

ANO 4 - NÚMERO 10 - PREÇO R\$ 3,00

RPG BRASIL DRAGÃO

ESPECIAL

3
D&T

Final Fight

STREET FIGHTER e FINAL FIGHT são: Trademarks da Capcom. Romstar do Brasil. Todos os direitos reservados.



Uma nova aventura de RPG para os
STREET FIGHTERS

O CAMPO DE BATALHA

“Uma das maiores e mais modernas cidades do mundo, Metrocity é um modelo de organização e um ótimo lugar para se viver...”

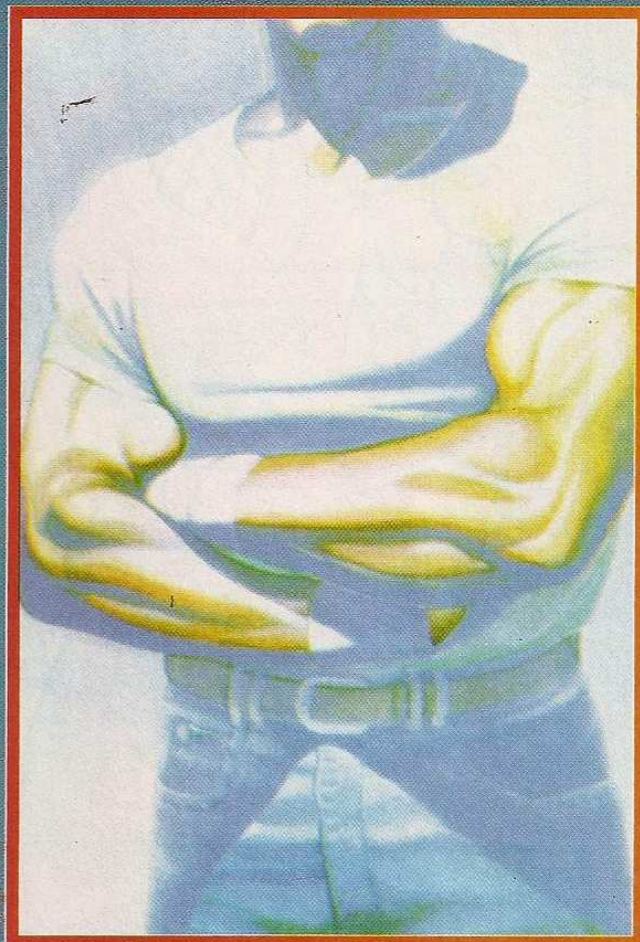
Assim dizem os folhetos de propaganda desta metrópole. Já em sua terceira gestão, **Mike Haggar** — ex-Street Fighter e atual prefeito — ficou famoso ao dismantelar a temida gangue **Mad Gear** durante a grande aventura que ficou conhecida como **Final Fight**. Isso aconteceu anos atrás, e atualmente os incidentes causados por gangues organizadas foram reduzidos drasticamente... ou, pelo menos, é o que indicam os dados oficiais. Felizmente para os habitantes desta grande metrópole, Haggar suspeita da veracidade total desses estudos...

De tempos para cá, os hospitais de Metrocity registram número crescente de casos de espancamento. Após um pouco de investigação, uma má notícia chegou aos ouvidos do prefeito: no submundo da cidade alguém estava realizando mini-torneios entre os lutadores de rua e demais marginais. Aqueles que venciam eram recrutados para formar uma nova e gigantesca gangue!

Investigações mais profundas levaram a notícias ainda piores: **Rolento**, um dos cabeças da antiga Mad Gear, havia escapado da prisão recentemente. De volta à ação, e apoiado por uma organização terrorista chamada **Shadaloo**, ele estava criando uma nova gangue — muito maior e mais poderosa!

Muita coisa havia mudado desde a **Final Fight**. O ninja chamado **Guy**, treinado na arte marcial do Bushin e um dos heróis que atuaram na derrota da Mad Gear, está agora envolvido com Street Fighters estrangeiros — especialmente a bela maga chamada **Rose**. Com ajuda de Haggar, ele agora investiga o tentáculo da Shadaloo que serpenteia em Metrocity. Enquanto isso, seu antigo parceiro e rival **Cody** — o esquentado quase-genro de Haggar — foi preso e condenado sob circunstâncias misteriosas, e agora é um fugitivo da justiça.

Uma série de incidentes menores revelam que o crime e violência começam a reconquistar a cidade. Gangues lutam pela liderança de ruas abandonadas no desolado Bairro Desocupado a noroeste. Novos lutadores chegam



de fora, dispostos a iniciar outra **Final Fight** se necessário: **Carlos Myamoto**, um nissei brasileiro e enteado de Haggar; sua namorada **Maki Genryusai**, filha rebelde de Zeku, antigo mestre de Guy. Ambos auxiliam o trabalho das autoridades na manutenção da ordem urbana, adiando assim o retorno do caos de tempos atrás. Temos ainda o retorno de antigos capangas, como os **Andore, Elick, Roxy e Poison**; e as guerreiras genéticas **Juni e Juli**, enviadas pela Shadaloo para ajudar a Mad Gear.

Nesta cidade uma tênue linha divide a lei e a ordem. Os Street Fighters lutam contra o ressurgimento de uma nova e poderosa Mad Gear — mas, com a chegada da Shadaloo, terminaram os combates por questões de honra ou glória. Esta é uma guerra urbana, uma luta sem trégua contra os criminosos que começam a emergir de seus esconderijos, de becos escuros a galpões abandonados. Todos aguardam o momento da nova e derradeira **Final Fight!!!**

UM CANTO QUALQUER
EM METRO CITY.

TREINADO NAS
TÉCNICAS MORTAIS
DO NINJITSU.

GUY.

STREET FIGHTER.
ÁGIL. VELOZ.

NAS RUAS DE UMA DAS
MAIORES METRÓPOLES DO
MUNDO, SEU NOME É
SUSSURRADO FEITO LENDA.

VOÇÊ
DE NOVO,
CARA?

SERÁ QUE
AINDA NÃO TE
DETONEI O
BASTANTE?

VAI FUNDO,
MEU! JÁ PEITEI
GENTE MUITO MAIOR
QUE VOCÊ!

MENTIRA.

BIRDIE FOI O
MAIOR E MAIS FORTE
MEMBRO DA GANGUE
MAD GEAR.

PUNK. INGLÊS.
BRIGÃO.

APÓS O COLAPSO
DA GANGUE, ELE QUER
FAZER CARREIRA NO
CRIME ORGANIZADO.

ACREDITA QUE, SOCANDO
GENTE PELAS RUAS, PODE
CHAMAR A ATENÇÃO DE ALGUMA
GRANDE ORGANIZAÇÃO.

ESPECIALMENTE ESSA TAL
SHADALOO, DA QUAL ANDA
OUVINDO FALAR.

NÃO. ELE NÃO É MUITO ESPERTO.

BIRDIE PREFERE PENSAR COM OS PUNHOS.

PUTZ!

BONG!

CONTINUA BATENDO BEM FORTE, BIRDIE...

...MAS ISSO SÓ FAZ DIFERENÇA SE PUDER ME ATINGIR!

EU, POR OUTRO LADO, NÃO TENHO PROBLEMA COM ISSO!

COMO POSSO ERRAR UM ALVO TÃO GRANDE?

SOC!

KPOW!



VAI PRA CASA, MANÉ!

TELEFONE PRA VOCÊ, GUY! MAS EU ACHO QUE É TROTE...

O CARA TÁ DIZENDO QUE É O PREFEITO!

OOOH! NO STREET FIGHTER I NÃO TINHA DISSO!



VALEU, MINA!

HAGGAR?! CARA, É VOCÊ MESMO?

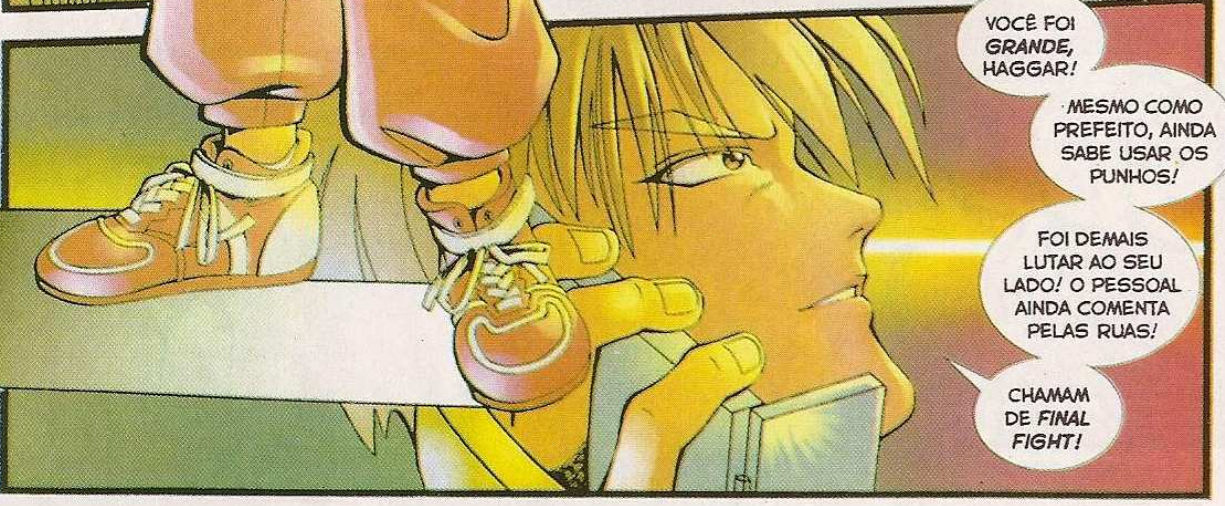
COMO VAI ESSA VIDA MANSÁ ATRÁS DA MESA?



IMPOSTOS, OBRAS, PROBLEMAS... O DE SEMPRE!

O CHEFE DE POLÍCIA SEMPRE FALA EM VOCÊ, GUY! AINDA SURREANDO BANDIDOS?

ME DEIXA COM SAUDADES DOS MEUS TEMPOS DE STREET FIGHTER!




VOCÊ FOI GRANDE, HAGGAR!

MESMO COMO PREFEITO, AINDA SABE USAR OS PUNHOS!

FOI DEMAIS LUTAR AO SEU LADO! O PESSOAL AINDA COMENTA PELAS RUAS!

CHAMAM DE FINAL FIGHT!



"FOI UMA PUSTA
AVENTURA!"

"COMEÇOU QUANDO SUA
CAMPANHA CONTRA O CRIME
EM METRO CITY INCOMODOU
OS GRANDES CHEFÕES!"

"...MAS COMO NÃO É BOBO
NEM NADA, PEDIU AJUDA
PARA DOIS BRIGÕES DE RUA
LOUCOS PELA JESSICA!"

"A GANGUE MADGEAR
SEQÜESTROU SUA
FILHA JESSICA PARA
CHANTAGEAR VOCÊ!"

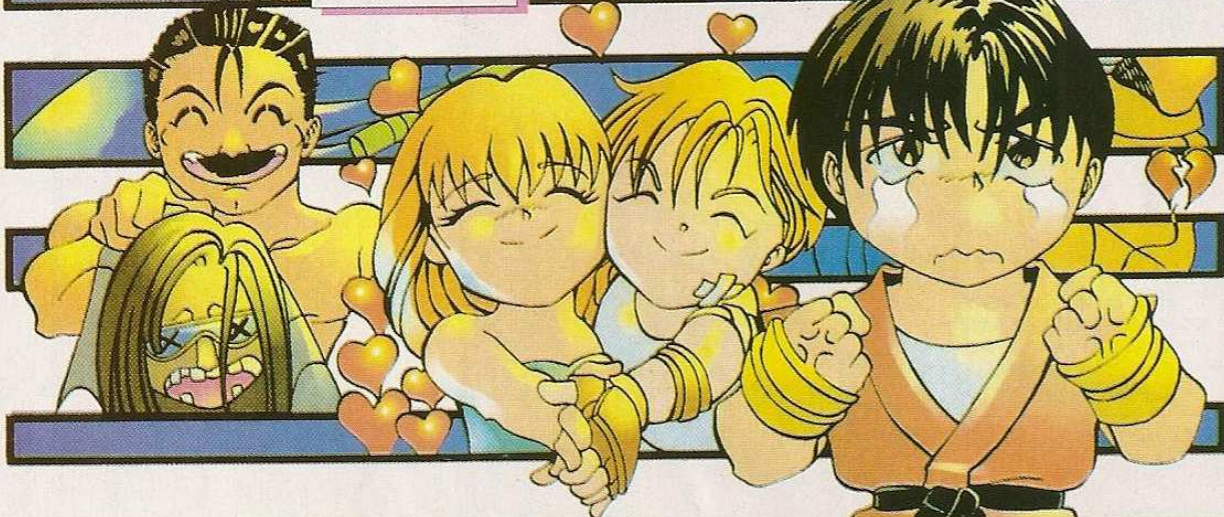
"EU..."

"...E CODY!"

"SEM PODER CONTAR COM
A POLICIA, VOCÊ RESOLVEU
PEITAR OS CARAS..."

"TERMINOU TUDO
NA BOA! DETONAMOS
OS CARAS E SALVA-
MOS A GATA!"

"SÓ QUE ELA
PREFERIU FICAR
COM CODY, E EU
SOBRE!!"





FAZER O QUÊ? MINHA FILHA TEM BOM GOSTO! HE, HE!

HUNF! SACANAGEM

O QUE VOCÊ QUER, HAGGAR?



TENHO MÁS NOTÍCIAS, GUY! PÉSSIMAS, MESMO!

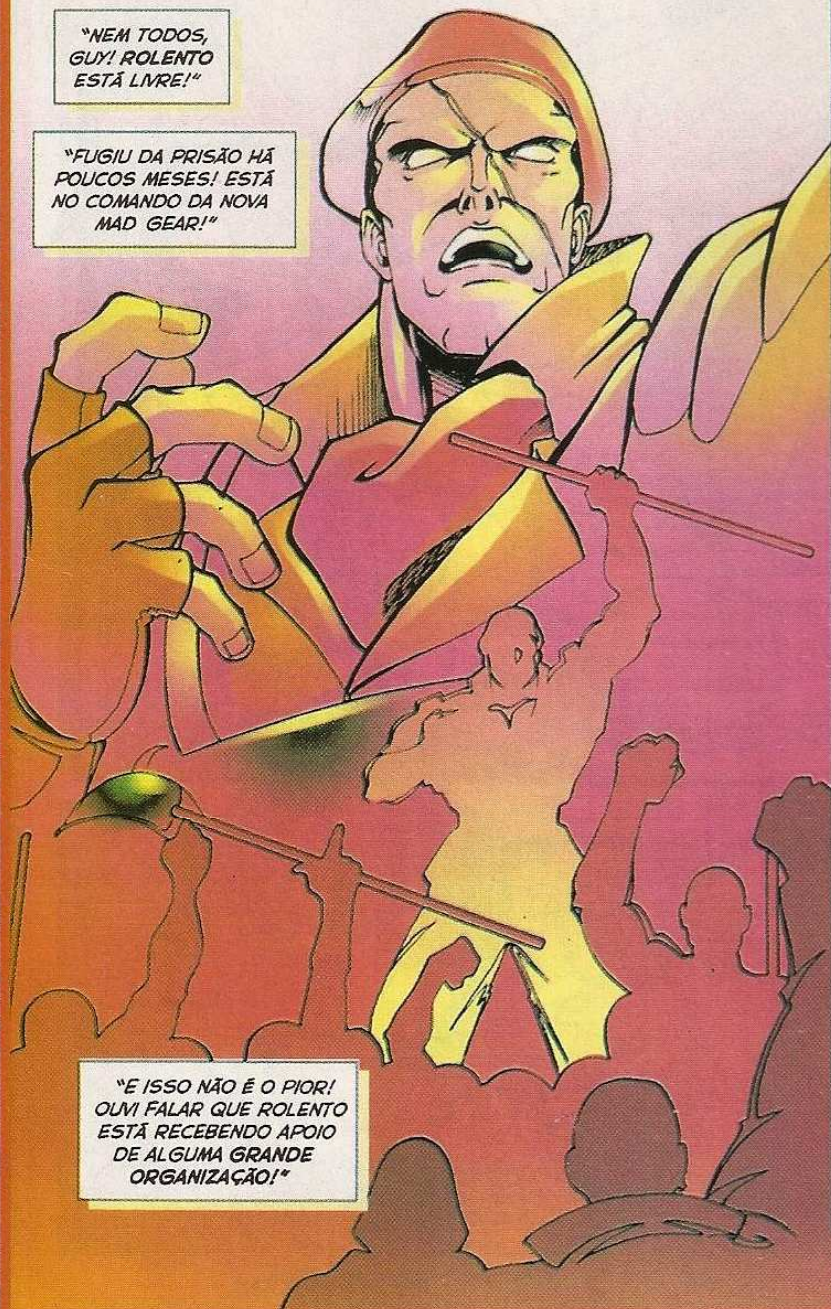
MAD GEAR ESTÁ DE VOLTA!



COMO PODE ISSO? A GENTE DESMANTELOU A GANGUE! OS CHEFES ESTÃO NA CADEIA!

"NEM TODOS, GUY! ROLENTO ESTÁ LIVRE!"

"FUGIU DA PRISÃO HÁ POUCOS MESES! ESTÁ NO COMANDO DA NOVA MAD GEAR!"



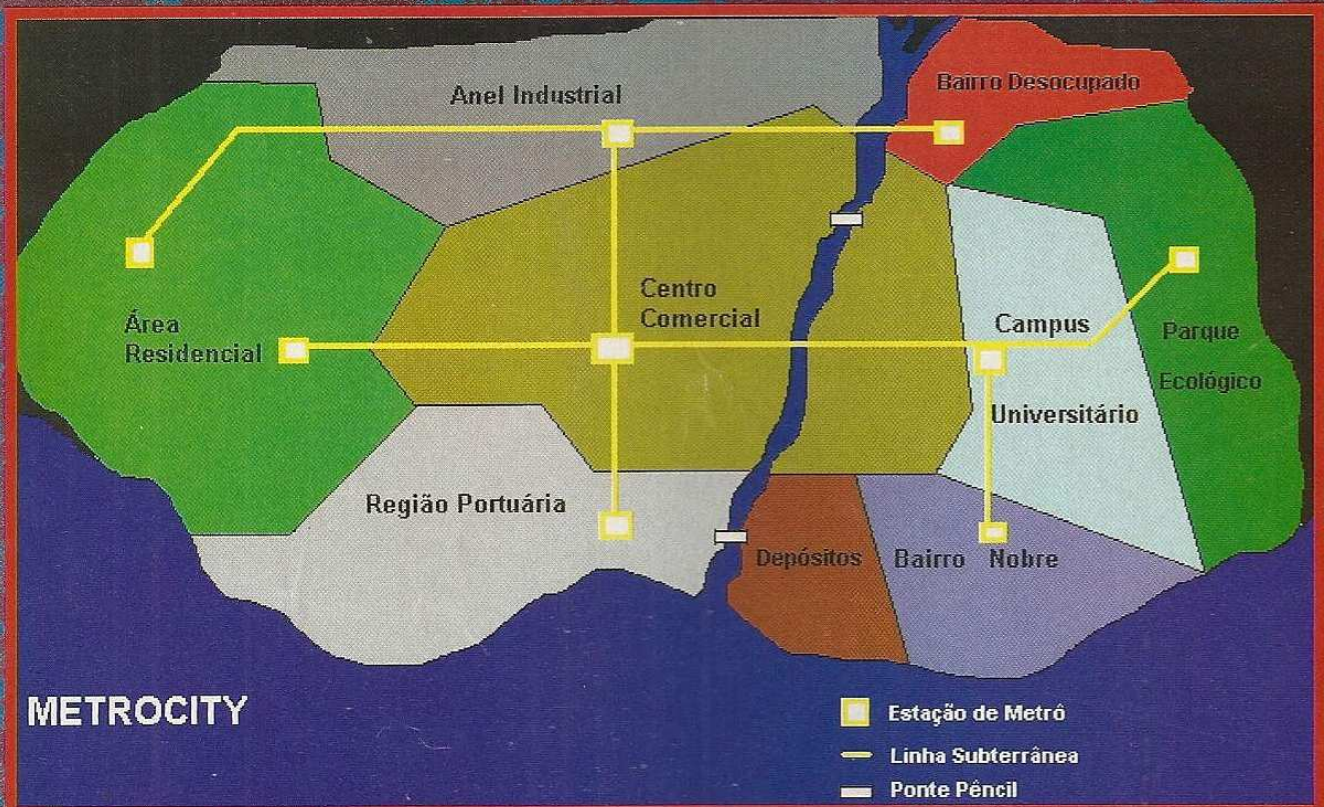
"E ISSO NÃO É O PIOR! OUVI FALAR QUE ROLENTO ESTÁ RECEBENDO APOIO DE ALGUMA GRANDE ORGANIZAÇÃO!"



MAD GEAR NÃO É MAIS APENAS UMA GANGUE DE RUA! AGORA SÃO UM COMANDO MERCENÁRIO!

PRECISAMOS FAZER ALGUMA COISA, GUY!

METROCITY



Metrocity. Uma das dez maiores metrópoles do mundo. Localizada na costa sudeste dos EUA, tem uma população de quase oito milhões de habitantes — e, durante anos, reteve o triste título de cidade com a maior taxa de criminalidade em todo o mundo. As gangues e o crime organizado dominaram por muito tempo, até a posse do prefeito Mike Haggar — um ex-Street Fighter, extremamente rigoroso no combate ao crime. Hoje, Metrocity é um lugar melhor para se viver... por enquanto.

Metrocity é nosso primeiro cenário de campanha para aventuras de **Street Fighter Zero 3**. Um lugar de perigo e aventura, com Guy e outros Street Fighters travando duelos em seus becos e no porto; gangues crescendo no bairro desocupado, como um exército secreto, sob ordens de seu comandante Rolento; e a sinistra presença da Shadalooc crescendo cada vez mais nas corporações do centro comercial.

A seguir você vai encontrar descrições das partes mais importantes da cidade, mas o Mestre é livre para acrescentar quaisquer outros elementos.

Área Residencial: nesta parte de Metrocity se localizam as principais escolas, pequenas lojas de comércio e diversão, parques públicos e uma pista de hóquei sobre o gelo. Aqui existem algumas tribos de skatistas e jogadores de hóquei que freqüentam os parques e ruas. Há também grafiteiros e outros pequenos delinquentes que, quando apanhados pela polícia, acabam sendo obrigados a

prestar serviços sociais à comunidade, nas repartições públicas e hospitais da região — uma medida implementada pelo próprio prefeito Haggar. Exceto por tais incidentes menores, é uma área calma.

Anel Industrial: região densamente ocupada por fábricas de mais variados tipos, no anel industrial destacam-se duas montadoras de automóveis, uma petroquímica e uma metalúrgica. Esta última pertence à família Masters (de Ken Masters), enquanto as demais fazem parte do império da família Kanzuki (de Karin). A população deste setor da cidade é de classe média-baixa, a maioria trabalhadores que decidiram morar mais perto do trabalho. Neste lugar de ruas extensas e pouco iluminadas, a marginalidade é alta. Correm rumores de que antigos membros da Mad Gear — como os debilóides "Andore" e o grupo psicótico "Elick" — rondam a região. Embora Haggar tenha ordenado um aumento das patrulhas policiais na região, nada de concreto se confirmou.

Centro Comercial: a região central de Metrocity é um conjunto gigantesco de conglomerados, corporações e instituições financeiras. Toda a economia da cidade passa por aqui. Shoppings e grandes lojas de conveniência ocupam a paisagem.

Aqui também se localiza o poder público metropolitano — a Prefeitura, a Câmara de Vereadores e o Fórum. Mas o que realmente realça esta região é a glamourosa vida noturna local, com suas de shows e um grande cas-

sino (em Metrocity o jogo não é ilegal; mesmo assim, este estabelecimento está sob o olhar atento do prefeito Haggar). Há também um grande estádio onde se realizam eventos diversos, incluindo lutas do circuito mundial de Luta-Livre — onde Mike Haggar iniciou sua carreira como Street Fighter há muitos anos.

Do luxuoso Sky Heaven — um grande restaurante panorâmico, construído em uma estrutura em forma de disco sobre um prédio de sessenta andares — pode-se admirar o mar de luzes que as demais construções e ruas formam ao anoitecer. Quando está na cidade, a maga Street Fighter Rose costuma se hospedar em um dos hotéis locais: às vezes ela aceita ler a sorte de pessoas que a procuram com problemas.

Bairro Nobre: região de residências de classe A, mansões e prédios exuberantes, o bairro nobre abriga a nata da sociedade de Metrocity. A segurança local é feita na maior parte por empresas particulares — e há notícias da existência de uma milícia paga para manter a ordem de qualquer maneira, protegendo os ricos e pessoas mais importantes. Isso é ilegal — mas entre os moradores estão muitos juízes e políticos corruptos que “mexeram os pauzinhos”, trapaceando as ordens do prefeito. Haggar sabe disso, mas está de mãos atadas depois do incidente **Final Fight**, quando ele próprio saiu às ruas socando bandidos para salvar sua filha.

O lugar mais badalado do Bairro Nobre é Kumitê de artes marciais, criado para divertir os abastados moradores desta região. O Street Fighter Sodom costuma lutar aqui, também agindo como observador para Rolento: novos e poderosos Street Fighters são convidados a fazer parte da nova Mad Gear.

Região Portuária: o porto da cidade é um importante centro de abastecimento para o comércio e indústria locais. Capaz de comportar até seis navios de grande porte, a Região Portuária recebe não apenas cargas, mas também pessoas chegam a Metrocity por ali.

Esta é uma área com muito comércio informal, onde pode-se encontrar de tudo (cortesia do mercado negro controlado pela Shadaloo). Pessoas pouco prevenidas são as presas mais comuns dos maus elementos daqui. Entre os tipos que realmente devem ser evitados estão as belas, sensuais e realmente perigosas “Roxys” e “Poisons”, ex-Mad Gears agora trabalhando como *freelancers*. Elas escorregam entre os dedos da polícia e são grandes dores de cabeça para o prefeito Haggar.

Na região portuária também fica a Penitenciária de Metrocity, totalmente reformada e modernizada durante a administração de Haggar. Mas mesmo essas melhorias não conseguiram impedir a fuga de Cody.

Depósitos: ligado à região portuária por uma das duas pontes da cidade, o setor de depósitos consiste de um aglomerado de galpões e depósitos onde são estocadas as mercadorias recebidas pelo porto. Aqui, em determinados locais secretos, são realizados campeonatos de

seleção de pessoal para a nova Mad Gear. Alguns galpões se transformam em verdadeiras arenas em menos de um dia! A proximidade do rio e oceano facilitam o descarte dos corpos de competidores menos afortunados...

Às vezes Rolento aparece pessoalmente para verificar como andam os novatos, mas isso é raro. Os combates nunca acontecem no mesmo lugar duas vezes, o que torna muito mais difícil para as autoridades desmontar essa operação.

Campus Universitário: um grande complexo de faculdades, a Universidade de Metrocity oferece mais de quinze cursos diferenciados. O campus é formado pelo conjunto de prédios dos cursos, uma pista de atletismo e o maior ginásio de esportes da cidade — casa dos Titãs de Metrocity, o melhor time de futebol da região.

Neste lugar Cody, Guy e Jessica firmaram sua amizade — e por aqui o esquentado Street Fighter Cody, agora foragido da justiça, foi visto pela última vez. Entre os alunos desta universidade estão alguns dos hackers mais talentosos do país: vez por outra eles são convidados (ou mesmo forçados) a integrar a nova Mad Gear. Isso desperta a atenção das autoridades e a preocupação do prefeito, já que quase tudo na metrópole é controlado por computadores.

Parque Metropolitano: São dez acres de área verde, parques familiares e locais para realização de eventos ao ar livre. Infelizmente a dificuldade de acesso aos setores mais afastados do Parque Metropolitano permite o crescimento de incidentes entre os usuários daqui e marginais provavelmente vindos do Bairro Desocupado. Assaltos são comuns à noite; as autoridades pedem para que as pessoas evitem a região nesse período.

Bairro Desocupado: durante o incidente **Final Fight** os integrantes remanescentes da gangue Mad Gear se espalharam pelas ruas da cidade, disseminando caos e destruição por onde passavam. Houve uma verdadeira guerra urbana entre eles e a polícia de Metrocity, resultando na destruição de quadras inteiras. Essa região foi evacuada, e Haggar decretou a demolição do bairro inteiro. Infelizmente o projeto ainda não foi aprovado (dizem que vereadores corruptos foram subornados para adiar a demolição), o que forneceu tempo suficiente para que toda a área fosse ocupada pela escória da sociedade.

Um verdadeiro submundo surgiu por aqui, onde a lei é destroçada pela força bruta e intimidação. Este lugar é o que mais se aproxima de um lar para Rolento, o comandante da nova Mad Gear: ele transformou as ruínas de uma estação de metrô em seu quartel-general, de onde comanda marginais em toda a cidade. O lugar é protegido por June e Julie, seus soldados de elite.

Aqui está sediada a maior parte dos marginais que agem em Metrocity. A polícia nem mesmo se arrisca a entrar no bairro, deixando por conta de Haggar a resolução deste problema. Um Street Fighter pode procurar este lugar se estiver em busca de desafio (ou encrenca).

Bem Vindo ao INFERNO



Pode parecer que existe certo exagero nessas palavras.

Mas pergunte a alguém que já tenha passado por alguma experiência envolvendo a temida Shadaloo, e elas dirão que isso é quase verdade.

Dizemos “quase” porque, na verdade, é bem pior!

Nos becos de grandes cidades como Metrocity você pode ouvir rumores sobre grandes organizações criminosas como Ashula, Mad Gear e outras... mas não se engane. Todas são apenas tentáculos de um único monstro, simples facções do maior império criminoso que já existiu. **Shadaloo**.

Responsável por quase tudo que existe de ilegal neste mundo — terrorismo, tráfico de drogas, armas, escravos... —, a Shadaloo está sob o comando daquele que é considerado o maior inimigo da humanidade: **M. Bison**. Não apenas um brilhante estrategista, ele é também um lutador demoníaco, um dos mais poderosos Street Fighters do mundo. Combinando estranhos poderes psíquicos com uma excepcional habilidade de combate, pode derrotar de mãos vazias qualquer oponente, mesmo sem as tropas e poder de fogo da Shadaloo sob seu comando.

E ele não está sozinho! Existem MUITOS outros

Street Fighters sob seu comando, guerreiros que Bison seleciona pessoalmente pelo mundo. Entre eles, três se destacam como seus generais: **Sagat, Vega e Balrog**. Juntamente com Bison, eles são conhecidos como os Quatro Demônios.

Quem entra no mundo dos Street Fighters vai, cedo

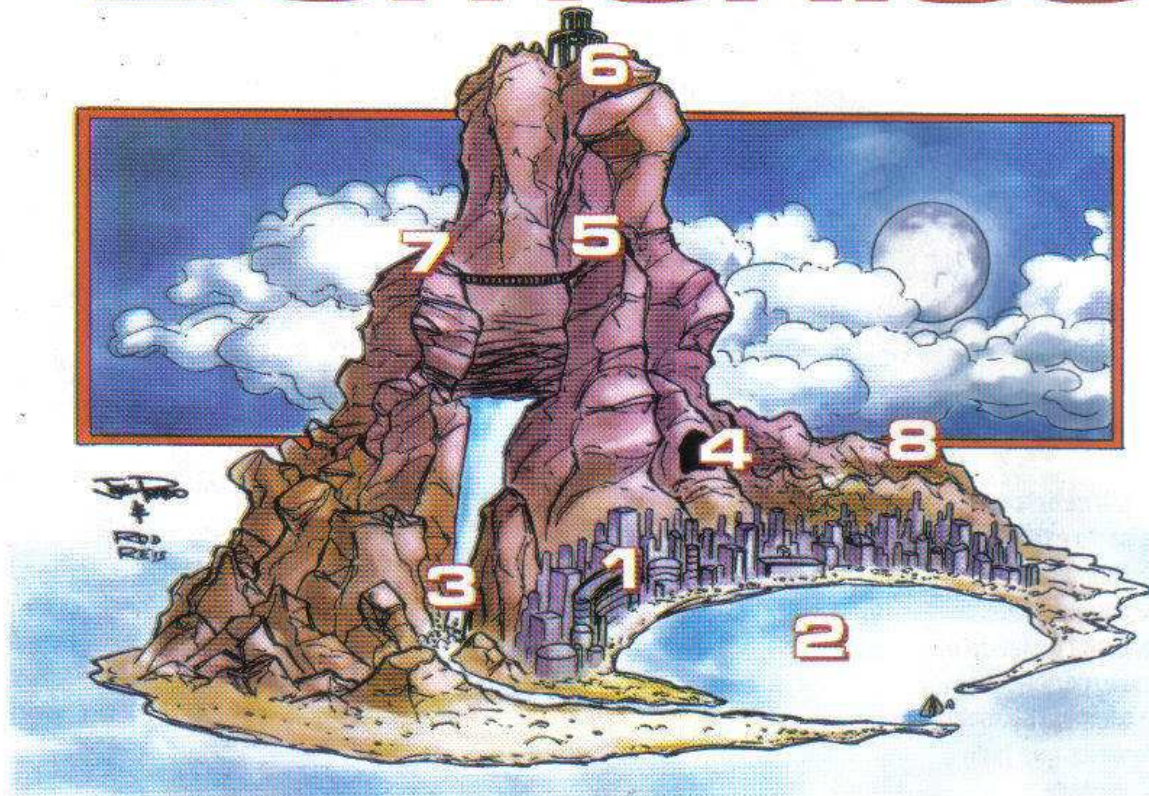
ou tarde, se confrontar com a Shadaloo. Então será uma questão de escolher entre obedecer Bison, ou lutar contra ele. E entre aqueles que fazem a segunda escolha, apenas os mais fortes sobrevivem...

Campanha

Depois de lutar pelas ruas de Metrocity em **DB Especial Final Fight**, chega agora nosso segundo cenário de campanha de **Street Fighter Zero 3**.

Nesta edição você vai encontrar a história da Shadaloo, a descrição de sua base principal, dados sobre os mais importantes vilões (M. Bison, Sagat, Balrog, Vega, Evil Ryu, Juni, Juli e seus soldados), seis fichas de personagens jogadores de alguma forma ligados à Shadaloo (Charlie, Zangief, Cammy, Adon, Dan, Sakura), Vantagens e Desvantagens atualizadas, e a aventura pronta “Shun Goku Satsu”.

O Govil dos Demônios



Pouco se sabe sobre essa sombria organização. Quase toda a sua história é envolta nas sombras, assim como a origem de seu criador.

A história mais conhecida sobre a origem da Shadaloo diz que ela nasceu na mente de Bison — na época, um humano normal — quando ele foi deposto como ditador da Tailândia. Ele teria escapado jurando vingança, jurando que retornaria para tomar de volta aquele país maldito.

O que aconteceu então é um mistério completo. Dizem que Bison percorreu o mundo em busca de poder para reconquistar seu país — não apenas poder financeiro ou político, mas também poder sobrenatural. De alguma forma (talvez fazendo um pacto com o próprio demônio) ele ganhou grandes habilidades psíquicas que facilitaram ainda mais sua conquista. Então, no comando de um pequeno exército, Bison invadiu e conquistou uma pequena ilha na costa da Tailândia, onde hoje fica sua base central.

No início Bison usou uma grande cidade presente na ilha para abrigar seus soldados (devidamente

disfarçados) e um antigo templo no topo de uma colina como seu centro de comando. Dali ele comandava sua organização criminosa, a Shadaloo (uma interpretação equivocada de “Shadow Law”, Lei das Sombras). Espalhando seus tentáculos pela Tailândia, hoje é ele quem realmente controla o país, manipulando seus governantes como fantoches. Os já escassos recursos da Tailândia foram sugados para financiar a construção de uma gigantesca base que agora ocupa a ilha.

Mas apenas a Tailândia era pouco para Bison, e ele começou avançar sobre outros países. Hoje em dia a Shadaloo é o maior império criminoso do mundo, comandando secretamente vários governos e influenciando a política de muitos outros. Além da base central na Tailândia, existem pelo mundo incontáveis bases menores (algumas maiores!), empresas e até corporações sob seu controle.

Bison é um novo Adolf Hitler; e a Shadaloo, o símbolo maior de um novo império e uma nova lei: a Lei das Sombras!

A Base

A base central da Shadaloo localiza-se em uma ilha próxima ao litoral da Tailândia, no Mar Tailandês. Oculta eletronicamente, não pode ser detectada por radares ou satélites — sua localização exata é conhecida apenas por soldados de confiança de Bison.

Antes da chegada de Bison a ilha abrigava uma cidade próspera, próxima a um antigo templo no topo de uma colina. Hoje a cidade está arruinada, e seus habitantes oprimidos pelos soldados da Shadaloo, que perturbam todos apenas por diversão. O templo e a colina foram escavados para receber estruturas metálicas que compõem a base subterrânea de Bison.

O interior da base é gigantesco, abrigando muitas máquinas e pessoal — pelo menos 1200 soldados comuns, 600 técnicos (pilotos, cientistas...) e 300 duplas de Juni & Juli. Os aposentos de Bison só podem ser alcançados por teleporte (um poder que Bison usa com esperteza); na verdade, vários pontos-chave da base só podem ser alcançados dessa forma.

Caso os personagens jogadores se aventurem no interior da base, cabe ao Mestre detalhar seus corredores e câmaras — lembrando apenas que existem muitas armadilhas e soldados pelo caminho.

1 Cidade: aqui vivem os nativos da ilha que não conseguiram fugir da opressão de Bison. Eles são forçados a permanecer ali como disfarce, para evitar que invasores suspeitem da existência de uma base secreta. Alguns soldados de Bison permanecem ali disfarçados, para manter o povo na linha. Seus habitantes vivem com medo; diante de estrangeiros, fingem que estão levando vidas normais e jamais revelam nada sobre a Shadaloo — pois sabem que o demônio chamado Bison está vigiando...

2 Porto: esta enseada abriga os barcos pesqueiros dos habitantes da cidade — ou assim parece. A maior parte dos barcos são navios modernos ou lanchas oceânicas disfarçadas, controladas por sofisticados computadores. Bison usa esses barcos para transporte de drogas, escravos e armas.

3 Entrada da Base: para pessoas a pé, a entrada principal da base fica oculta atrás de uma cachoeira holográfica. Uma trilha (estreita demais para veículos) liga a cidade à cachoeira.

4 Hangar: este grande hangar ocupa boa parte do interior da colina e abriga helicópteros, aviões e o jato pessoal de Bison. A entrada é protegida por uma porta rochosa gigantesca, que só pode ser aberta através de um sinal de rádio codificado.

Logo abaixo do hangar ficam os alojamentos dos soldados e também uma arena menor onde eles rea-

lizam suas próprias lutas.

5 Laboratório: este setor é totalmente isolado do resto do complexo; só pode ser alcançado através de um elevador de carga (que, quando usado, exala gás venenoso para matar quaisquer clandestinos) ou por teleporte. Aqui o vilão conserva uma equipe de cientistas prisioneiros para realizar seus experimentos genéticos e a produção de guerreiras Juni e Juli. Prisioneiros especiais, como certos Street Fighters, também são mantidos aqui para testes ou lavagem cerebral.

6 Templo: situado em uma pequena planície sobre a colina, este antigo templo ornamentado com estátuas foi transformado na arena particular de Bison, onde ele realiza suas lutas pessoais. (**Nota:** este é o cenário de Bison no game **SF2**).

7 Arena: no lado mais íngreme da colina existe outra arena de Bison, mais perigosa. Neste local, sempre que um lutador recebe um ataque bem-sucedido, deve ter sucesso em um teste de Habilidade +2 para não cair. A grande queda provoca 6d de dano. Claro que personagens com Levitação (como Bison) dispensam esse teste... (**Nota:** este é o cenário de Bison no game **SF03**)

8 Rota de Fuga: apenas Bison conhece a existência desta rota de fuga. Não é um túnel, e sim uma série de câmaras que o vilão usa para realizar sucessivos "saltos" de teleporte (ele não precisa fazer testes, pois conhece o caminho como a palma da mão). Segui-lo por aí será beem difícil...

M. Bison:
em sua
base, ele é
invencível.
Fora dela...
também!

