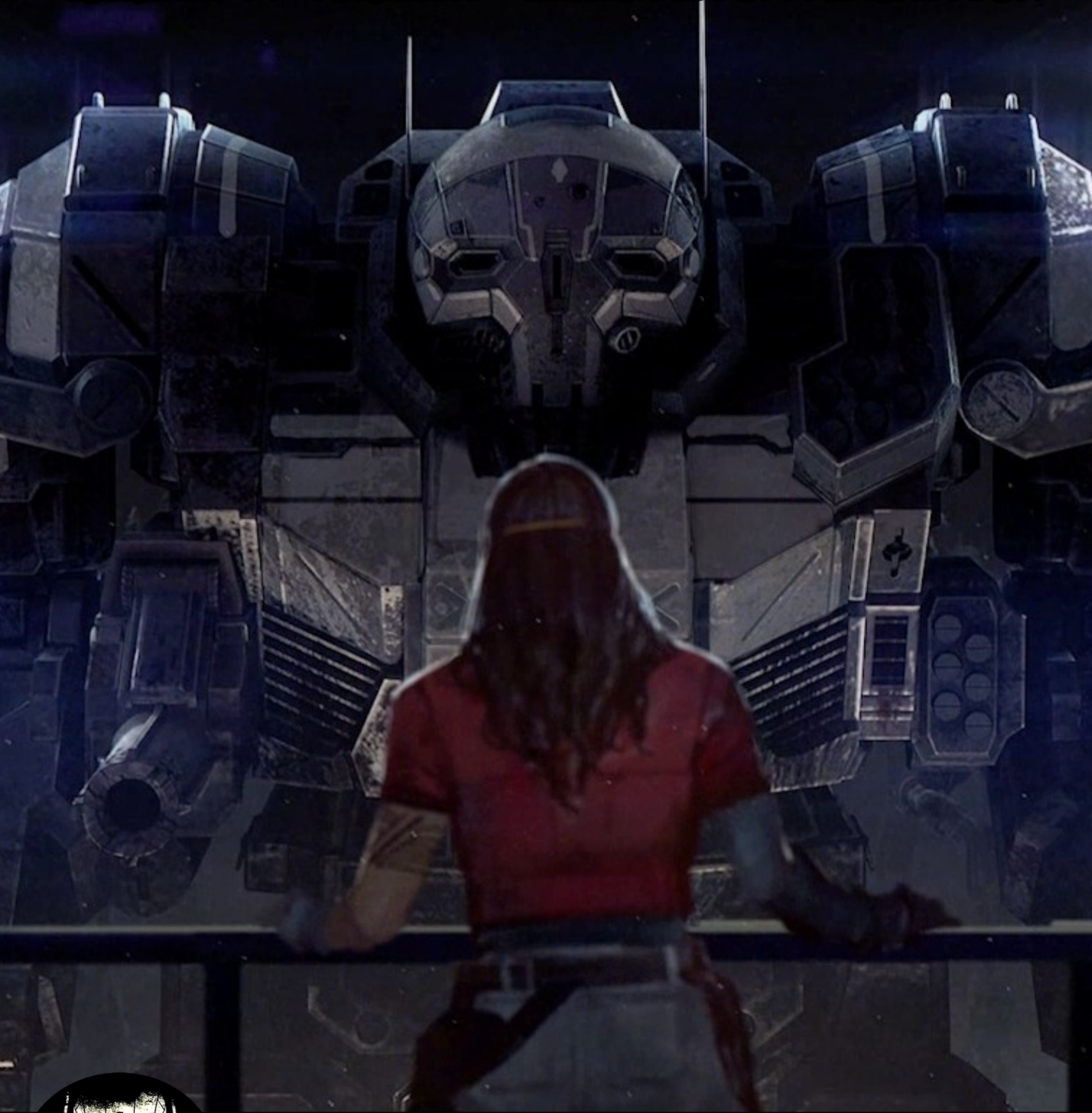


# BATTLETECH™

**MANUAL DE COMBATE: CASAS DA ESFERA INTERIOR**



**BATTLETECH**  
- SUPORTE BRASIL -

Escrito por Paulo Micchi e diagramado por Erivaldo Fernandes.

# Introdução

Depois de ler o novo artigo sobre as **Casas Sucessoras** publicado na página **Battletech Brasil** é oportuno analisar as casas não pela história, mas sim pelo estilo de combate, e também quais mechs e veículos são mais comuns em uso ao término da Terceira Guerra de Sucessão (em torno do ano **3025**).

As Casas Sucessoras não apenas tem uma rica história como características sociais e econômicas diferentes. Não surpreendentemente, elas também se diferenciam na forma que organizam suas forças militares e no tipo de BattleMechs e outras unidades de combate.

Aqui vamos resumir rapidamente esses aspectos abordando o estilo de combate de cada Casa Sucessora ao fim da Terceira Guerra de Sucessão e os principais BattleMechs e veículos utilizados.

Notem que apesar de certos Battlemechs e veículos serem mencionados em cada Casa, não significa que sejam os únicos utilizados mas apenas que representam modelos que podem ser encontrados em número maior e, principalmente, aqueles que de alguma maneira mais se identificam com as características de combate de cada Casa.

Ao longo de séculos de guerras, as mesmas unidades foram fornecidas ou capturadas por diversas Casas e mesmo BattleMechs absolutamente icônicos de uma casa podem estar em uso por outra Casa Sucessora. Da mesma forma alianças entre as Casas, facilitaram que indústrias de uma Casa fornecessem para outras e também alguns fabricantes como a Quicksell - fabricante de veículos como Scorpion e Hetzer - tem fábricas anteriores às Guerras de Sucessão e fornecem equipamento para diferentes Casas . *(além mundos periféricos, mercenários e piratas!).*





## **CASA KURITA (Combinado Dracônico)**

Com fortes influências nas tradições Japonesas medievais, esta casa cultua seus mechguerreiros como se fossem samurais modernos. Da mesma forma favorecem forças altamente móveis tendo um alta porcentagem de BattleMechs leves em operação, em detrimento de BattleMechs médios. Um bom número de BattleMech Pesados também são utilizados, com o Dragon representando uma interessante combinação de todos estes conceitos no seu design.

A importância dada aos BattleMechs e principalmente a sua elite de mechguerreiros também resultou num uso menor de veículos de combate. Seus mechguerreiros, apesar de valorosos, apostam demasiado na sua capacidade individual.

A padrão de pintura tradicional da Casa Kurita é o vermelho, normalmente sem nenhuma cor secundária.

Battlemechs mais representativos [tonelagem]:

**PNT-9R Panther [35]**

**Wasp WSP-1K [20]**

**WVE-5N Wyvern [45]**

**Griffin GRF-1N [55]**

**DRG-1N Dragon [60]**

**LGB-0W Longbow [85]**

**Awesome AWS-8Q [80]**

**Stalker STK-3F [85]**

**AS7-D Atlas [100]**

### **Veículos comuns:**

**Scorpion [25]**

**Scimitar [35]**

**Saladin [35]**

**Hetzer [40]**

**Behemoth [100]**





### **CASA LIAO (Confederação Capelã)**

Sendo a menor Casa em termos territoriais e econômicos, esta Casa se destaca pelo seu fanatismo e pelo patriotismo de suas unidades militares fazendo uso do que está disponível, não dispensando unidades capturadas e reparadas de seus adversários das **Casas Marik e Davion**. Nesse sentido, o *Cataphract* é particularmente representativo, sendo uma combinação de partes de outros BattleMechs clássicos como Marauder, Shadow Hawk e até o Phoenix Hawk.

O padrão de pintura varia entre o verde claro e vermelho, com detalhes em marfim, ouro ou jade.

Battlemechs mais representativos [tonelagem]:

**STG-3R/G Stinger [20]**  
**UM-R60 Urbanmech [30]**

**PXH-1 Phoenix Hawk [45]**  
**VND-1R Vindicator [45]**

**RFL-3N Rifleman [60]**  
**CRD-3L Crusader [65]**  
**CTF-1X/2X Cataphract [70]**

**VTR-9B Victor [80]**  
**HGN-733 Highlander [90]**

### **Veículos comuns:**

**Pegasus [35]**  
**Hetzer [40]**  
**Vedette [50]**  
***Bulldog* [60 ]**



## **CASA MARIK (Liga dos Mundos Livres)**

Por conta disso, a Casa Marik tende a dar uma ênfase maior na mobilidade de suas forças de BattleMechs usando um número menor de unidades de assalto. Da mesma forma, tem uma proporção maior de unidades com veículos de combate convencionais e infantarias, sendo a Casa da Esfera Interior que mais valoriza o uso combinado de BattleMechs, veículos e infantaria. Vide as tabelas de distribuição de BattleMechs por peso no fim do post.

A padrão de pintura tradicional tem o púrpura como cor principal combinado com verde e branco na maior parte das vezes. Todavia essa Casa também utiliza unidades mercenárias que adotam outros padrões de camuflagem.

Battlemechs mais representativos [tonelagem]:

**Locust LCT-1V [20]**  
**Stinger STG-3R [20]**  
**Wasp WSP-1A [20]**

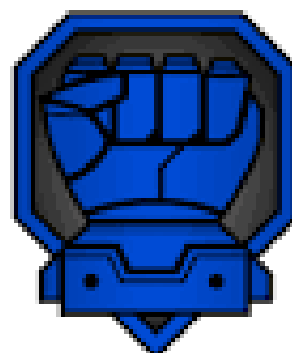
**Hermes II HER-2S [40]**  
**Phoenix Hawk PXH-1 [45]**  
**Hunchback HBK-4G [50]**  
**Trebuchet TBT-5N [50]**  
**Wolverine WVR-6M [55]**

**Crusader CRD-3R [65]**  
**Thunderbolt TDR-5S [65]**  
**Warhammer WHM-6R [70]**  
**Marauder MAD-3M [75]**  
**Orion ON1-K [75]**  
**Stalker STK-3F [85]**

## **Veículos comuns:**

**Saracen [35]**  
**Vedette [50]**  
**Bulldog [60]**  
**SRM Carrier [60]**





## **CASA STEINER (Comunidade Lirana)**

Detentora da mais forte base industrial remanescente na Esfera Interior, a Casa Steiner confia na força bruta e contundente de seus Battlemechs, em especial de Assalto como Zeus e Banshee ou mesmo tanques pesados como Demolisher. A excessiva concentração de poder de fogo em poucas unidades de uma menor mobilidade todavia se mostrou uma séria desvantagem em algumas situações mais fluidas de combate.

O padrão de pintura adotado é o azul escuro com detalhes em dourado ou branco.

Battlemechs mais representativos [tonelagem]:

**LCT-1S Locust [20]**  
**Wasp WSP-1A [20]**  
**COM-2D Commando [25]**

**PXH-1 Phoenix Hawk [45]**  
**GRF-1S Griffin [55]**

**WHM-6R Warhammer [70]**  
**CRD-3R Crusader [65]**  
**ARC-2S Archer [70]**

**ZEU-6S Zeus [80]**  
**STK-3F Stalker [85]**  
**BNC-3E Banshee [95]**

## **Veículos comuns:**

***Manticore [60]***  
***Schrek PPC Carrier [80]***  
***Demolisher [80]***  
***Behemoth [100]***





## CASA DAVION (Sóis Federados)

Sem a forte base industrial da Casa Steiner, nem o fanatismo obscecado da Casa Liao ou mesmo a excelência dos mechguerreiros da Casa Kurita, a Casa Davion se destaca pelo equilíbrio e balanceamento de suas unidades de combate e incomparável capacidade estratégica de seus comandantes, fazendo bom uso de veículos de combate e principalmente infantaria.

O Enforcer simboliza a preferência dessa Casa por mechs médios de mobilidade mediana e bom poder de fogo garantindo assim um bom balanceamento entre qualidade e quantidade.

O padrão de pintura adota o verde oliva como cor principal, normalmente combinado com azul ou vermelho como cor secundária

Battlemechs mais representativos [tonelagem]:

**LCT-1M Locust [20]**

**Wasp WSP-1A [20]**

**FS9-H Firestarter [35]**

**CN9-A Centurion [50]**

**ENF-4R Enforcer [50]**

**JM6-S Jagermech [65]**

**CRD-3R Crusader [65]**

**LGB-0W Longbow [85]**

**VTR-9B Victor [80]**

### Veículos comuns:

**Pegasus [35]**

**Vedette [50]**

**Goblin [45]**

**Condor (Davion) [50]**

**LRM Carrier [60]**

**Manticore [60]**





## O que é uma lança?

A formação típica com Battlemechs, na **Esfera Interior** é chamada de “Lança”, que nada mais é que quatro BattleMechs operando como uma unidade de combate. As Lanças podem ser usadas para os mais diversos fins e missões de combate, mas a mais comum é a de pura e simplesmente derrotar outras lanças de combate.

Trazendo isso da ficção para a mesa do jogo, pense em duas lanças se enfrentando em espaço delimitado de dois mapas padrão de Battletech.

O terreno pode ser o mais variado, com elevações, terrenos difíceis, florestas, água. O combate vai acontecer longe de prédios e centros urbanos, evitando danos colaterais.

O Peso é um dos Elementos importantes na escolha dos primeiros mechs.

Cada Mech possui um papel em sua lança, o escolher um Mech você vai perceber que eles são organizados em categorias que vão além da sua tonelagem (**Leve, Médio, Pesado e Assalto**), mas também em papéis no campo de batalha. Não é obrigatório escolher uma combinação específica deles, mas a compreensão destes papéis pode ajudar a não ser surpreendido no campo de batalha.

O para auxiliar a montagem de sua lança veja a tabela de classificação da tonelagem de cada casa.

## Tabela de distribuição de BattleMechs por peso:

Military (House)	Light	Medium	Heavy	Assault
Average 3025 distribution	30	40	20	10
Capellan Confederation Armed Forces (Liao)	30	40	20	10
Draconis Combine Mustered Soldiery (Kurita)	40	20	30	10
Armed Forces of the Federated Suns (Davion)	30	40	20	10
Free Worlds League Military (Marik)	30	40	22.5	7.5
Lyran Commonwealth Armed Forces (Steiner)	20	30	35	15

**OBS:** A tabela representa os percentuais de Mechs por peso em cada casa.