

Le Mosse Speciali sono mosse che sono speciali solo per il fatto che non vengono usate così spesso come le mosse base. Sono più specifiche e focalizzate. Vengono usate prevalentemente durante il periodo di inattività, dopo che l'avventura e i combattimenti sono finiti e gli eroi devono fare i conti con le conseguenze e ritornare alle loro vite normali.

CONSUMARSI

Quando la situazione è disperata e metti tutto te stesso in un ultimo tentativo per salvare qualcuno che sta per morire e lasci che i tuoi poteri prendano il sopravvento, tira +Legame con quella persona. **Con 10+**, fai qualcosa che non avevi mai fatto ma che è entro i limiti dei tuoi poteri; comunica al resto del gruppo di che cosa si tratta e aggiungilo al tuo Profilo dei Poteri. Dopo questa esplosione del tuo potere sei prosciugato, ti muovi e parli a malapena mentre riposi e ti riprendi (ti vengono assegnate 3 Condizioni Critiche); Puoi aumentare di 1 il tuo punteggio di Legame con la persona salvata (se il tuo punteggio di Legame era negativo puoi riportarlo a zero). **Con 7-9**, come per il 10+ ma alla fine devi attivare anche la mossa Ultima Possibilità. **Con 6-**, riesci nell'intento ma sei Morto, per Ora (attivi la mossa Morto, per Ora).

RACCOGLIERE INFORMAZIONI

Quando la tua pista si raffredda, segui una qualsiasi traccia disponibile e tira. Se lo fai...

- ...estorcendo informazioni minacciando o utilizzando la forza bruta tira +Distruzione.
- ...entrando in posti in cui non dovresti, ottenendo l'accesso o infiltrandoti, tira +Manovra.
- ...ricercando informazioni, ragionando sui dettagli, analizzando la situazione, tira +Investigazione.
- ...utilizzando il tuo fascino e il tuo carisma, tira +Influenza.
- ...chiedendo favori e contando sui tuoi Legami, tira +Legame.

Con 10+, fai una domanda. **Con 7-9**, il metodo da te scelto non ha portato a nulla, devichiedere l'aiuto a un altro Personaggio Giocante o utilizzare un metodo differente. **Con 6-**, non trovi problemi, i problemi trovano te. Il Caporedattore ti chiederà a cosa miravi e ti dirà i problemi che incontri.

- ☛ *Chi può dirmi ciò che voglio sapere?*
- ☛ *Dove posso trovare...?*
- ☛ *Quali sono i pettegolezzi su...?*
- ☛ *Chi è il più infastidito da...?*
- ☛ *Chi trae il maggior vantaggio da...?*

ADATTARSI

Ogni qualvolta hai tempo libero e cerchi di tornare alla tua vita "normale" per riparare o creare un Legame, decidi su quale Legame concentrarti e tira +Legame. **Con 10+**, rimuovi un numero di condizioni pari al tuo punteggio di Legame con quella persona e quindi lo aumenti di 1. **Con 7-9**, ottieni ciò che otterresti con un 10+ ma dovrai affrontare un problema che minaccia la tua vita col Legame scelto. Inizia raccontando e giocando la scena normalmente, il caporedattore inserirà il pericolo al momento più opportuno.

ULTIMA POSSIBILITÀ

Quando cerchi di non mollare nonostante tu abbia già preso la quarta Condizione Critica tira. **Con 10+**, riesci in quello che volevi fare. Sei in una brutta situazione ma sei ancora vivo e cosciente con 3 Condizioni Critiche. **Con 7-9**, riesci ma puoi rialzarti solamente se fai parlare il tuo nemico (devi riuscire a fargli rispondere una delle domande dalla lista) o se qualcuno a te caro è in pericolo. **Con 6-** il tuo destino è segnato e non hai alcun controllo su cosa il nemico potrà fare a te o a quelli che stavi cercando di proteggere. Il Caporedattore ti dirà cosa accade mentre l'oscurità ti avvolge... sei Morto, per Ora.

- ☛ *Cosa lo ha fatto incamminare lungo il sentiero del male, qual è il trauma che lo definisce e ha iniziato il tutto?*
- ☛ *Come la sua visione del mondo è distorta e diversa dalla norma?*
- ☛ *Perché è insoddisfatto dallo status quo?*
- ☛ *Come si immagina il nuovo status quo nel caso i suoi piani dovessero avere successo?*
- ☛ *Quale connessione ha con te o uno qualsiasi degli eroi?*

MORTO, PER ORA

Quando ti viene assegnata la quarta Condizione Critica e muori, tira. **Con 10+**, tornerai nel prossimo Numero, sopravvissuto o riportato in vita da qualcuno o qualcosa. **Con 7-9**, tornerai tra qualche Numero ma devi scegliere una complicazione dalla lista seguente. Con un fallimento sei morto finché il Caporedattore non deciderà di farti tornare in vita con complicazioni a sua scelta. Le complicazioni possono essere qualcosa come:

- Hai portato problemi con te;
- Hai perso tutti i tuoi poteri;
- I tuoi poteri sono diversi da prima;
- I tuoi poteri sono diventati più forti o più deboli;
- Manifesti un nuovo potere sconosciuto;
- Non sei chi credevi di essere;
- Tutti i tuoi segreti vengono rivelati;
- La tua storia o le tue origini sono state alterate, scegli un nuovo Libretto Origine;
- Proviene da una linea temporale o dimensione alternativa;
- Sei stato fatto tornare per una ragione, hai una missione da compiere;
- Hai perso la memoria;
- Sei indebitato con qualcuno che odi;
- Il tuo corpo è stato modificato permanentemente;
- Tutti coloro che conoscevi sono andati avanti senza di te (azzerà tutti i Legami);
- Hai problemi nel controllare i tuoi poteri e le tue emozioni.