

Thorny Dragon (Dornenechse) (Scorched Earth)

Die Dornenechse verschießt giftgetränkte Stacheln.

Statistik

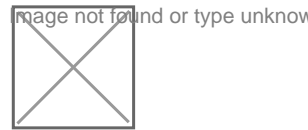
Name: [Thorny Dragon](#)

Species: [Moloch sagittarius](#)

Zeit: Holozän

Ernährung: Fleischfresser

Charakter: Aggressiv



Eigenschaften

Zähmbar: Ja

Reitbar: Ja

Sattel: Ja, [Thorny Dragon Sattel](#) ab Stufe 40.

Erschienen: Ja, mit dem Addon Scorched Earth

Grundinformationen:

- **Wild:**

Sehr viele Überlebende nennen dieses gewaltige Reptil Stachel [Echse](#), dennoch ist [Moloch sagittarius](#) nächster Verwandter der in Australien heimische Dornteufel. Nicht nur der Größenunterschied ist beachtlich, sondern der markanteste Gegensatz zum Dornteufel sind seine dornigen Stacheln.

- **Gezähmt:**

Der [Moloch sagittarius](#) ist nicht nur ein perfektes Reittier für den indirekten Kampf, auch seine Stacheln können sehr gefährlich sein. In einer Schlacht kann es sehr verheerend sein werden diese durch seinen Fernangriff eingesetzt, dies gilt speziell für jene Tiere, welche seine Aufmerksamkeit haben. Um einen sicheren Sitz auf ihm zu haben, sollte man immer den richtigen Sattel wählen, selbst bei der Montage und Demontage des Sattels muß man sehr Vorsichtig sein.

- **Bekannte Informationen:**

Die Stacheln, welche der [Moloch sagittarius](#) besitzt sind kein fester Bestandteil seiner Haut, diese können abgeworfen werden und wachsen wieder nach. Dies befähigt ihn dazu, seine giftgetränkten Stacheln als Geschosse zu benutzen, nicht nur zur Selbstverteidigung sondern auch um damit Feinde anzugreifen.

Basis Statistiken:

Attribut	Menge auf Stufe 1	Zuwachs pro Level (Wild)	Zuwachs pro Level (Gezähmt)	Taming Bonus
Gesundheit	260	+52	+5.4%	+0.0924
Ausdauer	350	+35	+10%	
Sauerstoff	150	+15	+10%	
Hunger	1200	+120	+10%	15% (mult.)
Gewicht	300	+6	+4%	
Nahkampfschaden	40 / 10	+2 / +0.5	+1.7%	+5.6% / 15.4% (mult.)
Bewegungsgeschwindigkeit	100%	N/A	+3%	+30%
Trägheit	450	+27	N/A	+0.5

Zähmen:

Dornenechsen findet man sehr oft, verteilt über die ganze Karte von Scorched Earth.

Ihr zu zähmen ist nicht ganz so einfach, da er sich mit seinen Stacheln wehrt, welche er, wie im Dossier beschrieben, abschießen kann.

Man sollte ihn entweder zwischen Felsen festsetzen oder per [Quetzal](#) in eine Zähmarena transportieren.

Ihr solltet unbedingt seinen abgeschossenen Stacheln ausweichen, auch ist es problematisch einfach rückwärts zu laufen während man auf ihn schießt.

Er rennt nämlich sehr schnell und wird Euch dabei einholen. Nutzt die beste Euch zur Verfügung stehende [Betäubungsmunition](#), damit dieser Prozess der Betäubung sehr schnell geht.

Sein bevorzugtes Futter sind [Morellatops Ei Kibble](#), [Rohes Edelfleisch](#), [Gekochtes Edelfleisch](#) und Fleisch. (Erstgenanntes besitzt dabei die höchste Zähmungs-Effizienz.)

Sein Betäubungsabbau ist moderat, trotzdem dauert dieser Prozess recht lange, ich würde [Kibble](#) für ihn nutzen.

Level 1			Zeit
Kibble (Camelsaurus Egg)	8	32	7 00.24.00
Raw Prime Meat	25	109	24 00.46.53
Gekochte Prime Meat	53	287	61 01.39.16
Rohes Fleisch	63	350	75 01.58.08
KO : × 45; × 19; × 5; × 3; × 3			
Torpor-depletion: 0,51 / s wird Zeit , bis alle Torpor abgereichertem: 00.14.43			

Stufe 30			
Kibble (Camelsaurus Egg)	19	144	33
Raw Prime Meat	58	389	87
Gekochte Prime Meat	125	981	220
Rohes Fleisch	150	1203	270
KO : × 124; × 51; × 14; × 3			
Torpor-depletion: 0,78 / s wird Zeit , bis alle Torpor abgereicherten			

Stufe 90			Zeit
Kibble (Camelsaurus Egg)	42	621	153 02.05.56
Raw Prime Meat	127	1396	344 03.58.08
Gekochte Prime Meat	275	3309	814 08.35.04
Rohes Fleisch	330	4025	990 10.18.45
KO : × 286; × 117; × 32; × 19; × 13			
Torpor-depletion: 1,32 / s wird Zeit , bis alle Torpor abgereichertem: 00.36.03			

Stufe 120			
Kibble (Camelsaurus Egg)	53	938	241
Raw Prime Meat	162	2065	529
Gekochte Prime Meat	350	4802	1229
Rohes Fleisch	420	5828	1492
KO : × 367; × 150; × 41; × 24			
Torpor-depletion: 1,6 / s wird Zeit , bis alle Torpor abgereicherten			

Zähmen mit eigenen Servereinstellungen berechnen: [A - Calc Tamingcalculator](#)

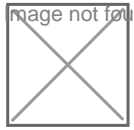
Farmt / Produziert/ Besonderheit:

Seine Besonderheit liegt darin, giftgetränkte Stacheln abschießen zu können, dies macht ihn zu einer interessanten Distanzwaffe.

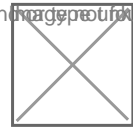
Ebenso verfügt er, ähnlich dem [Riesensiber](#) auf The Island, über einen Werkbanksattel. Genauso verhält es sich mit Ressourcen, welche in ihm gelagert werden, deren Gewicht, wird wie bei dem [Riesensiber](#) halbiert.

[Holz](#), [Stroh](#), [Faser](#) und [Stein](#) wiegen im [Thorny Dragon](#) Inventar deutlich weniger, diese kleine Tabelle zeigt Euch dies im Vergleich:

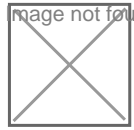
Ressource: Gewicht im Inventar des Menschen: Gewicht im Inventar des [Thorny Dragon](#):



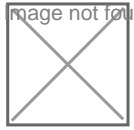
[Holz](#)



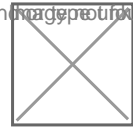
100 x [Holz](#) ? 50Kg



100 x [Holz](#) ? 10Kg



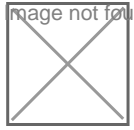
[Stroh](#)



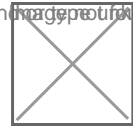
100 x [Stroh](#) ? 2Kg



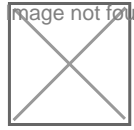
100 x [Stroh](#) ? 0,4Kg



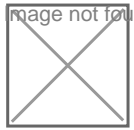
[Faser](#)



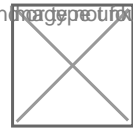
100 x [Faser](#) ? 2Kg



100 x [Faser](#) ? 0,4Kg



[Stein](#)



100 x [Stein](#) ? 50Kg



100 x [Stein](#) ? 25Kg

Farmt:



[Rohes Fleisch](#)



[Rohes Edelfleisch](#)



[Leder](#)



[Chitin](#)



[Keratin](#)



[Stroh](#)



[Holz](#)



[Organisches Polymer?](#)

Drops:



[Rohes Edelfleisch](#)



[Rohes Fleisch](#)



[Leder](#)

Admin Command / Cheat:

[Spoiler anzeigen](#)

Bilder / Videos:

Externer Inhalt [youtu.be](#)

Inhalte von externen Seiten werden ohne Ihre Zustimmung nicht automatisch geladen und angezeigt.

Alle externen Inhalte anzeigen

Durch die Aktivierung der externen Inhalte erklären Sie sich damit einverstanden, dass personenbezogene Daten an Drittplattformen übermittelt werden. Mehr Informationen dazu haben wir in unserer Datenschutzerklärung zur Verfügung gestellt.



