



Kabuki Town
Arena da Lama



Lendas do
Circuito: Hulk Hogan



Manobra do Mês:
String Boost!



Alinhamentos



Karatê tradicional
e olimpico

PUNHO DO GUERREIRO

Edição nº12 Ano 2

E-MAIS

ESCOLA DE COMBOS

NOVAS OPÇÕES PARA CIBERNÉTICOS



LUTA LIVRE
PROFISSIONAL

PARA
Street Fighter RPG

EDITORIAL!

Doze edições + 3 especiais. Dois anos de Punho do Guerreiro. Quando começamos, certamente esperávamos durar isso e muito mais, mas não poderíamos saber até onde esta fanzine iria. Uma revista de um nicho dentro de um nicho – um jogo específico de RPG, que, por si só, já é um hobby não tão popular.

O grupo gringo de **Street Fighter RPG** possui menos atividade e menos membros que o grupo brasileiro. Alguns membros de lá comentam que gostariam de entender português para terem acesso aos conteúdos tupiniquins. Tudo isso considerando que o jogo é mais antigo por lá e que todos os lançamentos ocorreram na Terra do Tio Sam – o Brasil teve que se contentar com o livro básico e algumas matérias na Dragão Brasil, por problemas judiciais.

Esta caminhada, até agora, foi incrível, e espero que ela continue por muito mais tempo. Sempre há membros novos no [STREET FIGHTER RPG](#) a cada semana. Pessoas nos adicionam e perguntam sobre o jogo, procuram por mesas online, querem conhecer essa experiência. De fato, **Street Fighter** é um RPG incrível. Que nos próximos anos o Punho do Guerreiro siga tornando-o mais denso e completo, com a contribuição de fãs do Brasil e do mundo.

Os editores luchadores

SUMÁRIO!

MATERIAL DE JOGO 4

KABUKI TOWN 20

MANOBRA DO MÊS 24

LENDAS DO CIRCUITO 26

ALINHAMENTOS! 30

Editores: Eric M. Souza e Odmir Fortes

Textos: Davi Campino, Eric M. Souza, Marcos Amaral e Odmir Fortes

Mapas: Eric M. Souza

Diagramação: Eric M. Souza

Capa: Odmir Fortes

MATERIAL DE JOGO

As arenas podem assumir muitas formas. Um beco escuro, o topo de um dojô, docas, uma escadaria de um templo, etc. Em geral, os mapas hexagonais representam limites e obstáculos, interferindo suavemente nas lutas. Contudo, é interessante que as arenas possam influenciar mais as lutas, interagindo diretamente com os lutadores.

Alguns exemplos de elementos que podem tornar arenas mais interessantes:

- **Queda:** a arena não é delimitada e o personagem, ao ser empurrado ou arremessado, pode cair. Isso é visível em algumas arenas de Guerreiros Mundiais, como de Ryu, Ken e Blanka. O personagem pode sofrer uma queda de elevada altura, sofrendo dano extra conforme determina o Livro Básico, ou ainda caindo na água e precisando voltar para o local da luta.
- **Barreiras nocivas:** algumas barreiras podem ferir os personagens atirados nelas, como cercas de arame farpado (+1 dano) ou eletrificadas (+3 dano), dentre outros exemplos. É possível ainda feixes de laser em arenas ultratecnológicas, causando dano em quem tocá-los como no Lightknife.
- **Veículos e transeuntes:** Street Fighting é literalmente lutar nas ruas, e veículos podem ferir os lutadores, ou ainda eles podem, distraídos em sua movimentação, esbarrar em pedestres ou bicicletas, como na arena de Chun Li. Um veículo em movimento pode causar grande dano em um lutador; se ele for atropelado, o Narrador pode tomar por base um dano 12 (absorvível) e o efeito de knockdown; conforme o Vigor do lutador, o veículo pode sofrer danos severos (imagine atropelar Zangief!). Um veículo maior causa mais dano, e um menor causa menos (8 para uma motocicleta, por exemplo). Outro caso é arremessar um lutador contra um carro. Haverá um acréscimo de +4 se o veículo estiver parado, e +6 se estiver em movimento, nas regras de obstáculos na arena do Perfect Warrior.

A seguir, um exemplo de arena.



GRAMADO NA NOITE!

Essa propriedade rural australiana costuma sediar torneios de Street Fighters e desafios. A arena é simples: grama alta próxima a uma rodovia. O trânsito é raro, mas alguns carros e caminhões podem passar enquanto lutadores se digladiam no matagal. Na estação das chuvas, o céu é nublado e raios podem cair no campo, ferindo os lutadores.

Se estiver chovendo ou prestes a chover, o Narrador deve rolar um dado para cada lutador a cada dois turnos. Se sair um resultado 1, o lutador é atingido por um raio, sofrendo dano 15 (absorvível). Caso haja outro personagem em seu hexágono, ele sofrerá o mesmo dano. Personagens em hexágonos adjacentes sofrem dano 10 (absorvível). Esses eventos ocorrem sempre no fim de cada turno.

O Narrador determinará quando um veículo se aproxima, significando que no turno seguinte ele estará passando na rodovia. Se desejar, um lutador poderá utilizar a Carta de Efeito para fazer Wall Spring no veículo, ou ainda poderá agarrar o oponente e arremessá-lo contra ele.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



GRANADO NA NOTTE

NOVAS OPÇÕES PARA CIBERNÉTICOS!

O Cibernético de Street Fighter é um sistema altamente avançado e trans-humanista que permite simular poderes, prover cura e facilitar o crescimento sobre-humano físico ou mental.

Ele permite simular muitas situações distintas, como tecnologias de congelamento (Ice Blast), lança-chamas (Fireball), metal líquido (Ghost Form), teleporte, rajadas sônicas (Sonic Boom) e uma série de outros poderes.

Ainda assim, pode haver dúvidas a respeito de como representar certas coisas com Cibernéticos. Ok, sou nanometal como o Twelve e quero uma faca surgindo de meus punhos. Como faço isso?

O quadro a seguir traz algumas dessas ideias e suas principais representações.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



SIMULAÇÕES COM CIBERNÉTICOS!

- **Lâminas:** podem ser simuladas tanto com Knife Hand Strike quanto com a manobra Claw dos Híbridos Animais.
- **Nanometal:** o nanometal produz uma série de efeitos e apenas um personagem avançado conseguiria simular todos. Inicialmente, é preciso escolher um ou dois poderes. Ghost Form, Extendible Limbs, Levitation, Balance e Tail Slash são ótimos exemplos. Até mesmo Bite e derivados podem ser representações desse poder. A Perícia Disfarce a nível sobre-humano é uma simulação pouco imaginada para um robô nanometal que se passa por outras pessoas, mas funciona muito bem.
- **Armas acopladas:** elas podem ser simuladas de várias formas. Um canhão de pulso ou rajadas energéticas é simulado com Sonic Boom. Um lança-chamas, com Fireball e derivados. Um taser com Shock Treatment. Uma arma atordoante com Stunning Shout ou Thunderclap. As opções são enormes.
- **Processamento de dados e informações a nível sobre-humanos:** além do óbvio investimento em Percepção sobre-humana, Zen No Mind é uma boa adição.
- **Leitura corporal ou escaneamento mental:** Telepathy, Mind Reading, Psychic Vise, Psychic Rage e Mind Control são escolhas óbvias.

KARATÊ TRADICIONAL E OLÍMPICO!

Algumas artes marciais promovem campeonatos sem contato, nos quais é preciso realizar o golpe de modo a deixar claro que o oponente seria acertado, porém sem feri-lo. É o caso do karatê olímpico.

A JKA, por sua vez, promove um karatê mais tradicional, no qual o golpe pode acertar, mas é preciso demonstrar que houve controle. Mais ou menos como nos filmes da série Karate Kid.

Realizar isso numa mesa de jogo não é difícil. Nos torneios tradicionais, estilo JKA, basta considerar que quando os personagens lutam com golpes controlados, os seus ataques possuem dano -2. Se eles atingirem o oponente causando pelo menos 3 sucessos, o golpe pontuou.



Contudo, se o dano for de 5 ou mais sucessos, o golpe foi agressivo demais e o lutador é desclassificado. Quando ambos lutadores se atingem no mesmo turno, aquele que atingiu primeiro conseguiu o ponto.

Exemplo: Ken e Sean competem no torneio de karatê de São Francisco. Sean avança com um Strong, de dano 11. Com o redutor, ele tem dano 9. Joga 4 dados e obtém 2 sucessos. Seu golpe foi bom, mas não o suficiente para pontuar. Chega a vez de Ken. Seu Roundhouse tem dano 15. Com o redutor, 13. Ele rola 8 dados e obtém 4 sucessos. Foi um golpe certo, e ele pontuou, vencendo a luta.

No caso do karatê olímpico, o redutor do golpe deve ser -3 ou -4, e o lutador deve conseguir 2 sucessos para marcar um ponto. Se conseguir 4 ou mais sucessos, ele leva uma penalidade porque houve contato deliberado.

Obviamente, o lutador pode decidir bater com toda sua força, mas ele corre o risco de ser desclassificado, caso os dados lhe sorriam muito. E o oponente, mesmo que não atingido, perceberá sua intenção. O Narrador pode punir em Honra para lutadores que usem isso em torneios tradicionais ou olímpicos.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

LUTA LIVRE PROFISSIONAL!

A luta livre profissional é um evento de grande sucesso no mundo moderno, um verdadeiro show que agita as plateias, e um evento de onde surgiram grandes street fighters, como Mike Haggar, Zangief, Hugo, Alex, Rainbow Mika e El Fuerte.

Como lutas tradicionais ou o UFC (abordado na *Punho do Guerreiro #2*), a Luta Livre Profissional / Pro Wrestling possui regras próprias, e abordá-las em uma campanha de **Street Fighter** certamente renderá combates diferentes e com um sabor especial.

A despeito das acusações de promover lutas combinadas – o que é possível em outros eventos, como já ocorreu no Boxe Profissional, por exemplo –, a Luta Livre é um evento esportivo de lutas, e este artigo abordará unicamente os aspectos competitivos. Nada impede, porém, de um Narrador criar roteiros para as lutas dos personagens para que eles sigam e entretenham as plateias, maneirando no dano dos golpes e usando Manipulação para simular que lutam de verdade.



Regras gerais

Os combates de Luta Livre, assim como o Street Fighting, costumam durar 10 turnos em um contra um, e de 15 a 20 turnos em combates de time (ou ainda de duração ilimitada, até um time ser completamente derrotado). A diferença é que geralmente os combates se dão entre times, que podem ser duplas, trios ou duas equipes de quatro lutadores. A despeito da configuração escolhida, o normal é que haja dois lutadores no ringue, enquanto seus colegas esperam no corner.

Esses colegas podem entrar por meio de uma troca entre turnos. Um jogador ou o Narrador avisa que haverá a troca, e o personagem que sai utiliza Movimento, deixando o ringue, enquanto o outro pode entrar aplicando uma manobra. Por vezes, combos de time turno a turno podem ser usados para que o lutador que entre já venha com um bônus de +2 velocidade, pegando oponente de surpresa.

Outra situação é a entrada do lutador quando o oponente está atordoado ou sofrendo um Apresamento Sustentado. Isso é encarado como um golpe sujo, resultando na perda de 1 ponto temporário de Honra, mas pode ser a forma de salvar um colega. Se a outra equipe se sentir prejudicada, isso pode provocar uma briga generalizada, com todos entrando no ringue e a plateia indo ao delírio.

Fora da arena

Fora da arena, um lutador recupera um ponto de Saúde a cada dois turnos. Por isso, não é raro que alguém que esteja apanhando deixe o ringue para a entrada de um colega. Contudo que outro membro do time entre, a luta não está perdida. Se um time todo não estiver representado no ringue por um turno, entende-se que eles abandonaram a luta, e serão declarados perdedores.

Formas de vitória

Semelhante ao caso do UFC, a Luta Livre Profissional possui formas de vitória diferentes daquelas encontradas no Circuito Street Fighter (que são nocaute, pontuação ou desistência). São as seguintes formas de vitória:

- Imobilização (Pinfall): Se o lutador aplicar Pin, Improved Pin ou outro Apresamento Sustentado no chão (inclusive algum Apresamento Sustentado utilizando Ground Fighting) por três turnos consecutivos, o lutador derrotado está eliminado.
- Nocaute: Como no Street Fighting.
- Submissão: Se o lutador conseguir atordoar um adversário durante um Apresamento Sustentado, entende-se que ele aplicou uma chave e forçou o oponente a desistir.
- Desqualificação: Quando o lutador utiliza algum movimento ilegal. Muitos movimentos comuns no Street Fighting são ilegais na Luta Livre, como Eye Rake, Head Bite, Iron Claw, Ear Pop, Dislocate Limb e outros.
- Countout: Fora do ringue, o lutador deve estar de pé e no corner de sua equipe. Se arremessado, deverá retornar no turno seguinte ou rumar para o corner enquanto um colega seu entra. Se o lutador for arremessado para fora do ringue e ficar atordoado, ele será eliminado da disputa.



Capcom Professional Wrestling Association

Muitos guerreiros dos mais variados estilos disputam o título de Grande Mestre desde o começo do Street Fighting, mas foi apenas no início dos anos 80 que um arquétipo específico de lutadores ganhou popularidade no circuito. Os lutadores de Luta Livre Profissional, também conhecido como Wrestlers, tiveram um aumento súbito de popularidade nessa época, o que levou diversos empresários e organizações a surgirem pelo mundo, gerando assim o início de uma severa rivalidade entre as agências através do globo.

No intuito de resolver esse conflito, oito das organizações mais poderosas do circuito resolveram se unir e formar a hoje mundialmente famosa **Capcom Professional Wrestling Association** (CPWA). Essa sigla, liderada por Victor Ortega, o primeiro campeão da CPWA, foi absoluta durante alguns anos, até que um dia o Sr. Ortega simplesmente desapareceu. Sem ninguém na associação a altura de seu campeão, houve ali um vácuo de poder que outra associação, a **Blood Professional Wrestling Association** (BPWA), não se demorou a aproveitar.

Após ataques e retaliações de ambos os lados, as duas organizações chegaram a um consenso e criaram um torneio mundial chamado "Crash Carnival" onde poderiam decidir quem substituiria o antigo campeão como maior lutador de luta livre profissional do mundo.

Seguiram-se alguns anos de embate direto, mas nenhuma das duas siglas foi capaz de se mostrar superior à outra. Ambas conquistaram seu renome e criaram sua fama ao redor do mundo, angariando assim novos fãs e lutadores que se mostrassem interessados naquela vida, dispostos a suar para aprender.

ERIC "MUSASHI" SOUZA E MARCOS AMARAL

CPWA ARENA



ESCOLA DE COMBOS III!

Primeiramente, eu faço uma pergunta: **em quem você apostaria?** De um lado, temos um lutador pesado e lento, com poucas manobras especiais, mas muitas combinações de seqüências. E do outro temos um cara mais rápido e ágil com poucos combos, mas uma grande variedade de manobras especiais?

As pessoas costumam começar o jogo com Destreza 5 e dividir os outros 3 pontos entre Força e Vigor. Um *Buffalo Punch* nesse caso sairia com dano 10 ou 11. Parece muito, mas realmente é algo a se preocupar? Como vimos na Escola de Combos 2, personagens podem ser muito eficientes se focados em defesa. Um personagem testado certa vez foi um sumotori de origem ainu. Com pontuação inicial, ele tinha Força 5, Vigor 5 e Destreza 2. De manobras, *Jump*, *Kippup* e *Toughskin*.

E por incrível que pareça, estava feito um dos personagens mais fortes da mesa de jogo. Dano 7 em um simples Jab, e com uma consistente Absorção 5, que podia ser aumentada para 7 com *Toughskin*. Uma defesa dessas permitia a ele se aguentar o impacto de um golpe duro do oponente só para revidar com seu dano pesado! Seus combos: *Jump+Strong* para *Strong* e *Fierce* para *Strong* para *Strong* complementavam a estratégia.

Entre Destreza, Força e Vigor, o ideal é valorizar o Vigor. Destreza muitas vezes é superestimada. Não tenham medo de ser um personagem lento, pois velocidade alta nem sempre ganha combates. A NPC Pantara, disponível no módulo básico de Street Fighter, era um ótimo exemplo de personagem rápido com combos para fugir do oponente, mas contra a alta absorção do sumotori citado, seus golpes praticamente não davam dano, e seu Vigor baixo a fazia tomar dizzy com uma simples seqüência de socos bem encaixada.



É muito comum entre iniciantes selecionar Double-Hit Kick e Double-Hit Knee, caso tenha ambos em seu estilo de luta. O Knee pode parecer melhor por ser mais rápido, mas tem menos dano e menos alcance que o Kick; além disso, este último pode se desenvolver para Double Dread Kick. Triple Strike também pode ser facilmente trocado por Double-Hit Kick, que dá dois danos de +1 e -1 de movimento.

Elbow Smash é uma manobra muito boa, apesar de ter movimento Um. Ela é aberta e tem +2 de dano. Boa manobra finalizadora de combos, defensivos ou ofensivos. Os clássicos Flying Knee Thrust para Elbow Smash, Bloqueio para Elbow Smash, e Slide Kick para Elbow Smash são todos muito efetivos. Dois desses combos são ofensivos cobrindo distâncias grandes e terminando com uma rápida e dolorida cotovelada. O outro é defensivo, inicialmente é apenas um contra-ataque, mas a mágica se completa quando o personagem adquire Maka Wara. É uma seqüência que já faz os incautos de Vigor baixo ficarem para trás.

De fato, um personagem de posto 1 **não deveria** começar com manobras muito elaboradas; na verdade, aconselho manobras “passivas”, tipo Kippup e Breakfall, além, é claro, de Jump. Juntas, elas custam no máximo 4 pontos e te protegem de algumas situações. Dano de projeção? Breakfall elimina qualquer problema com Throws e similares. Jump para evitar projéteis e Kippup para diminuir efeito negativo de ser derrubado.

Quer dizer então que se eu quero ter Dragon Punch eu não deva ter Power Uppercut? Claro que deveria. Se programar para as evoluções naturais de manobras dentro do seu estilo é ótimo, mas você pode optar por começar ou não com alguma dessas manobras extras. Eu vejo personagens de posto 1 com poucas manobras e muitos combos indo mais longe sem manchar o cartel do que o contrário, e é isso que eu estou propondo para vocês.

Testem um personagem nesse molde, façam uns dois combos pensando em estratégia de como usá-los – por exemplo, Jumping+Strong é sempre um bom começo, dá a possibilidade de pular por cima de uma Fireball e ainda atacar o oponente. Um Druken Monkey Roll para Elbow Smash faz a mesma coisa, mas quantos pontos vocês gastaram para ter esse combo?

DAVI CAMPINO & ODMIR FORTES

KABUKI TOWN

ARENA NA LAMA!

Como um polo para lutadores de todos os estilos, iniciantes ou experientes, a CPWA decidiu fazer de Kabuki Town sua sede na Ásia. A ideia é que ali é possível tanto conseguir sangue novo para engrossar suas fileiras quanto enfrentar lutadores veteranos para enriquecer seu estilo. Além disso, as recompensas de possuir uma sede em um dos territórios mais abertos para o Street Fighting vão além de glória ou honra. Aqui, o Saturday Night Slam Masters ganhou vida como um dos primeiros programas de desafios Street Fighting televisionados e foi sucesso absoluto, ganhando assim espaço contínuo na televisão onde mês a mês os lutadores da CPWA enfrentam a si mesmos e a desafiantes de fora numa corrida sangrenta pela vitória.

A luta livre ainda vai crescer muito mais ao redor do mundo, e a CPWA tem planos para estar no centro disso partindo do berço da luta em todos os lugares que ela conseguir. E a BPWA espera apenas o momento certo para conseguir por as mãos nesses planos...



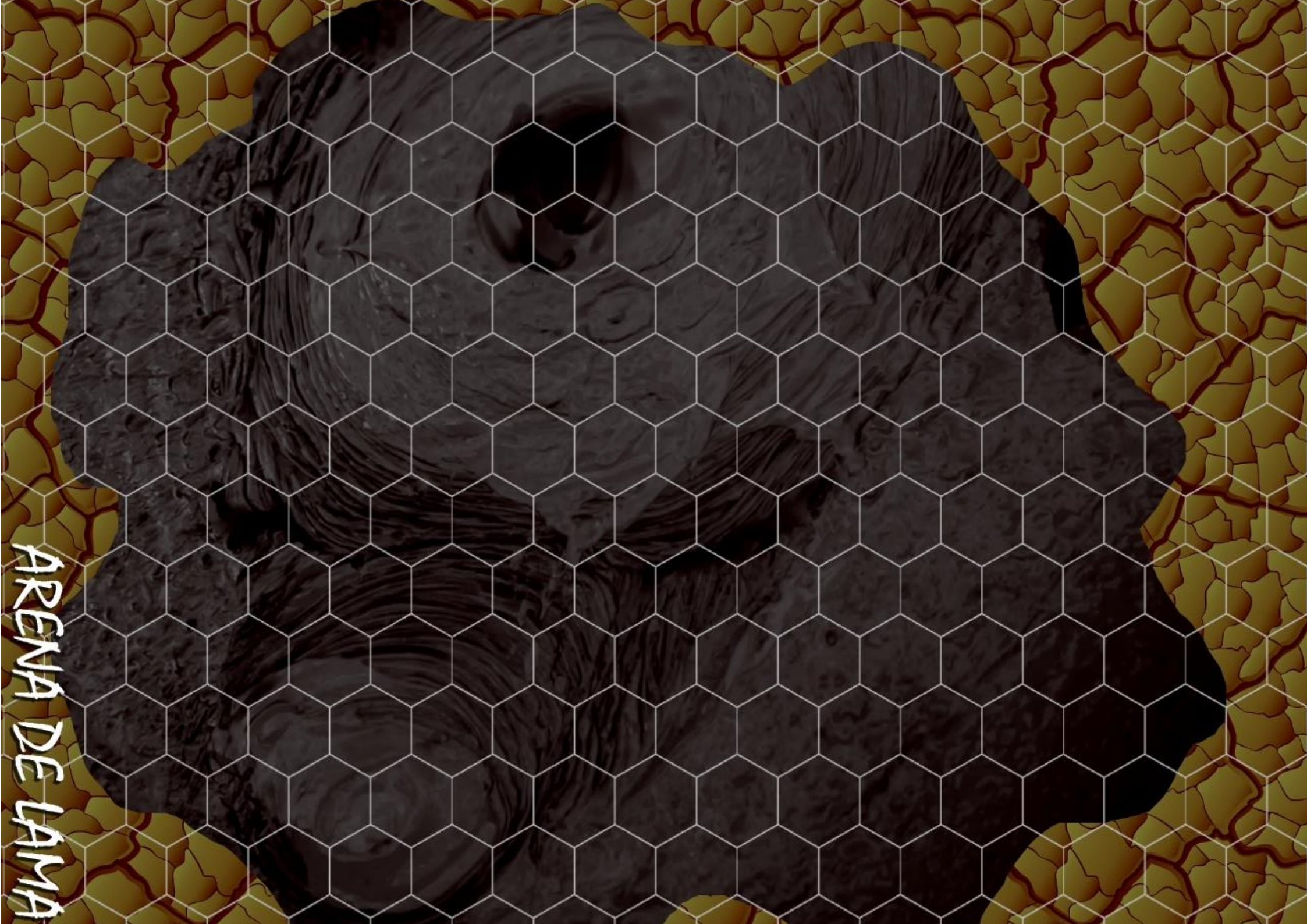
A Arena de Lama

Um dos eventos mais aguardados da Saturday Night Slam Masters é a famosa Luta na Lama. O nome pode parecer bobo, talvez até remetendo a programas de auditório ao redor do mundo, mas aqui as coisas ficam feias de verdade.

A Arena de Lama é uma das arenas mais difíceis de lutar ao redor do mundo. Com lama barrenta e pesada até a altura da coxa (Para lutadores de Wrestler, que naturalmente são grandes. Lutadores menores podem ficar com lama até a altura da barriga), essa arena dificulta a mobilidade e agilidade dos desafiantes, favorecendo a trocação direta e franca em detrimento as táticas de movimentos e saltos. As maiorias das lutas travadas na Arena de Lama costumam ser especialmente sangrentas por causa disso, e lutadores mais frágeis, que apostam em velocidade ao invés de força e resistência, têm dificuldades em se manter em pé aqui.

Efeitos da Arena: Durante todos os turnos, cada lutador na arena de lama recebe os efeitos da manobra "Wounded Knee", além de que a manobra Jump e todas as manobras acrescidas de Jump recebem um redutor de -2 de velocidade. Esses redutores são cumulativos, logo um lutador usando Jumping Roundhouse Kick receberá -4 de velocidade em sua manobra além dos -2 do próprio Roundhouse Kick, totalizando velocidade -6 naquele turno. Por fim, Apresamentos Sustentados executados no chão provocam o sufocamento na vítima. Alguém suporta ser sufocado um número de turnos igual ao seu Vigor, e depois começa a sofrer 1 ponto de dano por turno. Essa arena não é para brincadeiras!

ARENA DE LAMA



MANOBRA DO MÊS

Rope Boost / Impulso nas Cordas

A Luta Livre é um espetáculo, e são comuns movimentos exagerados para chamar atenção do público. Alguns entre eles, porém, são muito efetivos, e podem ser utilizados em outros locais.

Rope Boost / Impulso nas Cordas é uma versão terrestre do Wall Spring, podendo ser muito útil para lutadores.



ROPE BOOST!

Pré-requisitos: Esportes ••

Pontos de Poder: Luta Livre, Pankration, Sanbo 1; Outros 2

Manobra clássica dos ringues de luta livre. O lutador corre até as cordas e se arremessa contra elas, pegando impulso e voltando com um soco ou chute que geralmente leva o oponente ao chão.

Sistema: De forma similar ao Wall Spring, o lutador deve correr até as cordas (ou até outra superfície elástica que possa pará-lo e jogá-lo de volta), dar impulso e voltar correndo na direção contrária. Ao fazê-lo, o lutador ganha +2 de movimento nesse retorno. Assim também como no Wall Spring, o lutador pode decidir usar o Rope Boost para atacar com algum golpe básico (dessa forma, substitua a velocidade e dano abaixo pela velocidade e dano da manobra escolhida), porém só poderá utilizar seus golpes mais fortes (Fierce ou Roundhouse, ou ainda Golpe Berserk). Caso o golpe acerte, causará um Knockdown (e uma tremenda dor de cabeça, certamente).

Custo: Nenhum

Vel: +2

Dano: Nenhum

Movimento: +0/+2

MARCOS AMARAL

LENDAS DO CIRCUITO

Hulk Hogan

Lutador de Luta Livre Profissional semi-aposentado, ator, apresentador de televisão, empresário, músico... Isso e muito mais pode ser dito sobre a lenda viva do mundo da luta livre, Hulk Hogan.

Um dos grandes nomes que vieram a transformar o mundo da luta livre de uma brincadeira com lutadores fantasiados em um dos pilares do entretenimento Norte-Americano, Hulk Hogan é um lutador que alcançou gerações através de seu carisma e desempenho nos ringues. Foi batizado como Terry Gene Bollea ao nascer, mas foi sob o manto de Hulk Hogan que alcançou o mundo e ficou conhecido como um dos maiores e mais carismáticos lutadores de todos os tempos.

Terry alcançou popularidade nacional em 1980 e 1990 como o personagem "Hulk Hogan" na World Wrestling Federation (WWF, agora WWE) e como "Hollywood" Hulk Hogan, sendo o líder do grupo vilanesco New World Order (nWo) na World Championship Wrestling (WCW). Ele encabeçou diversos *pay-per-views* em ambas as organizações, fechando em várias vezes os mais importantes eventos da WWF e WCW – WrestleMania e Starrcade, respectivamente. Ele foi introduzido no Hall da Fama da WWE em 2005. Hogan ainda trabalhou para a Total Nonstop Action Wrestling (TNA) entre 2009 até 2013, onde ele era o gerente geral. A IGN o descreveu como "a estrela de luta livre profissional mais reconhecida mundialmente e o lutador mais popular dos anos 80".



Hogan foi 12 vezes campeão mundial, tendo conquistado seis vezes o WWF/E (World Heavyweight) Championship e outras seis vezes o WCW World Heavyweight Championship. Ele tem o terceiro reinado combinado mais longo como campeão da WWF, é também o campeão com o mais longo reinado da década de 1980, detendo dois recordes de maiores reinados da história, tendo ocupado o título da WWF por 1.474 dias de 1984 a 1988 (o quarto reinado mais longo de todos os tempos) e de 364 dias entre 1989 e 1990 (o nono mais longo reinado). Ele também foi quem mais tempo permaneceu consecutivamente com o WCW World Heavyweight Championship, com um reinado 469 dias entre 1994 e 1995. Hogan ganhou o Royal Rumble em 1990 e 1991, tornando-se o primeiro lutador a ter duas vitórias consecutivas.

Até hoje Hulk Hogan é um nome querido e admirado por quase todo o mundo, mesmo entre os que não são tão familiarizados com a luta livre. De forma geral, considera-se que ele tenha feito pela Luta Livre o que Jordan fez pelo basquete. Mesmo tendo passado um período em declínio com escândalos com esteroides, "aposentadorias" e ações judiciais, conseguiu dar a volta por cima e se firmar novamente como um dos maiores campeões da WWE e da Luta Livre como um todo. Hulk Hogan, junto com a Hulkmania, serão para sempre uma lenda na luta livre.

Aparência: Fora dos ringues, Hulk Hogan se veste quase como um empresário normal (Terno, as vezes gravata também), a única exceção é sua bandana preta, que quase nunca é visto sem. Dentro dos ringues, porém, está sempre usando cores bastante chamativas e coloridas, geralmente em tons vermelhos e amarelos. Sempre usa sua camiseta escrito "Hulkmania" nas lutas (E, em algum momento da luta, ele sempre a rasga para a plateia, geralmente quando o oponente está nocauteado por algum de seus golpes). Seu traço mais marcante é seu bigode loiro platinado combinando com o cabelo.

Jogando com Hogan: Hulk Hogan é um bom homem, animado e divertido. É o homem mais forte que conhece e faz questão de demonstrar isso. Extremamente carismático, é capaz de arrancar sorrisos das pessoas mais tristes e desanimadas. Enquanto luta, porém, Hulk é um poço de malícia, enganando seus adversários fingindo estar atordoado com seus golpes apenas para surpreendê-los no final. No entanto, Hulk usa isso mais para entretenimento e raramente utiliza qualquer técnica suja ou desonrada.

ALINHAMENTOS!

Dungeons & Dragons, o primeiro e mais famoso RPG do mundo, é conhecido por utilizar alinhamentos na definição dos personagens, de modo a facilitar a sua interpretação. A fórmula é simples: é definido como o personagem se comporta em relação às leis e instituições e como ele se comporta em relação ao individual e ao coletivo.

Os termos podem mudar, mas basta classificar se, de um lado, ele é ordeiro, neutro ou caótico, e, de outro lado, se é bom (altruísta), neutro ou mau (egoísta). O neutro oscila entre os extremos conforme a situação. Combinando esses elementos chegamos a nove arquétipos básicos.

Essa é uma forma bem interessante do jogador se lembrar de como seu personagem agiria em determinada situação, especialmente se o personagem é muito diferente dele. Assim, um personagem ordeiro e bom é alguém que não confronta as leis e busca sempre o bem do próximo, sacrificando-se pela humanidade. Em Street Fighter, um exemplo seria Dhalsim.

Já um personagem caótico e neutro, por exemplo, não segue as leis e instituições, e age em seu benefício quando quer, mas também pode ajudar os outros. Um exemplo é Vega, que não se importa com leis ou instituições e pode ser um assassino que mata por prazer ou por ordem de M. Bison, mas que também salvou Cammy da Shadaloo.

A título de exemplo, mostraremos onde se enquadram os dezesseis Guerreiros Mundiais no quadro ao lado.



ALINHAMENTOS!

- Ordeiro e Altruísta: Dhalsim, Chun Li
- Neutro e Altruísta: Ryu, Guile, Cammy
- Caótico e Altruísta: Ken, Blanka, Dee Jay
- Ordeiro e Neutro: Fei Long, Zangief, T. Hawk
- Neutro: E. Honda
- Caótico e Neutro: Vega
- Ordeiro e Egoísta: Sagat
- Neutro e Egoísta: Balrog
- Caótico e Egoísta: M. Bison

Esses alinhamentos não são fixos. As pessoas podem mudar com o tempo. Com o exemplo de Sagat, que se regenerou após confrontar Ryu com a mente controlada por M. Bison, e buscou ser um lutador honrado, tornando-se Neutro.

ERIC "MUSASHI" SOUZA