

TECNOLOGICHE - POTENZIATI, CYBORG, TECNOFANATICI -

I Poteri di questo tipo sono il tentativo del genere umano di non rimanere lasciati indietro dall'evoluzione degli H.E.R.O.es. La manifestazione di numerose doti sovrumane a causa delle radiazioni Z, dopo aver inizialmente scioccato la comunità scientifica, ha dato uno slancio colossale alla ricerca in tutto il mondo: visionari, ingegneri e luminari si sono impegnati notte e giorno per scoprire come replicare quei poteri. Enormi capitali e moltissime cavie H.E.R.O.es sono stati sacrificati per raggiungere finalmente l'obiettivo.

Alcuni potrebbero dire che è un modo per riequilibrare l'universo: attribuire finalmente per merito ciò che la sorte capricciosa ha distribuito senza alcun piano apparente. Per altri, è solo l'ennesima dimostrazione che il vero superpotere, anche dopo la scoperta delle onde Z, è rimasto ancora e sempre il denaro.

MANIFESTAZIONE: Il processo necessario per ottenere i Poteri in questo modo è molto diverso da quello degli altri H.E.R.O.es, ma non per questo è meno doloroso o sconvolgente. I soggetti devono subire un intervento per rendere il proprio corpo compatibile all'impianto di arti meccanici, e spesso alla sostituzione di parti del corpo con protesi artificiali. Di norma, a questa operazione è affiancato anche l'inserimento di nano-bot zeta-attivi all'interno del corpo, per permettere al corpo ricettore di interfacciarsi con la sua nuova parte artificiale. Il decorso post-operatorio è accompagnato quasi sempre da dolori lancinanti, un controllo difficoltoso dei propri Poteri, disturbi mentali e talvolta anche crisi di rigetto.

POTERI: per quanto la ricerca sia costantemente impegnata a superare i propri limiti, è stato possibile replicare finora solo una frazione dell'immensa varietà dei poteri conosciuti. All'interno di questa ristretta selezione, però, l'imitazione è accuratissima, e solitamente si basa su un avanzato sistema di interfaccia mente-corpo-macchina costituito da nano-bot in grado di apprendere e migliorare con il tempo, seguendo i progressi del soggetto. Purtroppo, questa tecnica ha un risvolto negativo: tutti i tentativi di impianto su soggetti già zeta-attivi si sono quasi sempre conclusi con un fallimento, forse a causa di un'estrema incompatibilità tra Poteri naturali e artificiali.

SOCIETÀ: al mondo esiste ormai un numero discreto di Potenziati, ma la loro diffusione è ancora piuttosto limitata e spesso minimizzata. Inoltre, molto del loro ruolo nella società dipende dalla categoria in cui ricadono. Esistono alcuni Potenziati assurti ormai al rango di celebrità, amatissimi dalle folle: uomini ricchi e famosi che spendono vagonate del proprio denaro nel potenziamento di sé stessi, e che spesso re-investono in ulteriori migliorie i proventi dei diritti legati allo sfruttamento della loro immagine. La maggior parte dei Potenziati, però, appartiene anima e corpo a uno stato o a una multinazionale, e la loro vita è molto meno patinata: spesso non sono neppure proprietari delle loro parti innestate, e porre fine al rapporto di lavoro con i loro "mecenati" vorrebbe dire essere quasi totalmente smantellati. Esistono infine anche alcuni fanatici (spesso, ma non necessariamente legati ai Nowhere Boyz) che ottengono questi potenziamenti grazie a laboratori

clandestini, con poco budget e molta incoscienza, e che hanno costantemente bisogno di denaro per sostenere gli alti costi di manutenzione e potenziamento e continuare a "vivere il sogno" di trasformarsi in qualcosa di sempre meno umano.

CARATTERE: l'adozione di Poteri Tecnologici tende a cambiare molto le persone, anche nel caso in cui la modifica sia stata volontaria. Il Potenziato accoglie dentro di sé una rete neurale artificiale mirata al miglioramento costante delle proprie prestazioni, e questo lo spinge a cercare di superare sempre i propri limiti.

Questo vale sì dal punto di vista psicologico e personale, ma anche da quello dei Poteri: è difficile che un Potenziato si accontenti dei poteri che ha. Più facilmente, cercherà in ogni modo di allenare la sua interazione con gli impianti per trasformarsi in una macchina sempre più efficiente; nei casi più estremi, coglierà ogni occasione per andare sotto i ferri e svegliarsi con un nuovo potere a disposizione, incurante di quanto questo possa disumanizzarlo, metterlo in pericolo o renderlo sempre più schiavo dei suoi eventuali padroni.

RAPPORTI: i Potenziati, soprattutto quelli volontari, tendono a vivere il rapporto con i propri simili come una specie di competizione. Questo rapporto può sfociare in un'amicizia condita da una rivalità soltanto bonaria, oppure in un odio cieco e totalizzante – ma di rado un Potenziato accetterà di buon grado l'idea di essere il numero due. Lo stesso discorso vale, per molti di loro, anche nei confronti di tutti gli H.E.R.O.es: è già capitato che un Potenziato agisse in modo incosciente o immorale, pur di dimostrare che i suoi poteri sono in tutto e per tutto uguali, se non superiori, a quelli di chi si è ritrovato H.E.R.O. solo grazie a un capriccio del caso.

Pro: per via della loro natura, gli H.E.R.O.es con origine tecnologica non sono vittime di alcuni dei Difetti che colpiscono le altre Origini: gli unici Difetti selezionabili sono Attivazione Prolungata, Casuale, Concentrazione, Crollo Mentale, Debolezza, Doloroso, Fattezze Mostruose, Impacciato, Incapacitante, Lentezza, Spegnimento. Inoltre, ai fini della selezione di nuovi Poteri, tutti i Poteri con Origine Tecnologica sono acquistabili come Primari: ciascun nuovo impianto è una storia a sé. Resta però saldo il limite ai Poteri legato al Livello: un novellino non sarebbe mai in grado di controllare cinque o sei impianti alla volta. Inoltre, i Potenziati non vengono percepiti dai normali rilevatori Shepherd, né sono rilevabili come H.E.R.O.es dai test genetici (anche se un esame specifico può rilevare la presenza dei nanobot nel sangue). Tenzialmente, poi, la natura già parzialmente artificiale li rende dei ricettori particolarmente adatti agli impianti cibernetici (v. pp. 239 e ss.): assieme al primo Potere, il Potenziato riceve infatti gratuitamente impianti cibernetici aggiuntivi per un valore fino a 30.000 \$, o in alternativa può rendere invisibili o amovibili i suoi impianti quando inutilizzati. Il costo in denaro e il decorso post-operatorio per gli impianti cibernetici è inoltre sempre dimezzato, o ridotto a un quarto se condotto durante l'intervento per l'innesto di un nuovo Potere o di un Aumento di rango di un Potere preesistente.

