

TECNOLOGICHE - POTENZIATI, CYBORG, TECNOFANATICI -

Contro: i lati negativi del Potenziamento sono innumerevoli, e sono il motivo per cui i centri di ricerca e i programmi militari faticano a trovare volontari, o tendono a non informarli a dovere sui rischi. Tanto per cominciare, ogni nuovo Potere richiede un intervento chirurgico molto complicato e numerose risorse economiche: anche tenendo conto che la rete neurale non viene di nuovo impiantata nel soggetto, sono necessarie almeno 24h di intervento e 15 giorni di decorso, con un costo di 2.000.000 \$ - valori modificabili a discrezione dello Sceneggiatore. Al costo dell'intervento vanno aggiunti altri 50.000 \$ per rendere gli impianti invisibili o amovibili quando inutilizzati (scelta che può essere fatta solo al momento dell'installazione dello specifico impianto). Si sottolinea che impianti particolarmente vistosi e minacciosi potrebbero causare lo stesso tipo di stigma sociale che colpisce anche le mutazioni dei Genetici.

Anche il passaggio del Potere a un livello superiore richiede un simile intervento: il Potenziamento Aumento, oltre al suo costo in PE, ha anche un costo in denaro ($n^\circ \text{ PEx}100.000 \$$), ore di intervento ($n^\circ \text{ PEx}20 \text{ min}$) e di giorni di decorso ($n^\circ \text{ PEx}8 \text{ h}$). Gli impianti richiedono 1 hr/mese e 50\$/mese di manutenzione per Grado di potere, pena un aumento del Grado del Difetto, e possono essere distrutti o danneggiati – cosa che, a discrezione dello Sceneggiatore, potrebbe causare ulteriori disfunzioni o richiedere interventi anche pesanti di riparazione. L'acquisto dei Potenziamenti attraverso i PE di norma è giustificabile per il processo di apprendimento dei nanobot o per migliorie apportate in manutenzione, ma lo Sceneggiatore può decidere che alcuni Potenziamenti Generici e Nominali possano essere adottati solo a seguito di un intervento *ad hoc* e/o di un investimento sostanzioso, oppure che non possano essere acquistati perché impossibili da replicare per via artificiale.

Infine, ogni H.E.R.O.es in possesso di Poteri tecnologici inizia il gioco con una Dipendenza o da una Mania a scelta dello Sceneggiatore, che rifletta la sua condizione da Potenziato (per esempio, dipendenza da innesti cibernetici o da successo, oppure mania per la competizione). Ogni volta che un Potere aumenta di Grado, anche questa Dipendenza aumenta di uno Step (se si aumenta, ad esempio, un Potere da Min a Med e la Dipendenza è già Med, questa non subirà nessun cambiamento). La Dipendenza non potrà mai, attraverso nessun mezzo, essere ridotto al di sotto del Grado Min.



POTERI TECNOLOGICI

1-4) Ali
5-7) Appendici affilate
8-10) Arrampicamuri
11-13) Assorbi energia
14-17) Campo di forza
18-20) Capacità camaleontica
21-23) Circondarsi di energia
24-28) Creare esplosioni
29-32) Deflettere
33-35) Disturbare
36-38) Ecolocazione
39-41) Esplosione luminosa
42-45) Extra Arti
46-48) Grido supersonico

49-51) Incorporeo
52-54) Invisibilità
55-57) Paralisi
58-61) Pelle invincibile
62-66) Raggi
67-69) Repulsore
70-72) Superforza
73-75) Supermira
76-79) Supersalto
80-83) Superudito
84-87) Supervista
88-90) Tagliamateria
91-95) Teleporta
96-100) Volo

