

# Ovis (Schaf)

Ein Schaf, für wertvolle Wolle und leckere Hammelkeule.

## Statistik

Name: [Ovis](#)

Species: [Ovis aries](#)

Zeit: Känozoikum

Ernährung: Pflanzenfresser

Charakter: Passiv



## Eigenschaften

Zähmbar: Ja

Reitbar: Ja

Sattel: Nein

Erschienen: Ja, mit der Version 254.0

## Grundinformationen:

- **Wild:**

Seit dem ich auf diese Insel angekommen bin, begegnete ich schon einer Vielzahl erstaunlicher Tiere, welche noch niemals zuvor dokumentiert oder deren Verhalten studiert wurde... und nun auch [Schafe](#). Ein [Ovis](#) arcam allerdings ist etwas anders, vergleicht man ihn mit den heutigen, modernen und domestizierten Schafen – diese Feststellung trifft ebenfalls auf Wildschafe, wie zum Beispiel dem [Ovis orientalis](#) zu.

- **Gezähmt:**

Viele Überlebende betrachten es als nützlich, sich Schafherden für ihren Bauernhof zu halten. Die dicke Schafwolle kann mittels geeigneter Werkzeuge immer wieder gewonnen werden, außerdem liefert [Ovis](#) Hammelfleisch, dies wird in einigen Stämmen zu leckeren und super nahrhaften Lammkoteletts weiterverarbeitet. Einige Überlebende haben sehr viel Spaß daran [Ovis](#) als Reittier einzusetzen, da dieser besonders gut steile Hänge erklimmen kann. Weitaus weniger amüsant wird es sollte dieser langsame Ritt von einem Rudel Raptoren überrascht werden. Ein Stamm scheint den [Ovis](#) besonders zu mögen, aber ich kenne den Namen des Stammes nicht mehr, deswegen heißen sie bei mir die „Schafliebhaber“.

- **Bekannte Informationen:**

Die auffallende Gesichtszeichnung gibt ihm ein einzigartiges Erscheinungsbild, dies gilt ebenso für die Formgebung der Hörner des männlichen Tieres, diese ist völlig anders zu den restlichen [Ovis](#) Arten. Wie es zu erwarten war, besitzt der [Ovis](#) keine Chance gegen die Raubtiere der Insel. So wie beim [Dodo](#), ist mir sein Überleben durch diese Umweltbedingungen ein Rätsel.

## Basis Statistiken:

Attribut	Menge auf Stufe 1	Zuwachs pro Level (Wild)	Zuwachs pro Level (Gezähmt)	Taming Bonus
Gesundheit	?	+?	+?%	+?
Ausdauer	?	+?	+?%	
Sauerstoff	?	?	N/A	
Hunger	?	+?	+?%	
Gewicht	?	+?	+?%	
Nahkampfschaden	?	+?	+?%	+?%
Bewegungsgeschwindigkeit	?%	N/A	+?%	+?%
Trägheit	?	+?	N/A	+?

## Zähmen:

[Schafe](#) kommen, derzeit sehr selten am blauen Ark vor (rings um dem Berg) auch im Süden der Insel habe ich schon eins gesehen.

Transportiert werden können [Schafe](#) mit einem [Kaprosochus](#), [Megalosaurus](#), [Argentavis](#), [Quetzal](#), [Wyvern](#) & [Kraken](#).

Ein [Schaf](#) zu zähmen stellt keine sonderlich schwierige Aufgabe dar, jedoch solltet Ihr die Gegend gut beobachten, kommt Euch ein Raubtier dazwischen, ist das [Schaf](#) weg.

Besser ist es das [Schaf](#) mit einem Transport Tier in die eigene Base zu verfrachten und dort in aller Ruhe zu zähmen.

Ein [Ovis](#) wird passiv gezähmt und benötigt derzeit, egal welche Stufe er hat, einen [Sweet Veggie Cake](#).

 <b>Level 1</b>	<b>Fütterungsintervall</b>	<b>Zeit</b>	 <b>Stufe 30</b>	<b>Fütter</b>
 Süße Gemüsekekchen 1 ist	00:00	0:00:08	 Süße Gemüsekekchen 1 ist	
 <b>Stufe 90</b>	<b>Fütterungsintervall</b>	<b>Zeit</b>	 <b>Stufe 120</b>	<b>Fütter</b>
 Süße Gemüsekekchen 1 ist	00:00	0:00:08	 Süße Gemüsekekchen 1 ist	

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

## Farmt / Produziert / Besonderheit:

Der [Ovis](#) kann mit einer [Schere](#) geschoren werden und liefert dabei [Wolle](#), welche im Spiel wie [Fell](#) behandelt wird.

[Rohes Hammelfleisch](#) eignet sich besonders gut zum schnellen zähmen, außerdem lässt es sich zu Gekochten [Lammkotlett](#) weiterverarbeiten.

Auch kann man mit einem [Ovis](#) sehr steile Hänge hinaufreiten.

## **Drops:**



[Rohes Hammelfleisch](#)



[Fell](#)



[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.

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.

