

BATTLETECH®

QUAD BATTLEMECH TECHNICAL READOUT

Type/Model: Tauros TRS-1
Tech: Inner Sphere / 3050
Config: Quad BattleMech
Rules: Level 2, Standard design

Mass: 70 tons
Chassis: Titan Super TZ-7EA Endo Steel
Power Plant: 280 VOX Fusion
Walking Speed: 43,2 km/h
Maximum Speed: 64,8 km/h
Jump Jets: None
Jump Capacity: 0 meters
Armor: Leviathon Plus Standard

Armament:

- 2 Donal PPCs
- 2 Starflash Medium Pulse Lasers
- 1 Guardian Interface Model 2B Guardian ECM
- 1 Deadeye-10 LRM 10

Manufacturer: Taurus Territorial Industries

Location: Taurus / TC (TTI)

Communications System: O/P 3000 COMSET

Targeting & Tracking System: O/P 1560 IMTS

Overview

Das Design des Tauros ähnelt dem Goliath hat aber nicht die Nahkampfschwächen des überschweren Mechs. Die grundlegenden Designüberlegungen der Konstrukteure des Tauros als Vierbeiner kamen relativ leicht, da sich die Geschichte des Tauros Konkordats sich auf seine guten Panzereinsätze erinnerte.

Ein vierbeiniger Mech ist in seiner Bewegung flexibler als ein Panzer, dafür wurde das Schussfeld nun eingegrenzt. Der Tauros wurde als mobiler Waffenturm angedacht, der durch gute altbekannte Langreichweitenwaffen seine Hauptaufgabe als Verteidigungseinheit klar beweist. Die Nahkampfbewaffnung ist gegen schnelle Einheiten gedacht, die diese Plattformen schnell unterlaufen wollen.

Durch seinen einfachen Standartreaktor ist der Mech auch schwer auszuschalten und leichter zu warten. Als Hilfe gegen die modernen Zielerfassungsgeräte wurde eine ECM Anlage eingebaut.

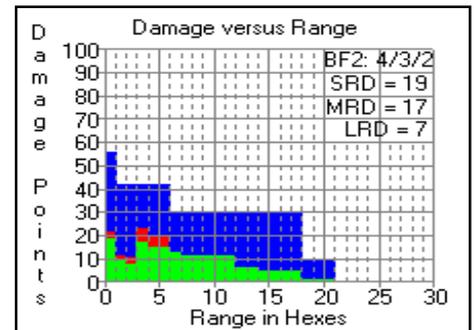
Variants

Als Variante ist in der Überlegung die PPKs gegen ER-PPKs auszutauschen, wobei zusätzliche Doppelwärmetauscher eingebaut werden müssten und eine XL-Reaktor, welche die Endostruktur nicht mehr praktikabel machen würde.

Dieses wird aber zu einigen umbauten an den Beinen kommen, da die mittleren Puls laser in die vorderen Beine verlagert werden müssten, dieses ist bei den Konstrukteuren nicht favorisiert.

Zum einen da die ER-PPKs sehr teuer in der Anschaffung und im Unterhalt sind, zum anderen besteht dabei die Gefahr, daß das Stierdesign durch die Umbauten verloren gehen könne.

Es wurden auch Überlegungen geäußert ein MASC System einzubauen, um flexibler zu sein oder auch Sprungdüsen, aber diese Überlegungen waren sehr theoretischer Natur da große Umbaumaßnahmen am Grunddesign nötig wären.



Deployment

Dieser Mech wurde ausschließlich für das Taurus Konkordat entworfen und wird auch nur in diesem gebaut und ausgeliefert.

BATTLETECH®

QUAD BATTLEMECH TECHNICAL READOUT

Type: **Tauros TRS-1**
 Mass: **70 tons**
 Tech & Era: **Inner Sphere / 3050**
 Config & Rules: **Quad 'Mech / Level 2**
 Movement: **Walk: 4 Run: 6 Jump: 0**

Design Status: **VALIDATED**

Description		Crits	Tons	Cost C-Bills
Mass:	70 tons		70,00	
Internal Structure:	Endo Steel (115 pts)	14	3,50	112.000
Engine:	280 VOX Fusion	6	16,00	1.306.667
Total Heat Sinks:	12 Double	3	2,00	72.000
Gyro:	Standard	4	3,00	900.000
Cockpit, Life Support, Sensors:	Standard Cockpit	5	3,00	390.000
Myomer:	Standard Strength	0	,00	140.000
Leg Act: Hip + UpLeg + LowLeg + Foot		16	,00	81.200
Armor: Standard (233 total armor pts)		0	15,00	150.000

	Internal Points	Armor Points L / R
Location:		
Head:	3	9
Center Torso F(R):	22	33 (11)
Left/Right Torso F(R):	15 / 15	22 (8) / 22 (8)
Front Left/Right Leg:	15 / 15	30 / 30
Rear Left/Right Leg:	15 / 15	30 / 30

Weapons & Equipment

#	Type	Loc	Heat	Ammo			
1	PPC	RT	10		3	7,00	200.000
1	Medium Pulse Laser	RT	4		1	2,00	60.000
1	PPC	LT	10		3	7,00	200.000
1	Medium Pulse Laser	LT	4		1	2,00	60.000
1	Guardian ECM	LT	0		2	1,50	200.000
1	LRM 10	CT	4	36	5	8,00	190.000
'Mech Size Cost Multiplier (Total Cost x ,70):					0	0	2.843.307
TOTALS: Combat Heat: 34 (24 Heat Avail)					63	70,00 T	6.905.174

(3 Left) (,00 Left) C-Bills

Battle Value: 1.337 (5.164,68 C-Bills per BV)
 Weapon Value: 1.915 / 1.915 (R = 1,43 / 1,43)
 Damage Factors: SRDmg = 19, MRDmg = 17, LRDmg = 7
 BattleForce2: MP = 4, Armor/Structure = 6/5, Point Value = 13
 Class = MH, Damage PB/M/L = 4/3/2, Overheat = 1
 Specials: ecm