

Los movimientos especiales solo lo son porque no se utilizan con tanta frecuencia como los básicos. Son más específicos y precisos. Se usan principalmente en el tiempo muerto, cuando las aventuras y las luchas han acabado y los héroes tienen que encargarse de las consecuencias de sus acciones y volver a sus vidas cotidianas.

RECABAR INFORMACIÓN

Cuando te quedes sin pistas, recurre a cualquier posibilidad que tengas y tira. Si lo haces...

- ...zarandeando a alguien, dándole una paliza o usando la fuerza bruta, tira+Aplastar.
- ...yendo a sitios donde no deberías estar, colándote o siendo sigiloso, tira+Maniobrar.
- ...investigando, ordenando tus pensamientos, mediante el debate o el análisis, tira+Investigar.
- ...utilizando tu encanto y gracia social, tira+Influir.
- ...cobrándote favores y confiando en los Vínculos, tira+Vínculo.

Con un 10+, haz una pregunta de la lista. **Con un 7-9**, el método que tuvieras como primera opción no te da respuestas, necesitas la ayuda de otro personaje jugador (y que vuelva a tirar los dados) o emplear un método diferente (prueba con otra característica). **Con un 6-**, no encuentras problemas, los problemas te encuentran a ti. El editor jefe te hará preguntas sobre lo que te proponías y entonces te dirá qué problema te surge.

- ¿Quién puede decirme lo que quiero saber?
- ¿Dónde puedo encontrar...?
- ¿Qué rumores hay sobre...?
- ¿Quién está más molesto por...?
- ¿Quién tiene más que ganar de...?

ENCAJAR

Siempre que estés en un tiempo muerto entre escenas e intentes volver a tu vida «normal» para poder arreglar o crear un Vínculo, decide en qué Vínculo te quieres centrar y tira+Vínculo. **Con un 10+**, elimina un número de Estados igual al nivel del Vínculo que tienes con esa persona y luego aumenta tu Vínculo con ella un nivel. **Con un 7-9**, igual que con 10+, pero tendrás que enfrentarte a un peligro que amenaza tu vida diaria y que está relacionado con tu Vínculo. Empieza situando e interpretando la escena como de costumbre, el editor jefe te saldrá al paso y meterá peligro cuando le parezca.

CONSUNCIÓN

Cuando la situación sea desesperada y pongas toda la carne en el asador en un último intento de salvar a alguien que esté a punto de morir y, a consecuencia, dejes tus poderes sin control, tira+Vínculo con esa persona. **Con un 10+**, haces algo que nunca antes habías hecho, pero que es posible hacer con tus poderes; dile a los demás jugadores lo que es y añádelo a tu Perfil de Poderes. Tras ello, tu vida pende de un hilo y no puedes hacer nada más que moverte un poco y murmurar unas palabras hasta que descanses y te recuperes (ahora tienes tres Estados Críticos); puedes aumentar tu Vínculo con esa persona un nivel (si tu Vínculo con ella fuera negativo, se reinicia a cero). **Con un 7-9**, igual que con 10+, pero cuando termines haz el movimiento *Última oportunidad*. **Con un 6-**, lo consigues, pero estás *Muerto por ahora* (haz ese movimiento).

ÚLTIMA OPORTUNIDAD

Cuando intentes seguir adelante pese a sufrir un cuarto Estado Crítico, tira. **Con un 10+**, lo consigues; estás en un aprieto, pero sigues vivo y consciente con tres Estados Críticos. **Con un 7-9**, lo consigues, pero no puedes levantarte a menos que consigas que tu enemigo siga hablando (tienes que conseguir que revele la respuesta a una de las preguntas de la lista) o si alguien cercano a ti está en peligro. **Con un 6-**, tu destino está sellado y no tienes ningún control sobre lo que tus enemigos os hacen a ti y a aquellos a los que has sido incapaz de proteger. El editor jefe te dirá lo que ocurre conforme te vas sumiendo en la oscuridad... Estás *Muerto por ahora*.

- ¿Qué le hizo tomar el camino para convertirse en un villano, cuál es el trauma que lo define?
- ¿Cuál es la distorsión que sufre su visión del mundo y en qué se diferencia de la norma?
- ¿Qué es lo que le molesta del statu quo?
- ¿Cómo quedará el statu quo cuando consiga sus propósitos, en su mente?
- ¿Qué relación tiene contigo o con cualquiera de los héroes?

MUERTO POR AHORA

Cuando sufras un cuarto Estado Crítico y mueras, tira. Con un 10+, regresarás en el próximo Número, tras haber sobrevivido o que te traigan de vuelta de alguna forma; **con un 7-9**, regresarás dentro de unos cuantos Números, pero tienes que elegir una complicación de la lista que aparece a continuación. **Si fallas**, estás muerto hasta que el editor jefe decida resucitarte, con complicaciones a su elección. Una complicación puede ser algo así:

- Traes problemas contigo.
- Has perdido todos tus poderes.
- Tus poderes son bastante diferentes a como eran antes.
- Tus poderes se han vuelto más fuertes o más débiles.
- Manifiestas un poder que antes no tenías.
- No eres quien creías ser.
- Los secretos que guardabas se han revelado.
- Se hace una retrocontinuación de tu historia o tu origen, elige un nuevo Libreto de Origen.
- Procedes de otra realidad o línea temporal.
- Te han resucitado por una razón, para cumplir una misión.
- No recuerdas nada.
- Tienes una deuda con alguien a quien odias.
- Tu cuerpo tiene modificaciones permanentes.
- Todas las personas a las que conocías han seguido adelante sin ti (pon todos tus Vínculos a cero).
- Te cuesta controlar tus poderes y tus emociones.