

ASSASSINADO POR AGENTES DA CORPORAÇÃO **D/MONIX**, O PIRATA DE DADOS **ZERO COCHRANE** TEVE SUA CONSCIÊNCIA DIGITALIZADA RECUPERADA POR ENTIDADES ARTIFICIAIS DA **OFICINA FANTASMA**, UMA REGIÃO OCULTA NA INTERFACE DA REDE MUNDIAL DE COMPUTADORES. INSERIDO EM UM CORPO DE AÇO CARBONO, ZERO VOLTOU ÀS RUAS DA CIDADE TRANSVERSAL COMO... **MOTOQUEIRO FANTASMA 2099!**

Dessa forma começa todos as histórias do Motoqueiro Fantasma 2099. Eu, que li quase todas as suas histórias, acabei fazendo com que ele se torna-se um de meus heróis favoritos de HQ. Apesar de não ser mais publicado, é facilmente notável que o universo cyberpunk criado pela Marvel tem muitas semelhanças com o apresentado pelo livro de RPG Shadowrun, então pensei bem...por que não torná-lo um personagem de peso em qualquer aventura? Ele é perfeito, só foi necessário algumas adaptações. Bem, então aqui vai o Motoqueiro Fantasma 2099, e espero que vocês gostem!

## Motoqueiro Fantasma 2099

O Motoqueiro Fantasma nada mais é que um robô com um software equivalente a mente de Kenshiro Cochrane, juntamente com seu comportamento. Comportamento, que aliás, não mudou nada: continua revoltado, mal educado, teimoso e insolente. Antes desta grande mudança ocorrer, Cochrane era apenas mais um jovem revoltado com sua sociedade, sociedade cuja a qual seu pai fazia questão de participar, uma vez que fazia parte de uma grande corporação. Abandonando a família, Zero (apelido que ganhou mais tarde) tornou-se um tecnauta, trabalhando como shadowrunner e vendendo dados roubados. Fazia parte de uma gangue de tecnautas, "os tecnomártires".

Seus problemas começaram quando ele e sua gangue resolveram roubar dados quentíssimos da D/Monix. Perseguidos por outros shadowrunners contratados para matá-los e reaver os dados roubados, a maioria dos Tecnomártires foi morta, exceto Tecnolobo e Zero. Zero conseguiu despachar os dados através de uma conexão telefônica para uma amiga, Kylie. Quando se viu cercado pelos seus algozes, "atirou-se" na rede, interconectando-se na rede com sua persona, tentando algo praticamente impossível: abandonar seu corpo através do cyberdeck. Toda sua consciência abandonou seu então vazio corpo, logo encontrado pelos "Garotos Artificiais" (do inglês Artificial Kidz).

Uma vez perdido dentro da grande rede, Zero foi resgatado por entidades na chamada "oficina fantasma". Estas entidades previam grandes mudanças na sociedade, e precisavam de alguém, um símbolo a ser seguido, para que pudessem atingir seus objetivos. Kenshiro serviria a seus propósitos, por ser rebelde, e aceitando este acordo, ele se tornou o Motoqueiro Fantasma. Recebeu instruções e também a "Moto Fantasma", uma Harley Scorpion modificada (adaptando para uma moto do livro). Tecnolobo mais tarde foi encontrado, mas foi "modificado", transformado em uma máquina de matar, feita especialmente pela D/Monix para destruir o Motoqueiro.

Kylie também teve problemas por causa de Zero, mas foi salva e abandonada pelo auter ego do Motoqueiro, que ainda tenta destruir a organização que arruinou sua vida e mudar a sua sociedade através da única forma que conhece: destruição desmedida.

Apesar dos incríveis recursos que o Motoqueiro possui, ele possui uma limitação: a bateria que o mantém em funcionamento precisa ser freqüentemente recarregada. Para isso ele tem um pequeno reator em sua **toca**. Normalmente ele se recarrega todos os dias, como medida de precaução, mas existem dois de seus recursos que especialmente oferecem um gasto maior nas suas baterias: os lasers óticos e o campo de ocultamento holográfico. Repare também que, sendo um robô, não irei utilizar a tabela de dano por atordoamento para o Motoqueiro: ao invés disso, este servirá como marcador de condição de suas baterias. No caso dos lasers, sua munição indica 20 tiros para cada bateria: este é o gasto de uma arma laser comum, mas no nosso caso, deve-se anotar um dano leve (L) no marcador da ficha de personagem (nosso “marcador de bateria”, lembra?). No caso do campo de ocultamento, os gastos já foram esclarecidos em suas descrições. Os gastos, obviamente, são cumulativos, e se por um acaso o monitor chegar a indicar o último quadrado de dano sério (S), essas habilidades especiais não poderão ser ativadas: as baterias estão na “reserva”, de modo que deverão ser recarregadas para manter esses sistemas operantes novamente. Se perder seu reator, o mestre pode permitir conseguir outro no mercado: basta dizer que ele é muito caro e difícil de se conseguir. Caso seja destruído, o Motoqueiro entrará em condição de autoreparo: ele “apagará”, ficando desligado enquanto os reparos são feitos. Esses reparos consomem quase toda a bateria, deixando-a na “reserva”. Caso “reserva” seja a situação atual da bateria, a única energia restante será a necessária para manter a memória do Motoqueiro (ou a mente de Zero, se preferir) intacta; ele nem poderá mexer um dedo. Como você pode perceber, o limite de autoreparo se encontra na situação das baterias. Como o sistema é automático, não é possível o Motoqueiro fazer o reparo “pela metade”. Sem utilizar esses recursos, a bateria irá durar no máximo por 36 horas, chegando na reserva, tendo que ser, portanto, recarregada.

O Motoqueiro também pode fazer um efeito interessante, com um gasto desprezível em suas baterias, tanto que quase sempre a mantém ativada: ele pode “incinerar” sua cabeça, ou seja, manter uma holografia de fogo em volta dela. Sempre que estiver assim, dê bônus ao Motoqueiro para intimidações, interrogatórios, e coisas desse tipo.

## **Dicas para aventuras**

Apesar do local de origem do Motoqueiro não ser Seattle, ele pode muito bem ir até onde os personagens se encontram: talvez para conseguir informações importantes sobre a D/Monix, ou simplesmente destruir uma das filiais suas de lá. Ele pode trombar com os shadowrunners de duas formas: como aliado ou inimigo (he, he, he, he, hee...). Como aliado, ele pode conhecer um dos personagens (talvez um tecnauta) e pedir ajuda para conseguir provas físicas (não, não creio que precise de ajuda dentro da Teia...) para incriminar alguém importante dentro da D/Monix. Esta prova estaria dentro de um prédio, de acordo com seu informante, que precisaria ser invadido “na boa”, o que não é muito do

estilo do Motoqueiro, ainda mais depois de ter ganho seus novos “brinquedos”. Outra forma seria um objetivo comum entre o grupo, como destruir um protótipo do concorrente da corporação que contratou os shadowrunners, e no caso do Motoqueiro, simplesmente causar um belo prejuízo a D/Monix.

Aí também se pode encaixar a situação de inimigos: o Motoqueiro quer destruir algo, que os shadowrunners foram pagos para roubar! Aí também, é azar de seus jogadores, a menos que todos estejam armados com canhões de assalto! Na maioria das vezes, Zero seria um oponente desleal.

#### **Atributos:**

Força: 30\* (10 x 3)

Corpo: 12

Inteligência: 8

Perseverança: 6

Carisma: 3

Essência: 0

Magia: 0

Reação: 8

#### **Habilidades:**

Combate desarmado: 5 (6) - *concentração em bioeletrônicos*

Armas de fogo: 3

Computador: 5 (6) - *concentração em Tecnavegação*

Eletrônica: 4

Protocolo: 4 (ruas), 6 (matriz)

Moto: 5 (6) - *concentração em veículos de 2 rodas (VE)*

Teoria da computação: 5 (6) - *concentração em Tecnavegação*

\* jogue 10 dados e multiplique por 3 em todos os testes que envolvam força (como cálculo de dano, por exemplo)

### **Equipamento**

Armas	Ocultabilidade	Munição	Dano	Alcance
<i>laser ótico</i>	NA	20 (baterias)	10S	como pistola escamoteável
<i>serra elétrica</i>	10	##	(For+3)M	mais 1 em alcance
<i>Lâminas monomoleculares</i>	7*	##	(For+4)M	NA

	Balística	Impacto	Peso
<i>Armadura de aço carbono</i>	15	13	NA

*Neuroterminal embutido*: equivalente ao Fairlight Excalibur do livro (ulah-lá!).

#### **Habilidades especiais:**

- *campo de ocultamento holográfico*: através dos equipamentos embutidos em sua carcaça, o Motoqueiro pode gerar ilusões holográficas de duas formas diferentes:
  1. invisibilidade: funciona da mesma forma que a magia invisibilidade aumentada (Shadowrun, pág. 156) - despende um gasto igual a médio (M), a cada 1 turnos enquanto ativada;

2. modificar aparência: funciona igual a magia máscara (Shadowrun, pág. 156) - despende um gasto igual a leve (L) a cada 1 turno enquanto ativada.
- *Visão termográfica e mira telescópica*: idênticas as apresentadas no livro.

### ***Moto Fantasma***

**Manobrabilidade:**2

**Estrutura:**5

**Assinatura:**3

**Blindagem:**5

**Velocidade:**195/360

**Piloto:**5

*Obs: a moto também possui um campo de ocultamento holográfico próprio.*