

Beelzebufo (Frosch)

Der Beelzebufo lebt im Sumpfbiom.

Statistik

Name: [Beelzebufo](#)

Species: [Beelzebufo Palucocus](#)

Zeit: späte Kreidezeit

Ernährung: Fleischfresser

Charakter: Träge



Eigenschaften

Zähmbar: Ja

Reitbar: Ja

Sattel: Ja, [Beelzebufo Sattel](#) ab Stufe 25.

Grundinformatinen:

Wild: Der [Beelzebufo](#) ist der größte [Frosch](#) den du je gesehen haben wirst! Er ist so groß, dass ein Erwachsener auf seinen Rücken Platz hat. Die Zunge wie auch die Haut sondern ein Sekret ab, das für die meisten Kreaturen auf der Insel narcotische Wirkung hat.

Gezähmt: Gezähmte [Beelzebufo](#) sind seltsame Reittiere. Manche Tribes glauben nicht das er sehr nutzvoll sein wird. Aber er bringt auch einige [Fähigkeiten](#) mit, diese wären große vertikale Sprünge hinzulegen, dass heißt er kann Klippen und hohe Wände überwinden. Auch ist er bekannt dafür, dass er



Insekten erlegt und diese dann in [Cement Paste](#) umwandelt.

Bekannte Informationen: Nicht überraschend wird für dich sein, dass er geschickt im Töten von Insekten ist. Er tötet diese sofort und verdaut sie schnell. Aus der Verbindung seines Sekrets und dem [Chitin](#) des Insektes entsteht dann die Cement Paste.

Basis Statistiken:

Attribut	Menge auf Stufe 1	Zuwachs pro Level (Wild)	Zuwachs pro Level (Gezähmt)	Taming Bonus
Gesundheit	220	+44	+5.4%	+0.07
Ausdauer	190	+19	+10%	

Sauerstoff	N/A	N/A	N/A	
Hunger	1500	+150	+10%	
Gewicht	160	+3.2	+4%	
Nahkampfschaden	12/20	+0.6 / +1	+1.7%	+2.8% mult. +11%
Bewegungsgeschwindigkeit	100%	N/A	+2.5%	+100%
Trägheit	200	+12	N/A	+0.5

Zähmen:

Anzutreffen ist der [Beelzebufo](#) in den Sumpfbioten der Insel.

Vorsicht, auch wenn Euch der [Frosch](#) harmlos erscheint, wird er sich wehren, sobald Ihr in Angreift, mit seiner langen Zunge teilt er Betäubungs-Schaden aus und Ihr werdet schneller betäubt sein als Euch lieb ist.

Versucht ihn von einer Klippe aus zu betäuben, oder besser Ihr transportiert ihn mit einem [Argentavis](#) in ein Zähm-Gehege.

Positioniert Euch so, das er Euch nicht erwischt.

Der [Beelzebufo](#) bevorzugt [Skorpion Ei Kibble](#) und sein Topor-Abbau ist moderat.

Level 1			Zeit	Stufe 30			Zeit	Stufe 60			Zeit			
Krabben (Pulmonoscorpium Ei)	3	0 ist	0 ist	0:03:12	Krabben (Pulmonoscorpium Ei)	6	0 ist	0 ist	0:06:24	Krabben (Pulmonoscorpium Ei)	Fig. 8	0 ist	0 ist	0:08:32
Raw Hammelfleisch	3	0 ist	0 ist	0:02:00	Raw Hammelfleisch	6	0 ist	0 ist	0:04:00	Raw Hammelfleisch	9	0 ist	0 ist	0:06:00
Gekochtes Lammkotelett	5	0 ist	0 ist	0:03:20	Gekochtes Lammkotelett	11	0 ist	0 ist	0:07:20	Gekochtes Lammkotelett	16	0 ist	0 ist	0:10:40
Raw Prime Fleisch	Fig. 7	0 ist	0 ist	0:04:40	Raw Prime Fleisch	14	2	1	0:09:20	Raw Prime Fleisch	21	12	3	0:14:00
Gekochtes Prime Fleisch	13	9	2	0:08:40	Gekochtes Prime Fleisch	27	27	Fig. 7	0:17:59	Gekochtes Prime Fleisch	42	62	16	0:27:59
Raw Prime Fischfleisch	16	1	1	0:05:20	Raw Prime Fischfleisch	34	Fig. 8	2	0:11:20	Raw Prime Fischfleisch	53	25	Fig. 7	0:17:40
Rohes Fleisch	19	17	4	0:12:40	Rohes Fleisch	41	54	13	0:27:20	Rohes Fleisch	63	112	28	0:42:00
Gekochtes Prime Fischfleisch	32	13	3	0:10:58	Gekochtes Prime Fischfleisch	68	43	10	0:23:19	Gekochtes Prime Fischfleisch	105	90	23	0:35:59
Gekochtes Fleisch	38	17	4	0:12:40	Gekochtes Fleisch	81	53	13	0:27:00	Gekochtes Fleisch	126	112	28	0:42:00
Rohes Fischfleisch	47	24	6	0:15:40	Rohes Fischfleisch	102	74	18	0:34:00	Rohes Fischfleisch	158	150	38	0:52:40
Gekochtes Fischfleisch	94	24	6	0:15:40	Gekochtes Fischfleisch	203	73	18	0:33:50	Gekochtes Fischfleisch	315	150	38	0:52:30
KO : & times; 20; X 9; X 3; X 2; x 1				KO : x 55; X 23; x 7; X 4; x 3; x 2				KO : & times; 0; X 38; X 11; X 6; x 3						
Torpor-Verfall: 0.88 / s , Zeit, bis alle Torpor erschöpft ist: 00:04:54				Torpor-Verfall: 1.04 / s , Zeit, bis alle Torpor erschöpft ist: 00:08:51				Torpor-Verfall: 1.4 / s , Zeit bis alle Torpor erschöpft ist: 00:10:51						
Stufe 90			Zeit	Stufe 120			Zeit	Stufe 150			Zeit			
Krabben (Pulmonoscorpium Ei)	11	0 ist	0 ist	0:11:44	Krabben (Pulmonoscorpium Ei)	14	10	3	0:14:56	Krabben (Pulmonoscorpium Ei)	17	24	Fig. 7	0:18:08
Raw Hammelfleisch	12	0 ist	0 ist	0:08:00	Raw Hammelfleisch	15	0 ist	0 ist	0:10:00	Raw Hammelfleisch	18	0 ist	0 ist	0:12:00
Gekochtes Lammkotelett	22	11	3	0:14:40	Gekochtes Lammkotelett	27	24	Fig. 7	0:18:00	Gekochtes Lammkotelett	33	44	13	0:22:00
Raw Prime Fleisch	29	31	Fig. 8	0:19:20	Raw Prime Fleisch	36	52	15	0:24:00	Raw Prime Fleisch	44	80	23	0:29:20
Gekochtes Prime Fleisch	57	108	29	0:37:58	Gekochtes Prime Fleisch	72	162	45	0:47:57	Gekochtes Prime Fleisch	87	223	64	0:57:57
Raw Prime Fischfleisch	72	50	13	0:24:00	Raw Prime Fischfleisch	90	80	22	0:30:00	Raw Prime Fischfleisch	109	115	33	0:36:20
Rohes Fleisch	86	188	49	0:57:20	Rohes Fleisch	108	272	75	1:12:00	Rohes Fleisch	131	369	106	1:27:20
Gekochtes Prime Fischfleisch	143	153	40	0:49:01	Gekochtes Prime Fischfleisch	180	225	62	1:01:41	Gekochtes Prime Fischfleisch	218	307	88	1:14:43
Gekochtes Fleisch	171	186	49	0:57:00	Gekochtes Fleisch	216	272	75	1:12:00	Gekochtes Fleisch	261	368	105	1:27:00
Rohes Fischfleisch	214	245	65	1:11:20	Rohes Fischfleisch	270	355	98	1:30:00	Rohes Fischfleisch	327	477	137	1:49:00
Gekochtes Fischfleisch	428	245	65	1:11:20	Gekochtes Fischfleisch	540	355	98	1:30:00	Gekochtes Fischfleisch	653	477	136	1:48:50
KO : x 127; X 52; X 15; X 9; X 6; x 3				KO : & times; 163; X 67; X 19; X 11; x 8; x 4				KO : & times; 199; X 82; X 23; X 13; X 9; X 5						
Torpor-Verfall: 1.78 / s , Zeit, bis alle Torpor erschöpft ist: 00:12:01				Torpor-Verfall: 2.13 / s , Zeit, bis alle Torpor erschöpft ist: 00:12:47				Torpor-Verfall: 2.49 / s , Zeit, bis alle Torpor erschöpft ist: 00:13:19						

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

Farmt / Produziert / Besonderheit:

Der [Beelzebufo](#) hat die Fähigkeit gefressene Insekten und deren [Chitin](#) ([Meganeura](#), [Jug Bug](#) und [Titanomyrma](#)) in [Zementpaste](#) umzuwandeln.

Ebenso kann ein gut gelevelter [Frosch](#) einzelne Spieler mit einem Zungenschlag betäuben.

Schnelles, schwimmendes und springendes Reittier welches aber nicht all zuviel Schaden verträgt.

Auch kann man mit ihm betäubte Tiere betäubt halten, er verursacht nur minimalen Schaden und als letzter Ausweg, ohne das Tier erwachen zu lassen, eine gute alternative.

Farmt:

Ressource: Menge:



[Zementpaste](#)



[Chitin](#)

(***** hervorragend / * schlecht)

Drops:



[Rohes Fleisch](#)



[Leder](#)

Admin Command / Cheat:

[Spoiler anzeigen](#)

Bilder:

