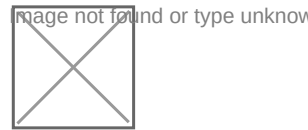


Purlovia

Purlovia ist ein geduldiges und hinterhältiges Tier.



Statistik

Name: Purlovia

Species: [Purlovia maxima](#)

Zeit: Später Perm

Ernährung: Allesfresser

Charakter: Geduldig

Eigenschaften

Zähmbar: Ja

Reitbar: Nein

Sattel: Nein

Erschienen: Ja, mit der Version 254.0

Grundinformationen:

- **Wild:**

[Purlovia Maxima](#) beherrscht perfekt das [Element](#) der Überraschung. Der Annahme nach, Nanictidopids wie Purlovia seien einst Pflanzenfresser gewesen, bemerkte ich, dass dieses Tier ein geduldiger Jäger von der cleversten Sorte ist.

- **Gezähmt:**

Nachdem er sich im Dschungelboden eingegraben hat, geht er in eine längere Ruhephase (Starre) über und verbraucht dabei deutlich weniger [Nahrung](#). Sollte ein Beutetier unglücklicherweise in seine Nähe kommen, schießt Purlovia dramatisch aus dem Boden hervor und schlägt seine großen Eckzähne in die Beute, bevor diese überhaupt reagieren kann.

- **Bekannte Informationen:**

Obwohl Purlovia nicht für ein Leben als Reittier geeignet ist, bezieht sich sein Nutzen für den Stamm auf die Inszenierung von Hinterhalten und als nicht zu unterschätzender Dorfwächter. Mit einem gezähmten Rudel Purlovia kann man sich wörtlich ein wahres Minenfeld aus Zähnen und Klauen zusammenstellen. Allerdings muss ein solcher Purlovia Hinterhalt sorgfältig geplant werden, da Purlovia sich weigern wird in seinen Ruhezustand (Starre) überzugehen wenn er eine Gefahr in der Nähe wahrnimmt.

Basis Statistiken:

Attribut	Menge auf Stufe 1	Zuwachs pro Level (Wild)	Zuwachs pro Level (Gezähmt)	Taming Bonus
Gesundheit	275	+55	+5.4%	+0.07
Ausdauer	300	+30	+10%	
Sauerstoff	150	+15	+10%	
Hunger	4000	+400	+10%	
Gewicht	400	+8	+1.7%	
Nahkampfschaden	32	+1.6	+2.5%	+7% mult. 17.6%
Bewegungsgeschwindigkeit	100%	N/A	+?%	
Trägheit	500	+30	N/A	+0.5

Zähmen:

Einen Purlovia kann man entweder im Redwood Biom oder am Berg zum blauen Ark antreffen.

Transportiert werden kann er mit einem [Quetzal](#) [Wyvern](#) & [Kraken](#).

Am besten betäubt Ihr ihn von einer kleinen Anhöhe aus, welche er nicht erklimmen kann oder Ihr transportiert

den Purlovia direkt per [Quetzal](#) in Eure Basis.

Zum Effizienten zähmen wird [Moschops Ei Kibble](#) ([Rohes Edelfleisch](#), [Rohes Hammelfleisch](#) usw. geht natürlich auch)

benötigt und sein Toporabbau ist moderat. Im großen und ganzen solltet Ihr keine Probleme haben ihn zu zähmen.

 Level 1			Time	 Level 30			Time	 Level 60			Time
 Kibble (Moschops Egg)	3	0	0 0:06:00	 Kibble (Moschops Egg)	7	0	0 0:14:00	 Kibble (Moschops Egg)	11	0	0 0:21:59
 Raw Mutton	4	0	0 0:07:30	 Raw Mutton	7	0	0 0:13:08	 Raw Mutton	11	0	0 0:20:38
 Cooked Lamb Chop	6	0	0 0:11:15	 Cooked Lamb Chop	14	0	0 0:26:15	 Cooked Lamb Chop	21	0	0 0:39:23
 Raw Prime Meat	8	0	0 0:15:00	 Raw Prime Meat	18	0	0 0:33:45	 Raw Prime Meat	28	0	0 0:52:30
 Cooked Prime Meat	16	3	1 0:29:59	 Cooked Prime Meat	35	26	6 1:05:34	 Cooked Prime Meat	55	86	19 1:43:01
 Raw Prime Fish Meat	20	0	0 0:18:45	 Raw Prime Fish Meat	44	0	0 0:41:15	 Raw Prime Fish Meat	69	9	2 1:04:42
 Raw Meat	24	20	4 0:45:00	 Raw Meat	53	79	17 1:39:23	 Raw Meat	83	192	42 2:35:38
 Cooked Prime Fish Meat	40	13	3 0:38:33	 Cooked Prime Fish Meat	88	56	12 1:24:49	 Cooked Prime Fish Meat	138	146	32 2:13:00
 Cooked Meat	47	19	4 0:44:04	 Cooked Meat	105	78	17 1:38:27	 Cooked Meat	165	190	42 2:34:42
 Raw Fish Meat	59	31	7 0:55:19	 Raw Fish Meat	132	117	25 2:03:45	 Raw Fish Meat	207	269	59 3:14:04
 Cooked Fish Meat	118	31	7 0:55:19	 Cooked Fish Meat	263	116	25 2:03:17	 Cooked Fish Meat	413	268	59 3:13:36
KO:  × 50;  × 21;  × 6;  × 4;  × 3;  × 2				KO:  × 137;  × 56;  × 16;  × 9;  × 7;  × 4				KO:  × 227;  × 93;  × 26;  × 15;  × 11;  × 6			
Torpor-depletion: 0.31 / s. Time until all torpor is depleted: 00:27:16				Torpor-depletion: 0.47 / s. Time until all torpor is depleted: 00:49:14				Torpor-depletion: 0.63 / s. Time until all torpor is depleted: 01:00:17			
 Level 90			Time	 Level 120			Time	 Level 150			Time
 Kibble (Moschops Egg)	15	0	0 0:29:59	 Kibble (Moschops Egg)	18	0	0 0:35:58	 Kibble (Moschops Egg)	22	0	0 0:43:58
 Raw Mutton	15	0	0 0:28:08	 Raw Mutton	19	0	0 0:35:38	 Raw Mutton	23	0	0 0:43:08
 Cooked Lamb Chop	29	0	0 0:54:23	 Cooked Lamb Chop	36	0	0 1:07:30	 Cooked Lamb Chop	44	27	7 1:22:30
 Raw Prime Meat	38	11	3 1:11:15	 Raw Prime Meat	48	53	13 1:30:00	 Raw Prime Meat	58	108	26 1:48:45
 Cooked Prime Meat	75	178	40 2:20:29	 Cooked Prime Meat	95	296	69 2:57:56	 Cooked Prime Meat	115	437	105 3:35:24
 Raw Prime Fish Meat	94	52	12 1:28:08	 Raw Prime Fish Meat	119	113	26 1:51:34	 Raw Prime Fish Meat	144	189	45 2:15:00
 Raw Meat	113	349	79 3:31:53	 Raw Meat	143	545	127 4:28:08	 Raw Meat	173	774	185 5:24:23
 Cooked Prime Fish Meat	188	276	62 3:01:12	 Cooked Prime Fish Meat	238	438	102 3:49:23	 Cooked Prime Fish Meat	288	630	150 4:37:34
 Cooked Meat	225	347	78 3:30:57	 Cooked Meat	285	543	126 4:27:12	 Cooked Meat	345	771	184 5:23:27
 Raw Fish Meat	282	476	107 4:24:23	 Raw Fish Meat	357	729	169 5:34:42	 Raw Fish Meat	432	1024	244 6:45:00
 Cooked Fish Meat	563	474	107 4:23:55	 Cooked Fish Meat	713	728	169 5:34:14	 Cooked Fish Meat	863	1022	244 6:44:32
KO:  × 317;  × 130;  × 36;  × 21;  × 15;  × 8				KO:  × 407;  × 167;  × 46;  × 26;  × 19;  × 10				KO:  × 497;  × 203;  × 56;  × 32;  × 23;  × 12			
Torpor-depletion: 0.8 / s. Time until all torpor is depleted: 01:06:46				Torpor-depletion: 0.96 / s. Time until all torpor is depleted: 01:11:02				Torpor-depletion: 1.12 / s. Time until all torpor is depleted: 01:14:03			

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

Farmt / Produziert:

Ein Purlovia kann sich eingraben und dadurch andere Spieler / Tiere aus dem Hinterhalt heraus bzw. überraschend angreifen. (Range)
Schaut ihn dazu an und drückt kurz die Taste "E", sofort gräbt sich der Purlovia ein.

Drops:



[Rohes Edelfleisch](#)



[Rohes Fleisch](#)



[Spoiler 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.



