

Preguntas frecuentes de Superman, Man of Steel
Creadas por Chad Daniel, Dave DeLaney y Mitchell Waldbauer

Preguntas de mecánicas generales

Remover un atacante o defensor de un ataque.

Algunas cartas, como Orion, Perro de la Guerra, remueve atacantes o defensores de ataques. Remover un atacante (o defensor) de un ataque hace que ese personaje pierda sus características de atacante y atacante en equipo (o defensor). Cuando un ataque concluye, si un atacante ya no es parte del combate, ese personaje no se prepara.

Convertirse en defensor

Algunas cartas, como Superman, Clark Kent, hacen que un personaje se convierta en defensor este ataque. Ese personaje gana la característica defensor. El juego no vuelve a verificar la legalidad del ataque en este momento.

Remover del juego

Algunas cartas, como Eradicator, Alma de Krypton, colocan cartas en la zona de removido del juego. La regla oficial que explica la zona de removido del juego es la siguiente:

212.7 Zona de Removido del Juego

212.7a La zona de removido del juego representa el área de juego donde los jugadores colocan las cartas que han sido removidas del juego por efectos. Cada jugador tiene su propia zona de removido del juego.

212.7b La zona de removido del juego es información pública.

Reemplazar

Algunas cartas, como Perry White, tienen un nuevo formato que incluye la palabra “reemplaza” en él. La regla oficial que explica el reemplazo es la siguiente:

512.5 Algunos modificadores de un único uso le indican a un jugador que reemplace un recurso. Para reemplazar un recurso, su controlador debe KO ese recurso. Luego, si lo hizo, ese jugador coloca la carta superior de su mazo boca abajo en su hilera de recursos. Ese jugador puede mirar esa carta una vez que está en su hilera de recursos. (Ver la regla 212.5f.)

Ejemplo: Perry White dice, "Al principio de la fase de combate, si Perry White está protegido, mira el recurso objetivo boca abajo que controla un oponente. Puedes reemplazar ese recurso.". Esto significa que el controlador del recurso primero

habrá KO ese recurso. Luego, si lo hizo, ese jugador coloca la carta superior de su mazo boca abajo en su hilera de recursos.

Invulnerabilidad

Algunas cartas, como Superman, Hombre de Acero tienen o pueden otorgar a otros personajes la palabra clave invulnerabilidad. La regla oficial que explica esta palabra clave es la siguiente:

707.7 Invulnerabilidad es una palabra clave que representa un poder continuo que funciona en la zona en-juego. Los personajes con invulnerabilidad ignoran las reglas 702.1a y 702.1b. Cuando estos personajes son aturcidos, no le causan pérdida de resistencia por aturdimiento a su controlador (en lugar de la pérdida de resistencia igual a su coste de reclutamiento).

Cósmico

Algunas cartas, como Alpha Centurion, Marcus Aelius, tienen la palabra clave cósmico. Las reglas oficiales que explican esta palabra clave son las siguientes:

707.8 “Cósmico” es una palabra clave en cartas de personajes que representa un poder continuo que funciona en la zona en-juego y un modificador de uso único que modifica cómo el personaje entra en juego. La habilidad cósmica y los contadores cósmicos tienen reglas especiales que se les aplican sólo a ellos y no a los contadores que tienen otros nombres.

707.8a Un personaje con la habilidad cósmica entra en juego con un contador cósmico sobre él.

707.8b Cuando un personaje es aturcido, remueve todos los contadores cósmicos de él.

707.8c Un personaje no puede tener más de un contador cósmico sobre él al mismo tiempo.

707.8d Un personaje que no tiene la habilidad cósmica no puede tener contadores cósmicos sobre él.

707.8e La frase "**Cósmico**: [texto]" significa "Mientras este personaje tenga un contador cósmico sobre él, tiene [texto] además de cualquier otro texto que ya tenga". Si un personaje no tiene un contador cósmico sobre él, no tiene [texto].

Un personaje que es aturcido pierde cualquier contador cósmico que tuviera al mismo tiempo que gana la característica aturcido, porque pierde el texto y el poder cósmico. Un personaje que entra en juego aturcido no entra en juego con un contador cósmico, incluso si tuviera la habilidad cósmica si estuviera boca arriba, porque no tiene la habilidad cósmica al entrar en juego. (No entra en juego con el contador y lo pierde inmediatamente.)

Los personajes con invulnerabilidad en su texto cósmico igual ignoran la pérdida de resistencia por aturdimiento si son aturdidos. Estos personajes pierden su contador cósmico y por ende el texto cósmico, al mismo tiempo que normalmente perderían su texto por ser aturdidos. Esto sucede después de que se calcula la pérdida de resistencia por aturdimiento.

Los personajes que no tienen la habilidad cósmica no pueden tener contadores cósmicos sobre ellos de ninguna manera. Los personajes que tienen la habilidad cósmica pueden recibir un contador cósmico por ciertos efectos si no lo tenían; no se puede poner un contador cósmico sobre un personaje si ya tiene uno.

Un personaje, como Rogue, Absorción de Poder, puede copiar un poder cósmico, pero sólo si está activo, p.e. el personaje tiene su contador cósmico. Una vez que el poder es copiado, el contador cósmico del personaje original ya no afecta el poder copiado.

Preguntas de cartas específicas

Alpha Centurion, Marcus Aelius
Personaje, Equipo Superman, 4
7 ATK/6 DEF
Vuelo.

Cósmico: Mientras no controles personajes preparados, Alpha Centurion recibe +2 ATK y +2 DEF.

Incremento 1: Cuando Alpha Centurion entra en juego, agota cualquier cantidad de personajes que controles. Los personajes que controlas reciben +3 ATK mientras estén agotados y defendiendo este turno.

Todos los personajes que controlas, incluyendo a Alpha Centurion, deben estar agotados para que se aplique el +2 ATK y +2 DEF. Si se paga el coste de incremento, no importa cómo se agotaron los personajes; si están agotados y defendiendo, reciben el +3 ATK. Alpha Centurion puede recibir ambos +2 ATK/+2 DEF y +3 ATK si se aplican tanto la habilidad cósmica como el incremento.

Amazing Grace, Manipuladora
Personaje, Elite de Darkseid, 4
6 ATK/6 DEF

Activar, descartar una carta de personaje de Elite de Darkseid de tu mano >>> El jugador objetivo elige un personaje con coste de 3 o menos que controla. Mueve ese personaje a tu hilera delantera. Ese personaje gana la afiliación de equipo de Elite de Darkseid. Usa este poder sólo durante la fase de recuperación. *(Tú controlas ese personaje.)*

Puedes hacerte objetivo a ti mismo con este poder para mover un personaje a la hilera delantera y que gane la afiliación de equipo de Elite de Darkseid.

Ecuación de la Anti-Vida

Vuelco de la trama, 3

Juega Ecuación de la Anti-Vida sólo si controlas un personaje de Elite de Darkseid.

Continuo: Al principio de la fase de recuperación, comenzando contigo, cada jugador elige un número distinto. El jugador que eligió el número más alto pierde esa cantidad de resistencia. Cada uno de los otros jugadores gana esa cantidad de resistencia y aturde a un personaje no aturdido que controla.

No puedes elegir un número negativo.

Atomic Skull, Joe Martin

Personaje, Escuadrón Vengador, 2

2 ATK/1 DEF

Alcance

Revelar una carta de personajes de Escuadrón Vengador de tu mano >>> Aturde al personaje objetivo si su coste es menor que la cantidad de vuelcos de la trama continuos que controlas. Usa este poder sólo durante tu paso de ataque y sólo una vez por turno.

El poder de Atomic Skull cuenta la cantidad de vuelcos de la trama continuos boca arriba en tu hilera de recursos cuando el efecto se resuelve. En todas las otras zonas se consideran cartas de vuelcos de la trama continuos, no vuelcos de la trama continuos. Los recursos boca abajo no tienen tipos de carta.

Espalda contra Espalda

Vuelco de la trama, 2

Mientras dos personajes objetivo que controlas están en la misma columna, cada uno recibe +1 ATK y +1 DEF mientras defienden este turno.

Cualquier personaje (o ambos) puede ser aturdido y la bonificación de Espalda contra Espalda se seguirá aplicando a ambos personajes.

Bernadeth, Líder de las Mujeres Furias

Personaje, Elite de Darkseid, 4

8 ATK/6 DEF

Pagar 1 punto de resistencia >>> Siempre que un personaje que controla un oponente se recupere esta fase, su controlador pierde resistencia igual a su coste. Utiliza este poder sólo una vez por turno.

Si el efecto se juega durante la fase de recuperación, esto disparará por el personaje elegido durante la limpieza de fin de turno. Como nadie tiene prioridad durante las acciones de limpieza de fin de turno, el disparo no se resolverá hasta la fase de robar del próximo turno.

Big Barda, Barda Free
Personaje, Nuevos Dioses, 6
12 ATK/12 DEF
Alcance

Cósmico: Pagar la mitad de tu resistencia, redondeado hacia arriba >>> Big Barda recibe +4 ATK y +4 DEF este ataque. Utiliza este poder sólo una vez por turno.

La mitad de 0 resistencia redondeado hacia arriba es 0. Un número negativo se trata como cero. Si un jugador tiene resistencia negativa, puede pagar 0 para usar el poder de Big Barda.

Mundo Bizarro
Ubicación, 2
Voltea a Mundo Bizarro sólo si controlas un personaje de Escuadrón Vengador.
Activar >>> Aturde al personaje objetivo con DEF de 0.

El texto de esta carta cambia con el lanzamiento de una nueva colección y es legal en torneos cuando esa colección es legal en torneos. Hasta que la nueva colección sea legal en torneos, los jugadores pueden seguir usando el viejo texto de la carta en torneos sancionados.

Ejemplo: Superman, Man of Steel es lanzada el 20 de noviembre, pero no es legal en juego de torneo hasta el 1^{ro} de diciembre. El texto de Mundo Bizarro será anunciado el 20 de noviembre, pero no será legal en torneos hasta el 1^{ro} de diciembre.

Para ver el texto más actualizado de esta carta visita bizarroworld.com o revisa el documento Referencia Oficial de Cartas en ude.com/rules.

Brainiac 2.5, Vrill Dox
Personaje, Escuadrón Vengador, 5
9 ATK/8 DEF
Mientras Brainiac 2.5 esté preparado, los personajes que no sean de Escuadrón Vengador reciben -1 DEF.
Mientras Brainiac 2.5 esté agotado, los personajes que no sean de Escuadrón Vengador reciben -1 ATK.
Incremento 2: Cuando Brainiac 2.5 entra en juego, los personajes que no sean de Escuadrón Vengador reciben -2 ATK y -2 DEF este turno.

Un personaje sin afiliación de equipo es un personaje "que no sea de Escuadrón Vengador".

Brimstone, Motor de Destrucción
Personaje, Elite de Darkseid, 6
13 ATK/10 DEF

Lealtad. Pagar 1 punto de recurso >>> Al principio de la fase de combate, KO el recurso objetivo. Utiliza este poder sólo una vez por turno.

Eliges el recurso objetivo cuando usas el poder de Brimstone. Ese recurso es KO al comienzo de la fase de combate.

Laboratorios Cadmus

Ubicación, 1

Activar >>> Las cartas de personaje llamadas Superman no son únicas este turno.

Reemplazar Laboratorios Cadmus >>> El personaje objetivo llamado Superman recibe +1 ATK y +1 DEF este ataque.

Los Laboratorios Cadmus no necesitan estar preparados para usar el segundo poder. Como el reemplazo es parte del coste, los Laboratorios Cadmus son reemplazados como parte del anuncio del efecto.

Daily Planet

Ubicación, 1

Activar >>> Mira las dos cartas superiores del mazo del oponente objetivo. Elige una carta entre ellas y ponla en el montón de KO de ese jugador. Pon la carta restante en la parte superior del mazo de ese jugador. Usa este poder sólo si controlas un personaje de Equipo Superman.

Si el mazo del oponente tiene una carta, esa carta irá al montón de KO del jugador. Si el mazo de ese jugador está vacío, igual puedes usar el poder, pero no hace nada.

Darkseid, Señor de Apokolips

Personaje, Elite de Darkseid, 8

20 ATK/20 DEF

Alcance

Como coste adicional para reclutar a Darkseid, descarta una carta de personaje de Elite de Darkseid de tu mano.

Al principio de la fase de recuperación, KO todos los otros personajes.

El poder de Darkseid KO todos los otros personajes incluyendo los personajes que controlas y los personajes que controlan tus oponentes.

Deuce, Señorita Percepción

Personaje, Cinco Terribles, 2

2 ATK/2 DEF

Deuce recibe +2 ATK y +2 DEF mientras ataca a un personaje con un coste de 2 o mientras defiende contra un personaje con un coste de 2.

Este es un poder continuo condicional que se aplica o no. Si Deuce es atacada en equipo por varios personajes, cada uno con coste 2, Deuce sólo recibe +2 ATK/+2 DEF una vez.

Eradicator, Doctor David Connor
Personaje, Escuadrón Vengador, 6
13 ATK/12 DEF
Vuelo, Alcance

Siempre que Eradicator aturda a un defensor, reemplaza cualquier cantidad de ubicaciones objetivo controladas por el controlador de ese defensor.

“Cualquier cantidad” puede ser cero, pero no puede ser más que la cantidad de ubicaciones que controla tu oponente. No puedes elegir la misma ubicación dos veces. Para negar el efecto, todos los objetivos deben ser ilegales. Si uno de los objetivos ya no es una ubicación, el efecto igual se aplicará al resto de los objetivos legales.

Eradicator, Alma de Krypton
Personaje, Equipo Superman, 7
15 ATK/15 DEF
Vuelo, Alcance

Mientras controles otro personaje de Equipo Superman, siempre que Eradicator aturda a un personaje, remueve ese personaje del juego.

No tienes que controlar otro personaje de Equipo Superman en la resolución del efecto mientras controlaras uno en el momento que disparó este poder disparado. Si un efecto fuera a recuperar el personaje aturdido por Eradicator, cuando el efecto disparado se resuelve, igual removerá ese personaje del juego.

Gente Eterna

Vuelco de la trama, 4

Como coste adicional para jugar Gente Eterna, agota un personaje de Nuevos Dioses que controles.

Pon la carta de personaje objetivo con la versión Gente Eterna de tu montón de KO en tu hilera de apoyo, aturdida.

Esto no te otorga una acción de recuperación gratuita. Sigues pudiendo recuperar sólo un personaje como parte de la limpieza en la fase de recuperación.

La Abuelita te Ama

Vuelco de la trama, 2

Continuo: Al principio de la fase de recuperación, si controlas un personaje de Elite de Darkseid, cada jugador pierde 1 punto de resistencia por cada personaje aturdido que controla.

La Abuelita te Ama afecta a cada jugador incluyendo a su controlador.

Visión Calorífica

Vuelco de la trama, 1

Agota un defensor objetivo que controlas. Si lo haces, ese defensor recibe +3 ATK este ataque y siempre que ese defensor aturda a un atacante este ataque, el controlador de ese atacante pierde 3 puntos de resistencia.

El efecto de Visión Calorífica sólo se aplica si Visión Calorífica es quien agota al defensor. Si otra cosa agota al defensor en respuesta, Visión Calorífica resolverá pero no sucederán ninguno de sus otros efectos.

Último Hijo de Krypton

Vuelco de la trama, 8

Juega Último Hijo de Krypton sólo durante la fase de recuperación.

Elige un personaje llamado Superman que controles. Cada uno de los otros jugadores elige un personaje que controle. KO todos los personajes que no sean los personajes elegidos.

No tienes que tener a Superman para poder jugar este vuelco de la trama. Si en la resolución del efecto no controlas un personaje llamado Superman, no puedes elegir un personaje para salvar, pero los otros jugadores sí lo hacen.

Massacre, Cazarrecompensas Alienígena

Personaje, Escuadrón Vengador, 3

5 ATK/3 DEF

Vuelo.

Como coste adicional para reclutar a Massacre, revela una carta de personaje de Escuadrón Vengador de tu mano.

Siempre que Massacre sea aturdido, KO todos los personajes aturdidos.

El efecto KO todos los personajes aturdidos en la resolución del efecto, así que si un personaje se recupera antes de resolver el efecto, no será KO.

Maxie Zeus, Complejo de Dios

Personaje, Internados de Arkham, 4

6 ATK/6 DEF

Cósmico: Siempre que un personaje de Internados de Arkham que controles haga daño de traspaso a un jugador, ese jugador descarta una carta de su mano.

Si atacas en equipo a un jugador directamente, este poder se disparará por cada atacante en equipo.

Mongal, Gobernante de Almerac

Personaje, Escuadrón Vengador, 3

4 ATK/4 DEF

Siempre que Mongul ataque a un personaje, puedes mover ese personaje a la hilera de apoyo de su controlador.

Puedes mover el personaje a cualquier posición vacía en la hilera de apoyo de tu oponente. No tiene por qué estar adyacente a otro personaje.

Mongul, Tirano de Warworld
Personaje, Escuadrón Vengador, 5
9 ATK/8 DEF

Cósmico: Mientras controles otro personaje de Escuadrón Vengador, siempre que Mongul aturda a un personaje, el controlador de ese personaje pierde resistencia igual al coste de ese personaje.

Incremento 2: Cuando Mongul entra en juego, puedes aturdir al personaje objetivo con un coste de 4 o menos.

No tienes que controlar otro personaje de Escuadrón Vengador en la resolución del efecto mientras controlarás uno en el momento que disparó este poder disparado. Este no es un poder de disparo condicional, así que no verificará nada en resolución.

El poder de incremento de Mongul puede disparar su otro poder, asumiendo que tenga un contador cósmico y que controles otro personaje de Escuadrón Vengador.

Esta pérdida de resistencia es además de la pérdida de resistencia por aturdimiento normal y ocurre después de la pérdida de resistencia por aturdimiento normal.

Mr. Mxyzptlk, Duende de la Quinta Dimensión
Personaje, Escuadrón Vengador, 2
1 ATK/1 DEF

Vuelo, Alcance

Mr. Mxyzptlk te cuesta 1 menos para reclutar por cada personaje de Escuadrón Vengador que controlas.

Mr. Mxyzptlk no puede ser aturcido.

Siempre que Mr. Mxyzptlk sea atacado, regrésalo a la mano de su propietario.

El personaje atacando a Mr. Mxyzptlk normalmente se preparará. Mr. Mxyzptlk no puede ser aturcido por ningún efecto en ningún momento generado por ninguna fuente, o por las reglas del juego.

El coste de Mr. Mxyzptlk nunca puede reducirse por debajo de 0.

No puedes pagar un coste que requiera que aturdas a un personaje con Mr. Mxyzptlk.

Escape Ajustado
Vuelco de la trama, 1

Agota un defensor objetivo que controlas. Si lo haces, ese defensor recibe +2 DEF este ataque.

El efecto de Escape Ajustado sólo se aplica si es Escape Ajustado quien agota al defensor. Si alguna otra cosa agota a ese defensor en respuesta, Escape Ajustado se resolverá, pero no otorgará el +2 DEF.

Parasite, Rudy Jones

Personaje, Escuadrón Vengador, 4

6 ATK/6 DEF

Parasite no entra en juego con un contador cósmico.

Siempre que Parasite aturda a un personaje, pon un contador cósmico sobre él.

Cósmico: Parasite recibe +4 ATK y +4 DEF.

Si Parasite ya tiene un contador cósmico, el poder igual se disparará, pero las reglas de la habilidad cósmica le impiden ganar un segundo contador, así que el efecto no hará nada al resolverse.

Perry White, Jefe

Personaje, Equipo Superman, 1

1 ATK/1 DEF

Al principio de la fase de combate, si Perry White está protegido, mira el recurso objetivo boca abajo que controla un oponente. Puedes reemplazar ese recurso.

Si en la resolución del efecto disparado Perry White ya no está protegido y/o el recurso objetivo está boca arriba, el efecto es negado por las reglas del juego.

Pacto de Venganza

Vuelco de la trama, 3

Continuo: Pagar 3 puntos de resistencia, descartar una carta de tu mano >>> Revela las cinco cartas superiores de tu mazo. Elige un personaje de Escuadrón Vengador de entre ellas y ponla en tu mano. Pon las cartas restantes en el fondo de tu mazo en cualquier orden. Utiliza este poder sólo una vez por turno.

Si tienes varios Pactos de Venganza en tu hilera de recursos, puedes usar el poder de cada uno una vez por turno.

Satanus, Mal Encarnado

Personaje, Escuadrón Vengador, 6

6 ATK/6 DEF

Alcance

Siempre que Satanus aturda a un defensor, recupera ese defensor y muévelo a tu hilera de apoyo. Ese personaje gana la afiliación de equipo de Escuadrón Vengador. *(Tú controlas ese personaje.)*

El personaje que aturda Satanus mantendrá sus otras afiliaciones.

Los personajes siempre se recuperan agotados, así que permanecerá agotado después de moverse a tu hilera de apoyo.

Superman, Azul

Personaje, Equipo Superman, 5

9 ATK/8 DEF

Vuelo, Alcance

Cósmico: Activar, remover un contador cósmico de Superman >>> Aturde el personaje objetivo si su coste es menor o igual que la cantidad de personajes de Equipo Superman con la habilidad cósmica que controles.

El efecto contará todos los personajes de Equipo Superman que controlas con la habilidad cósmica, incluso si no tienen contadores.

Superman, Clark Kent

Personaje, Equipo Superman, 4

7 ATK/7 DEF

Vuelo, Alcance

Cósmico: Activar >>> Remueve el defensor objetivo de Equipo Superman que controles de este ataque. Superman se convierte en el defensor este ataque.

El defensor objetivo de Equipo Superman perderá la característica defensor y Superman, Clark Kent ganará la característica defensor. El juego no vuelve a verificar la legalidad del ataque. Por ejemplo, un personaje sin vuelo declara un ataque contra un personaje no protegido. Después de que ganaron la característica atacante y defensor, se usa el poder activado de Superman, Clark Kent. Incluso si Superman, Clark Kent está protegido, el ataque con Superman, Clark Kent como el defensor proseguirá.

Superman Robots, Ejército

Personaje, Equipo Superman, 3

4 ATK/4 DEF

Vuelo, Alcance

Los recursos que controlas no pueden ser objetivo de vuelcos de la trama que controlen tus oponentes.

Incremento 1: Cuando Superman Robots entra en juego, los personajes llamados Superman Robots reciben +1 ATK y +1 DEF este turno por cada personaje llamado Superman Robots que controles.

Las ubicaciones y los vuelcos de la trama en la hilera de recursos siguen teniendo la característica recurso si están boca arriba. Esto significa que tu oponente no puede hacer objetivo a tus ubicaciones o vuelcos de la trama boca arriba con sus vuelcos de la trama.

El Guasón, Guasón Emperador
Personaje, Internados de Arkham, 8
17 ATK/17 DEF

Lealtad. Cuando un oponente no tiene más cartas en su mazo, pierde el juego.

Pagar 1 punto de resistencia >>> Si un oponente fuera a perder resistencia este turno, ese oponente remueve del juego esa misma cantidad de cartas de la parte superior de su mazo en vez de eso.

Si el Guasón, Guasón Emperador ha resuelto su poder de pago este turno, y él y otro personaje se aturden mutuamente simultáneamente, el efecto del poder reemplaza la pérdida de resistencia por aturdimiento para ese oponente. Sin embargo, si eso vacía el mazo del oponente, como el Guasón está aturcido, su poder disparado ya está “apagado” y no se dispara.

La Profecía Cumplida
Vuelco de la trama, 4

Juega La Profecía Cumplida sólo durante la fase de construcción.

Continuo: Al principio de la fase de recuperación, si controlas un personaje no aturcido de Nuevos Dioses, cada uno de tus oponentes con resistencia 0 o menos, pierde el juego.

La Profecía Cumplida se dispara al comienzo de la fase de recuperación, antes de que el juego verifique si un jugador está fuera de combate (KO) durante la limpieza.

Si las condiciones de La Profecía Cumplida se cumplen, y ambos jugadores tienen 0 o menos de resistencia, tu oponente perderá el juego incluso si tu resistencia es menor que la de él.

La Fuente
Ubicación, 3

Reemplazar La Fuente >>> Reemplaza el vuelco de la trama objetivo que controla un oponente. Busca en el mazo, mano y montón de KO de ese oponente todas las cartas con el mismo nombre que ese vuelco de la trama y remuévelos del juego. Ese oponente baraja su mazo. Usa este poder sólo si controlas un personaje de Nuevos Dioses.

Si el objetivo ya no es un vuelco de la trama (por ejemplo, fue reemplazado por un efecto distinto o volteado boca abajo), el efecto es negado por las reglas de juego. Si reemplazas el vuelco de la trama, no puedes ver lo que es colocado boca abajo. El vuelco de la trama que reemplazaste será puesto en el montón de KO cuando busques. Si reemplazas el vuelco de la trama Gente Eterna, *no* llegas a remover personajes con la versión Gente Eterna.

