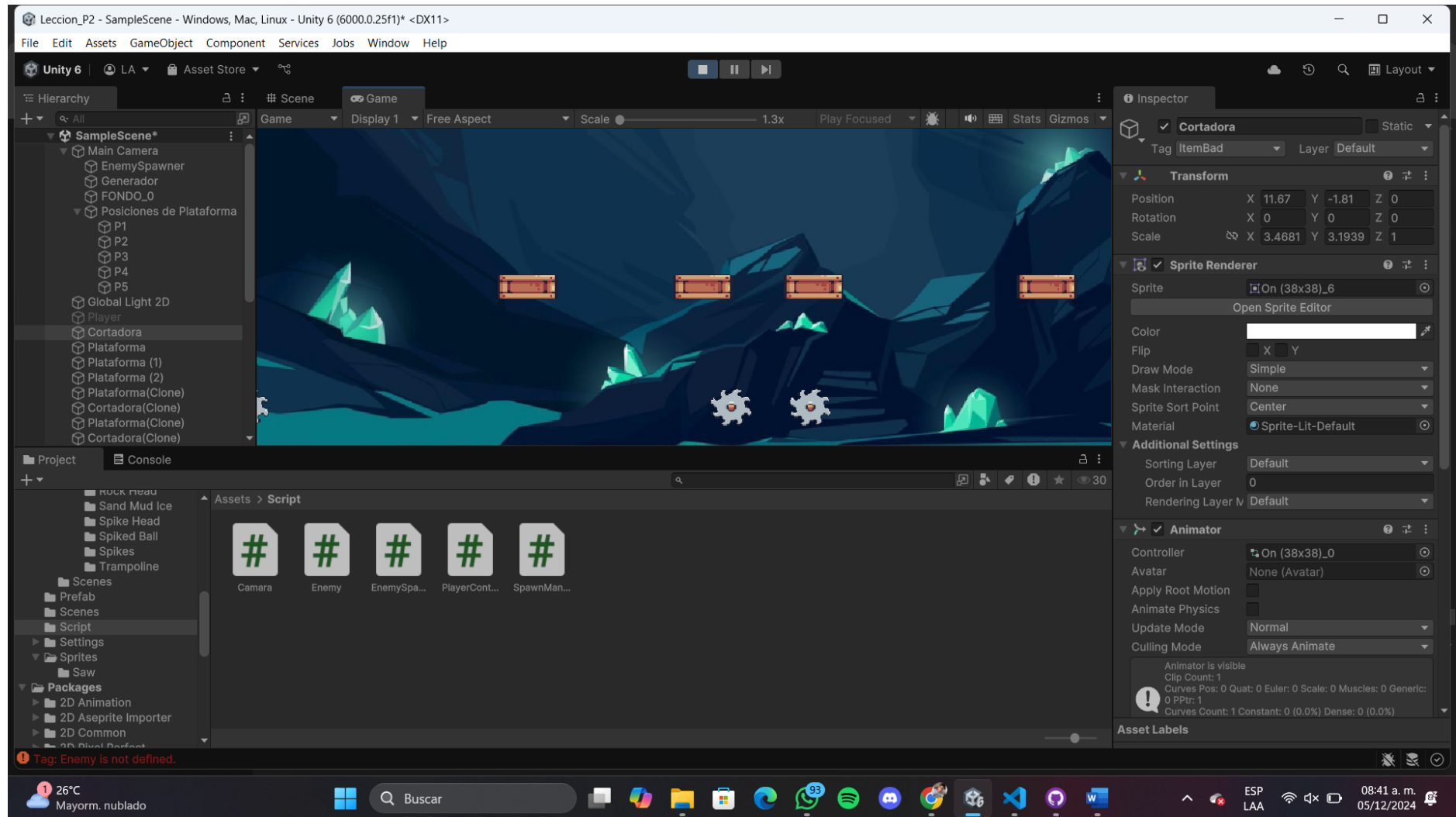


## JUGADOR MUERE



Muere pero no le configure para que reaparezca, simplemente se desaparece, porque se destruye por completo el objeto

