con la habilidad de Artillería.

**Coste:** El precio del arma. Los jugadores deberán invertir PG o puntos de Heroísmo para adquirir su equipamiento inicial. Ya no existe economía, por lo que el único comercio existente es el intercambio de bienes equivalentes. Durante la partida, y siempre que encuentren un puesto de abastecimiento, los jugadores podrán invertir Heroísmo en nuevos objetos.

**Cargador:** Opcional. La cantidad de munición que lleva el arma. El coste de un cargador es la décima parte del coste del arma.

El alcance efectivo puede duplicarse si el arma lleva mirilla incorporada.

## PS49W

Daño: 32

Cadencia: 1

Tipo: R. Láser

Modo: Semi

Coste: 18

Cargador: 15

Vendría a ser un rifle francotirador con cargas de plasma, que salen despedidas a una alta velocidad y demasiada fina, para poder pasar desapercibido el lugar de origen de su disparo. Los robots que pueden disparar estos rifles son los modelos más modernos, ya que los anteriores no tenían la capacidad de medir grandes distancias, viento y otros problemas.



## LASER RIFLE O MJ4W STINGER

Daño: 25

Cadencia: 12

Tipo: R. Láser

Modo: Auto

Coste: 15

Cargador: 50

Es un rifle automático, capaz de disparar ráfagas y ráfagas láser. La desventaja de estos rifles, es que no se puede fabricar su munición, ya que únicamente Skynet posee la tecnología capaz de producir esa munición.



## LR9000 O MJ902

Daño: 25

Cadencia: 15

Tipo: R. Láser

Modo: Auto

Coste: 17

Cargador: 60

Es un gran avance del MJ4W, ya que puede disparar a mucha más distancia y a ráfagas más rápidas. También se le puede adaptar una mira especial, que solo Skynet contiene para poder disparar a grandes distancias. Su munición es menos difícil de conseguir ya que a Skynet le retrasaba mucho realizar la munición para el modelo anterior.





## GAUSS-GUN

Daño: 25

Cadencia: 3

Tipo: R.Láser

Modo: Semi

Coste: 14

Cargador: 20



Similar a un disparo "láser", que se podría traducir como un chorro de acero fundido disparado a velocidades superiores a los 1900 m/s. Un arma mortífera capaz de atravesar casi cualquier blindaje.

## GATLING GUN

Daño: 4

Cadencia: 300

Tipo: Automática pesada

Modo: Auto

Coste: 39

Cargador: 600



O mejor conocida como Cañón Gatling, capaz de realizar hasta 1000 disparos por minuto sin presentar problemas de interrupción. Diseñada por Skynet, ésta belleza no se sobrecalienta, y puede disparar sin necesidad de frenar en ningún momento.

## PLASMA GUN

Daño: 18

Cadencia: 3

Tipo: Pistola

Modo: Semi

Coste: 12

Cargador: 20



O Pistola Plasma, es considerada una de las armas láser menos peligrosas, aunque no por ello menos útil. Los robots más primitivos de Skynet poseen esta pistola, junto al Endo Rifle, como apoyo. La resistencia ya tiene más de unas 1000 en su poder.

## RL412

Daño: 35

Cadencia: 1

Tipo: Lanzagranadas

Modo: Semi

Coste: 20

Cargador: 2



Es un lanzamisiles teledirigido diseñado por Skynet. Se le puede dar una coordenada y el misil automáticamente se dirige a su objetivo. Sus misiles pueden guiarse tanto por el calor como por cargas eléctricas.

## ENDO-RIFLE

Daño: 25

Cadencia: 3

Tipo: R. Láser

Modo: Semi

Coste: 18

Cargador: 100



Posee grandes cargas de plasmas que hacen que un humano pueda desintegrarse al instante. Es una peligrosa arma contra la Resistencia, por fortuna, los humanos también las poseen.

## ZAPPER RIFLE

Daño: 40

Cadencia: 1

Tipo: R. Láser

Modo: Semi

Coste: 25

Cargador: 6



No se sabe mucho de su funcionamiento, solo unos pocos Robots, poseen este rifle tan especial. Las pocas veces que la resistencia se tuvo que afrontar a esta arma, su poder de destrucción es totalmente masivo. Actualmente, la Resistencia esta en el proceso de reconstrucción de uno de estos. Su munición aún es irreconocible.



## NIGHT PLASMA RIFLE

Daño: 20

Cadencia: 12

Tipo: R.Láser

Modo: Auto

Coste: 13

Cargador: 50

Este pequeño pero práctico rifle contiene añadido una pequeña pantalla que provee a su usuario una práctica visión nocturna del entorno. Disparas pequeñas ráfagas de plasma rojo, que en este caso vendría a ser para fundir metal directamente. Alterado por la Resistencia, puede llegar a destruir un Hunter Killer con solo unas péquelas ráfagas. La única desventaja, es que lo poseen ciertos robots de Skynet y no es fácil conseguirlo.



## DESERT TAGLE

Daño: 7

Cadencia: 3

Tipo: Pistola

Modo: Semi

Coste: 3

Cargador: 8



## COLT 1911

Daño: 6

Cadencia: 3

Tipo: Pistola

Modo: Semi

Coste: 2

Cargador: 10



## BINK

Daño: 4

Cadencia: 3

Tipo: Pistola

Modo: Semi

Coste: 1

Cargador: 8



## FA-MAS

Daño: 4

Cadencia: 9

Tipo: Subfusil

Modo: Auto

Coste: 4

Cargador: 30



## M4A1

Daño: 6

Cadencia: 12

Tipo: Subfusil

Modo: Auto

Coste: 5

Cargador: 30



## M4 C/LANZAGRANADAS

Daño: 6/15

Cadencia: 12/1

Tipo: Subfusil/lanzagranadas

Modo: Auto/Semi

Coste: 9

Cargador: 30/1



## AK-47

Daño: 7

Cadencia: 9

Tipo: Subfusil

Modo: Auto

Coste: 6

Cargador: 30



## SHOTGUN 11 UMAREX

Daño: 8

Cadencia: 3

Tipo: Escopeta

Modo: Semi

Coste: 3

Cargador: 12





## TACTICAL SHOTGUN

Daño: 10

Cadencia: 3

Tipo: Escopeta

Modo: Semi

Coste: 4

Cargador: 12



## SPAS - 15

Daño: 6

Cadencia: 12

Tipo: Subfusil

Modo: Auto

Coste: 4

Cargador: 60



## AA12 AUTOMATIC SHOTGUN

Daño: 9

Cadencia: 9

Tipo: Escopeta

Modo: Auto

Coste: 5

Cargador: 30



## M-797

Daño: 18

Cadencia: 1

Tipo: Lanzagranadas

Modo: Semi

Coste: 6

Cargador: 1



## ROCKET LAUNCHER

Daño: 25

Cadencia: 2

Tipo: Lanzagranadas

Modo: Semi

Coste: 9

Cargador: 4



## PSG-1

Daño: 12

Cadencia: 3

Tipo: Rifles

Modo: Semi

Coste: 4

Cargador: 15



## DRAGUNOV

Daño: 12

Cadencia: 12

Tipo: Rifles

Modo: Auto

Coste: 6

Cargador: 20



## G-3

Daño: 15

Cadencia: 9

Tipo: Rifles

Modo: Auto

Coste: 6

Cargador: 20



## S-2AM

Daño: 27

Cadencia: 1

Tipo: automáticas pesadas

Modo: Semi

Coste: 9

Cargador: 10



## AS-50

Daño: 30

Cadencia: 1

Tipo: automáticas pesadas

Modo: Semi

Coste: 10

Cargador: 10





## RPG

Daño: 30

Cadencia: 1

Tipo: Lanzagranadas

Modo: Semi

Coste: 9

Cargador: 1



## BATE / BARRA DE HIERRO

Daño: 8

Coste: 2



## CUCHILLO / NAVAJA

Daño: 3

Coste: 1



## OBJETOS.

A parte del armamento, los miembros de la resistencia cuentan con otros útiles.

### CLAYMORE.

Explosivo que se detona al ser pisado. Causa 25 puntos de daño.



### BOMBA DE TUBO.

Explosivo casero que causa 25 puntos de daño. La mecha tarda 6 segundos en explotar (dos turnos), y puede ser apagada.



### FLASHBANG.

Bengalas que iluminan 5 metros a la redonda durante 10 minutos.

### GRANADAS.

Granadas explosivas que causan 20 puntos de daño. Tardan 3 segundos en explotar (un turno).

### G. TERMICAS.

Granadas incendiarias que causan 15 puntos de daño. El daño se mantiene durante 4 turnos, o hasta apagarlo.



## GRANADAS DE HUMO.

Crea una cortina de humo, que penaliza en 10 puntos las tiradas relacionadas con la vista y el disparo de armamento tanto en humanos como en máquinas.



## VISOR NOCTURNO.

Permiten al personaje ver en la oscuridad.



## CHALECO ANTI-BALAS.

Reducen el daño por proyectiles y metralla 10 puntos. Inútiles contra armas de energía o incendiarias.



## BINOCULARES

## RACIONES DE COMIDA

Comida enlatada, carne seca y agua para mantener a una persona durante un par de días. La comida escasea en las guerras, por lo que los precios pueden subir según la necesidad.

## TIENDA DE ACAMPADA.

Lonas, sacos de dormir y demás útiles para dormir al raso. tiene capacidad para dos individuos.

## OTROS BIENES.

Podeis importar prácticamente cualquier objeto cotidiano de la vida moderna. 2PG o puntos de Heroísmo equivaldrían a, aproximadamente, 400 dólares actuales en objetos no electrónicos y a 200 dólares si deseamos adquirir un objeto electrónico.

## EXPERIENCIA.

Al finalizar cada sesión de juego, reparte entre 1 y 5 Puntos de Heroísmo, en función de las máquinas destruidas, y los progresos realizados en la misión.

Los Puntos pueden guardarse para un momento de necesidad o para invertirlos en objetos.











# TERMINATOR

## FICHA DE PERSONAJES

Puntos  
de Heroísmo:

Personaje 1:

Fortaleza:

Descripción:

Reflejos:

Carácter:

Astucia:

Alerta: 3+Pelea: 3+Concentración: 3+Persuasión: 3+Atletismo: 3+Puntería: 3+

Sigilo: 3+Lucha: Disparo: Armamento: Animales: Coraje: Artillería:

Conducir: Supervivencia: Subterfugio: Acrobacias: Medicina: Investigación:

Psicología: Ciencia: Electrónica: Pilotar: Fáshers: Bricolaje: Liderazgo:

Arma

Daño

Coste

Modo

Tipo

Inventario

Salud:

Aguante

Personaje 1:

Fortaleza:

Descripción:

Reflejos:

Carácter:

Astucia:

Alerta: 3+Pelea: 3+Concentración: 3+Persuasión: 3+Atletismo: 3+Puntería: 3+

Sigilo: 3+Lucha: Disparo: Armamento: Animales: Coraje: Artillería:

Conducir: Supervivencia: Subterfugio: Acrobacias: Medicina: Investigación:

Psicología: Ciencia: Electrónica: Pilotar: Fáshers: Bricolaje: Liderazgo:

Arma

Daño

Coste

Modo

Tipo

Inventario

Salud:

Aguante

Personaje 1:

Fortaleza:

Descripción:

Reflejos:

Carácter:

Astucia:

Alerta: 3+Pelea: 3+Concentración: 3+Persuasión: 3+Atletismo: 3+Puntería: 3+

Sigilo: 3+Lucha: Disparo: Armamento: Animales: Coraje: Artillería:

Conducir: Supervivencia: Subterfugio: Acrobacias: Medicina: Investigación:

Psicología: Ciencia: Electrónica: Pilotar: Fáshers: Bricolaje: Liderazgo:

Arma

Daño

Coste

Modo

Tipo

Inventario

Salud:

Aguante