

Baryonyx

Der Baryonyx ist sehr agil und heilt sich schnell durch den Verzehr von Fisch.

Statistik

Name: Baryonyx

Species: [Baryonyx Aquifulgur](#)

Zeit: Untere Kreidezeit

Ernährung: Fischfresser

Charakter: Territorial



Eigenschaften

Zähmbar: Ja

Reitbar: Ja

Sattel: Ja, [Baryonyx Sattel](#) ab Stufe 45

Erschienen: Ja, mit der Version 254.0

Grundinformationen:

- **Wild:**

So wie der [Carnotaurus](#), stellt auch der [Baryonyx Aquifulgur](#) eher einen kleineren Vertreter der großen Raubtiere dar. Der Baryonyx ist ein sehr schneller Schwimmer, welcher zu Fuß wie auch im [Wasser](#), genug Agilität besitzt um für die meisten Tiere der Insel eine Gefahr darzustellen aber leider besitzt er nicht die Stärke des [Spinosaurus](#) oder anderer großer unterwasser lebender Raubtiere.

- **Gezähmt:**

Die Ursprüngliche Vorliebe des Baryonyx für die Jagd zu [Wasser](#) zeichnet sich dadurch aus, dass wenn er gezähmt ist, dieser die Auffassungsgabe dafür besitzt, Meeresbewohner sehr effizient zu töten. Der Baryonyx ist für denjenigen, bedingt durch seine ausgezeichnete Geschwindigkeit und Stärke, die richtige Wahl, welcher oft zwischen [Wasser](#) - und Land Fortbewegung wechselt und die Agilität der puren Kraft vorzieht.

- **Bekannte Informationen:**

Trotzdessen, das der Baryonyx ein flinker und gefährlicher Raubsaurier ist, verzehrer nur Fisch und andere Meeresbewohner. Der ausgefeilte Stoffwechsel des Baryonyx erlaubt es ihm, seine Wunden sehr schnell zu heilen, nachdem er den, für ihn so nahrhaften, Fisch verzehrt hat. Wahrscheinlich ist dies der Grund, weshalb der Baryonyx so selten Landtiere angreift.

Basis Statistiken:

Attribut	Menge auf Stufe 1	Zuwachs pro Level (Wild)	Zuwachs pro Level (Gezähmt)	Taming Bonus
Gesundheit	440	+88	+5.4%	+0.07
Ausdauer	325	+32.5	+10%	
Sauerstoff	N/A	N/A	N/A	
Hunger	2250	+225	+10%	
Gewicht	325	+6.5	+4%	
Nahkampfschaden	35	+1.75	+1.7%	+7% Mult. +17.6%
Bewegungsgeschwindigkeit 100%		N/A	+2.5%	+20%
Trägheit	400	+24	N/A	+0.5

Zähmen:

Der Baryonyx ist sehr häufig im südlichen Bereich der Insel anzutreffen, vorwiegend in der Nähe zu Flüssen. Transportiert werden kann der Baryonyx mittels [Megalosaurus](#), [Argentavis](#), [Quetzal](#), [Wyvern](#) und [Krake](#). Mit etwas spielerischen Geschick ist er recht schnell betäubt und kann mit [Pachyrhinosaurus Ei Kibble](#) gezähmt werden, [Rohes Edelfleisch](#), [Rohes Edelfischfleisch](#) usw. geht natürlich auch aber die Zähm - Effizienz ist dabei geringer.

Sollte es sich um ein höherwertiges Tier handeln, welches zur Zucht gedacht ist, transportiert ihn entsprechen

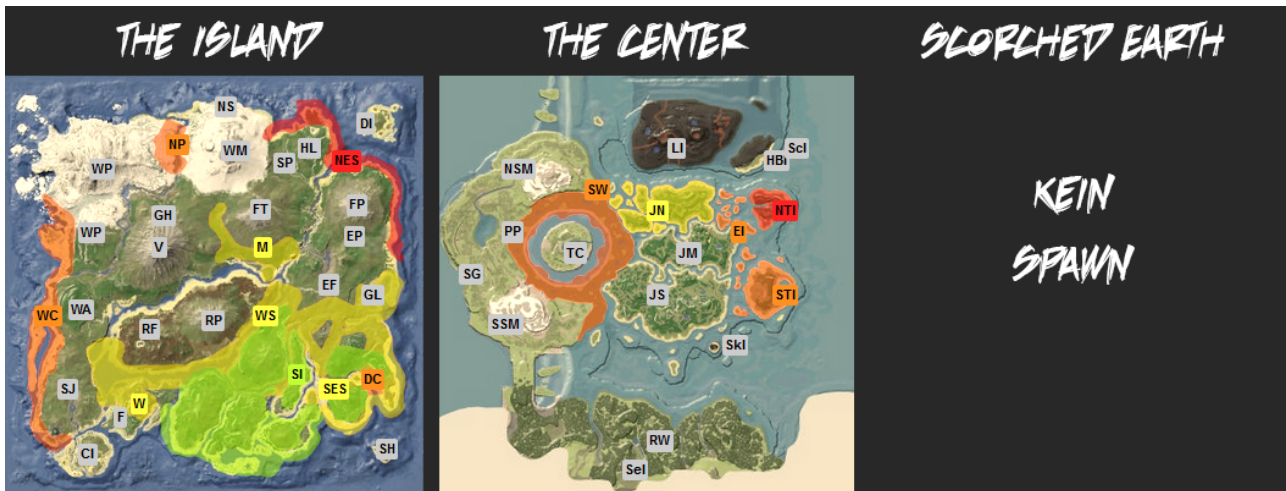
in ein Zähm - Gehege in Eurer Basis.

Sein Betäubungsabbau ist recht gering und Ihr solltet keine Probleme haben ihn betäubt zu halten.

Level 1			Time	Level 30			Time	Level 60			Time
Kibble (Pachyrhino Egg)	4	0	0:05:20	Kibble (Pachyrhino Egg)	7	0	0:09:20	Kibble (Pachyrhino Egg)	11	0	0:14:40
Raw Prime Fish Meat	22	0	0:09:11	Raw Prime Fish Meat	46	0	0:19:11	Raw Prime Fish Meat	71	0	0:29:36
Cooked Prime Fish Meat	44	0	0:18:51	Cooked Prime Fish Meat	92	1	0:39:25	Cooked Prime Fish Meat	142	26	1:00:50
Raw Fish Meat	65	6	0:27:06	Raw Fish Meat	138	29	0:57:31	Raw Fish Meat	213	82	1:28:46
Cooked Fish Meat	130	6	0:27:06	Cooked Fish Meat	275	29	0:57:18	Cooked Fish Meat	425	81	1:28:33
KO: × 40; × 17; × 5; × 3; × 2; × 1 Torpor-depletion: 0.31 / s. Time until all torpor is depleted: 00:21:49				KO: × 110; × 45; × 13; × 7; × 5; × 3 Torpor-depletion: 0.47 / s. Time until all torpor is depleted: 00:39:23				KO: × 182; × 75; × 21; × 12; × 9; × 5 Torpor-depletion: 0.63 / s. Time until all torpor is depleted: 00:48:14			
Level 90			Time	Level 120			Time	Level 150			Time
Kibble (Pachyrhino Egg)	15	0	0:20:00	Kibble (Pachyrhino Egg)	19	0	0:25:20	Kibble (Pachyrhino Egg)	22	0	0:29:19
Raw Prime Fish Meat	96	0	0:40:01	Raw Prime Fish Meat	121	0	0:50:26	Raw Prime Fish Meat	146	5	1:00:51
Cooked Prime Fish Meat	192	70	1:22:15	Cooked Prime Fish Meat	242	130	1:43:40	Cooked Prime Fish Meat	292	204	2:05:05
Raw Fish Meat	288	161	2:00:01	Raw Fish Meat	363	262	2:31:16	Raw Fish Meat	438	382	3:02:31
Cooked Fish Meat	575	160	1:59:48	Cooked Fish Meat	725	261	2:31:03	Cooked Fish Meat	875	381	3:02:18
KO: × 254; × 104; × 29; × 17; × 12; × 6 Torpor-depletion: 0.81 / s. Time until all torpor is depleted: 00:53:25				KO: × 326; × 133; × 37; × 21; × 15; × 8 Torpor-depletion: 0.98 / s. Time until all torpor is depleted: 00:58:49				KO: × 398; × 163; × 45; × 26; × 18; × 9 Torpor-depletion: 1.12 / s. Time until all torpor is depleted: 00:59:14			

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

Vorkommen:



Farmt / Produziert / Besonderheit:

Der Baryonyx besitzt die Fähigkeit im [Wasser](#) (schwimmend) Feinde bewusstlos zu schlagen.

Ausgelöst wird dieser Effekt durch das drücken der rechten Maustaste.

Natürlich müßt Ihr dazu auf ihm sitzen und er muß dabei schwimmen.

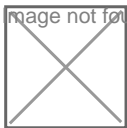

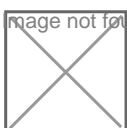




Ebenso kann man mit diesem Effekt sehr schnell [Rohes Fischfleisch](#) oder Tiere die sich im [Wasser](#) befinden farmen.

Weiterhin ist er recht Ausdauernd sowohl zu Fuß als auch zu [Wasser](#).

Farmt:

Ressource:

Menge pro Aktion:

	image not found or type unknown	*
	image not found or type unknown	***
	image not found or type unknown	*****
	image not found or type unknown	**
	image not found or type unknown	**
	image not found or type unknown	**
	image not found or type unknown	***

[Rohes Edelfleisch](#)

[Rohes Fleisch](#)

[Rohes Fischfleisch](#)

[Chitin](#)

[Keratin](#)

[Fell](#)

[Leder](#)

(*****Hervorragend / *Schlecht)

Drops:



[Keratin](#)



[Leder](#)



[Rohes Edelfleisch](#)



[Rohes Fleisch](#)

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.

