



con la Meta-Mente, sino que formen un colectivo rival que quiera apoderarse de la Tierra, ¡y regresar finalmente para conquistar también la Unidad!

O quizá que algo ocurrió en Roswell es solo un bulo o un malentendido. Quizá.

LIBERTAD DESVANECIDA

El destino final de Donna Mason, la segunda Lady Liberty, se deja a tu elección. ¿Por qué se debilitaron sus poderes a principios de los años 70, y qué fue de ella después de su retiro? Puede que simplemente su carrera, como sus poderes, cayera en el olvido.

Lady Liberty podría haber dejado de merecer de algún modo el poder del Espíritu de la Libertad: haber sufrido una crisis de autoconfianza o de conciencia, haber ocultado una fechoría o tal vez simplemente eligió una vida normal después de haber servido a la causa durante tanto tiempo. Si estuviera aún viva, Donna Mason tendría unos ochenta años.

Quizás la pérdida de su poder fue el resultado de los planes de un villano o la intervención de un viajero temporal. Tal vez la Sra. Mason cedió voluntariamente sus poderes, sabiendo que Beth Walton-Wright los necesitaría en el futuro. Por otro lado, podría ver a su sucesora como a una ladrona que se hizo con un poder que por derecho no le pertenecía.

LA INVASIÓN TERMINAL

La Invasión Terminal es un momento fundamental en la historia de Freedom City y un punto de cambio útil si estás buscando modificar el escenario para que se adapte mejor a tus propias ideas. La invasión te da una excusa para cambiar prácticamente cualquier cosa del Freedom City actual.

Varios héroes murieron o desaparecieron; podrían haber sido muchos más. Quizás todos los héroes anteriores de Freedom murieron durante la Invasión Terminal, viéndose sucedidos por una nueva generación que incluye a los personajes jugadores.

Las energías desatadas de la Dimensión Terminal podrían haber conducido a numerosos orígenes y nuevos superhumanos en el mundo. Las

mutaciones podrían estar aumentando, con gente comprensiblemente preocupada por estos "mutantes terminales" y sus potenciales conexiones con los invasores.

Freedom City central fue prácticamente destruida en la invasión. Podría ser reconstruida de modo diferente a como se describe en este libro. Puedes cambiar edificios, lugares de interés, e incluso la geografía. Si el Dr. Metrópolis no hubiera aparecido, la reconstrucción podría haber llevado años, hasta con ayuda de superpoderes. A la inversa, una asombrosa y nueva "ciudad del futuro" podría haber aparecido prácticamente de la noche a la mañana con la ayuda superheroica adecuada.

Si estás buscando un "punto de cambio" posterior para alterar Freedom City, puedes usar el intento de Omega de destruir el omniverso (descrito en la aventura de *M&M Time of Crisis*) para "retconear" cualquier elemento que desees del escenario de campaña (ver **Historia Alternativa**, más adelante).

CAPÍTULO 2: VIDA SECRETA

Lo siguiente son secretos y elementos del **Capítulo 2** que se dejan a tu elección.

CONSTRUCCIONES DECOSTA

Puede haber conexiones o no entre la Mafia y Construcciones DeCosta, como el DJ prefiera. Si existe una conexión, Buddy DeCosta podría ser en secreto un jefe criminal, o podría ser un participante involuntario del crimen organizado. Quizás la Mafia le proporcionó el dinero inicial para su negocio y ahora acude a DeCosta para algún favor ocasional. Éste teme lo que pueda pasar si planta cara a sus "buenos amigos", de modo que sigue con ellos. Otra opción es que los rumores puedan ser intentos de empresas rivales de arruinar la reputación de DeCosta, o un intento de la Mafia de hacer que DeCosta coopere con ellos creando un engaño de modo que nadie crea que *no* tiene vínculos con la Mafia.

USANDO LA HISTORIA EN LA CAMPAÑA

La historia de Freedom City proporciona un telón de fondo para el escenario moderno y añade algo de detalle y profundidad a los lugares y personajes en este libro, pero hay otras formas en las que puedes usar la historia de la ciudad en tu serie.

VIAJES EN EL TIEMPO

Con posibilidades para el viaje en el tiempo, el pasado no tiene por qué permanecer cerrado para los personajes jugadores. Puedes enviarlos para que sean testigos o participen en cualquiera de los acontecimientos de la historia de Freedom City, y puedes tomar personajes de la historia y traerlos al presente. Tendrás que decidir por ti mismo si los personajes pueden cambiar la historia, y qué ocurrirá si lo hacen. La mayoría de las aventuras de los cómics dan por hecho que los héroes se esfuerzan al máximo por evitar cambiar la historia en cualquier modo, o que simplemente no es posible hacerlo, pero que los héroes puedan realmente cambiar la historia nunca contada" de sus hazañas en los años 40. Puedes dirigir el flashback como una aventura independiente antes de regresar a los acontecimientos del presente.

FLASHBACKS

Hay varios personajes inmortales (o extremadamente longevos) en Freedom City que han sido testigos de hecho de la mayor parte de la historia de la ciudad. Si tienes un personaje jugador parecido en tu grupo, puedes explorar la larga historia del personaje a través de flashbacks, contando la historia de una de las experiencias del personaje sucedida hace tiempo. Por ejemplo, un héroe veterano del grupo que vivió en la Edad de Oro puede encontrar algo que provoque un recuerdo de una "historia nunca contada" de sus hazañas en los años 40. Puedes dirigir el flashback como una aventura independiente antes de regresar a los acontecimientos del presente.

CAMPAÑAS HISTÓRICAS

Podrías decidir incluso situar tu campaña regular de Mutants & Masterminds en un periodo anterior de la historia de Freedom City. Los años 40, con las aventuras de la Liga Libertadora durante la II G.M., y los años 60, con la Liga de la Libertad original, constituyen ambos escenarios excelentes para tus campañas. También podrías situar una campaña durante el oscuro periodo de los años 80, con FORCE Ops y otros héroes justicieros actuando al margen de la ley. Si diriges una campaña histórica, siéntete libre de cambiar cualquier acontecimiento "futuro" tal y como sea necesario. Tal vez las cosas se desarrollen de forma diferente en tu partida a como lo hacen en la historia "oficial" de Freedom City.

CAMPAÑAS GENERACIONALES

Finalmente, puedes combinar muchas de las ideas anteriores en una campaña que abarque décadas, o incluso más. Los jugadores pueden adoptar los papeles de personajes en los primeros días de Freedom City (tal vez cazadores de monstruos como Elijah Prophet o brujas y hechiceros perseguidos de manera injusta). A medida que la campaña progresa, los personajes envejecen, tienen hijos y los jugadores saltan a nuevas generaciones de personajes en eras diferentes. Los jugadores pueden fundar dinastías heroicas que se extiendan a través de siglos a medida que los personajes crean un historia alternativa completa para Freedom City, culminando en la actualidad, o tal vez yendo más allá incluso, ¡hasta el futuro lejano!

INDUSTRIAS DELPHIC

Constantine Urallos trabaja en secreto para Tauro y el Laberinto (ver **Capítulo 6**). El hombre-toro contrató a Urallos hace décadas, y la prolongada y extraordinaria salud y longevidad del magnate se debe a la disposición de Urallos para realizar sacrificios a Hades cada cierto tiempo (de ahí el destino de sus esposas). Espera ganarse la inmortalidad, y es lo suficientemente despiadado como para hacer todo lo que haga falta para conseguirla. Constantine Urallos está a cargo de las finanzas del Laberinto e Industrias Delphic ayuda a blanquear dinero y a ocultar una enorme red de recursos para la organización.

GRANT CONGLOMERATES

Además de sus otras actividades ilegales, Grant Conglomerates es una tapadera para el Laberinto y Jonathan Grant trabaja en última instancia para Tauro, aunque sigue siendo leal a nadie más que a él mismo. Tauro y el Laberinto proporcionaron el respaldo y la influencia que permitieron a Grant Conglomerates convertirse en una importante empresa biotecnológica, y usan a los superhumanos artificiales de Grant como agentes. El Laberinto mantiene la distancia con Grant Conglomerates, tanto para proteger una baza tan útil como para evitar que cualquier héroe que pudiera investigar a Grant descubra sus lazos con el Laberinto. Hasta un recurso tan útil como Conglomerates no es más que un peón en los juegos de poder de Tauro.

NEW HORIZON MEDIA

La aversión a los superhumanos de Hank Allard podría ser simplemente un deseo razonable de no querer quedar atrapado otra vez en un fuego cruzado de superpoderes, o puede esconder un odio profundo y un deseo de venganza hacia todos los superhumanos tras la muerte de la mujer que

amaba. Si fuera este último el caso, Allard constituye un líder y patrocinador excelente para una organización anti-súpers de algún tipo, quizás junto con CODE (ver pág. 16). La fortuna de Allard puede comprar armas y robots cazadores-asesinos de la Fundación, que está más que dispuesta a abastecer a alguien que quiera reducir el tamaño de la población superhumana (dejando menos opositores a los planes de Talos en el futuro).

LA FUNDACIÓN RHODES

Ignorado por la mayoría, Alexander Rhodes, presidente de la Fundación Rhodes, fue en realidad el superhéroe llamado Scarab. Mediante regresión hipnótica, Rhodes, un ávido coleccionista de antigüedades, descubrió una vida pasada como el príncipe Heru-Ra en el antiguo Egipto. Este conocimiento despertó su *ka*, la parte superpoderosa de su espíritu, y le otorgó unas formidables capacidades psíquicas. Usó esos poderes junto con su fortuna para combatir a las fuerzas del mal; su némesis durante buena parte de su carrera fue la reencarnación de su antiguo enemigo Tan-Aktor, un hechicero corrupto y aspirante a faraón, renacido como Wilhelm Kantor, oficial de las SS y quien acabó por ser Sombra Suprema, líder de SHADOW (ver **Capítulo 6**).

Tras la muerte de Scarab, la Fundación Rhodes pasó a otras manos. Nadie salvo el ayudante personal de Rhodes conoció jamás su identidad secreta. El repentino fallecimiento de Alexander Rhodes se achacó a un aneurisma cerebral (lo que técnicamente fue cierto).

La base de operaciones secreta de Scarab sigue oculta a gran profundidad bajo Pyramid Plaza. Contiene varios artefactos egipcios antiguos junto con los diarios personales y archivos de Alexander Rhodes. Sophia Cruz –actual presidenta de la Fundación e hija del ayudante personal de Rhodes– mantiene y protege fielmente el escondite y sus secretos. Sabe que Scarab ha vivido muchas vidas, y ya han pasado décadas desde su muerte. Es sólo