

Эволюция.

Так незаметно прошел целый месяц моего пребывания в лесу. За это время, я и мои зверюшки убили много животных и набрались много опыта. Крадор смог эволюционировать и стать Древней мегаланией. Его габариты немного увеличились, рост стал два метра, а длина увеличилась до десяти.

[Раса]: Древняя Мегалания.

[Уровень]:13

[Класс]: Взрослая особь, С.

[Навыки]: Острое чутье, Маскировка2х, Всеядность, Бактериологический укус3х, Сверхсильный укус3х, Крепкая чешуя, Бездонный желудок, Регенерация, Адаптация.

[Титулы]: Обжора, Охотник:

Маскировка3х-теперь вы можете двигаться с обычной скоростью, маскировка не будет снята, но во время битвы маскировка работать не будет.

Бактериологический укус3х - скорость размножения бактерий повышена.

Сверхсильный укус3х- сила укуса увеличена в три раза.

Адаптивность - это приспособление организма к новым факторам окружения, это концентрация всех ресурсов организма на приспособление к каким-то условиям (например, на холоде организм начинает максимально сохранять тепло), но без выработки новых способностей и иммунитетов.

Сандар поднялся С- ранга до С+ ранга.

[Раса]: Ворон.

[Уровень]:19

[Класс]: Взрослая особь, С+.

[Навыки]: Глаз устрашения, полет, Интеллект, Сверхъестественная память, стальной клюв, регенерация3х, стальные когти, Быстрое размножение и рост, Некромантия (4), Вечная жизнь,

[Титулы]: Боец, Одиночка.

Тигрята тоже от не отставали и поднялись с D- до D+.

Эволюционировали не только животные, но и оружие. Кровавый лотос эволюционировал в кровавую косу, прочность и острота увеличились, но также увеличилась его жажда крови.

Но самое главное удалось эволюционировать мне. С этой эволюцией моя раса поменялась. Теперь я дальней потомок дракона. Внешность очень сильно теперь отличается, цвет стал черным, выросли свои крылья, рога, и как не странно эволюция дала мне сразу одежду. (а то пишите опишите одежду, а сделаю лучше не напишу, а покажу) Что касается навыков, то тут произошло много изменений.

До эволюции.

[Титулы]: Зверь.

[Раса]: Людо-Ящер.

[Уровень]:39

[Класс]: Редкий, Взрослый ящер.

[Навыки]: Глаз Оценки, Присвоение ДНК, Всеядность, Безграничный кислород, Бездонный желудок, Чувство опасности, Исчезновение в тумане, Регенерация 3х, Стальная кожа, Скорость 3х, Глаз ужаса, Крепкие зубы, Магия молнии (1), Удлинение щупалец2х, Эхо локация, полет, Магический яд (4), Вечная жизнь, Берсеркер2х, Кислотная кровь, Хитиновый доспех, Владение мечем (3), Владение копьем (1), Строитель, Плевков паутиной, Магия леса (2), Лидерство, Владение луком (4), Вор, Торговля, Обман, Острое чутье, Стальная хватка, Рекрутирование, Сила3х, Невосприимчивость к физическим атакам2х:

После эволюции.

[Раса]: Драконида.

[Уровень]:8

[Класс]: Взрослый драконида.

[Навыки]: Глаз Оценки, Присвоение ДНК, Всеядность, Безграничный кислород, Бездонный желудок, Чувство опасности, Сверхчеловеческие (Сила, мобильность, выносливость)3х, Исчезновение в тумане, Регенерация 3х, Стальная кожа, Глаз ужаса, Крепкие зубы, Удлинение щупалец2х, Эхо локация, полет, Вечная жизнь, Берсеркер2х, Кислотная кровь, Черный стальной доспех, Мастер оружия (5), Строитель, Плевков паутиной, Лидерство, Вор, Торговля, Обман, Острое чутье, Стальная хватка, Рекрутирование, Невосприимчивость к физическим атакам2х, Аэрокинез, Физиология демона, Красноречие, Самосожжение, Меткость, Орлиное зрение, Радужная магия (5), Ударные волны, Тёмная Материя, Манипуляции гравитацией(3):

Радужная магия (5)- Навык позволяет использовать всю магию что у вас есть (Магия Яда, Магия Леса, Магия Молнии, Магия Ветра, Магия Огня, Магия тьмы)

Накопитель жира, Накопитель воды, Жаростойкость объединяются и получают навык Адаптивность

Владение (Луком, копьем, мечем, Топором, Косой) объединяются и получают навык Мастер оружия (5)

Хитиновый доспех - Черный стальной доспех

Адаптивность - это приспособление организма к новым факторам окружения, это концентрация всех ресурсов организма на приспособление к каким-то условиям (например, на холоде организм начинает максимально сохранять тепло), но без выработки новых способностей и иммунитетов.

Манипуляции гравитацией(3) - способности, позволяющие управлять силой притяжения. В бою

могут быть крайне полезны, так как гравитация вполне может действовать на противника минуя внешнюю защиту, такую как доспехи и барьеры, (на противника давит вес до 50кг) а также ослабевать ее возле союзников делая и быстрее

Мастер оружия (5)- навык позволяет владеть всеми видами оружия (Для этого надо владеть хотя бы четырьмя видами оружия)

Ударные волны - условное название для всех тех эффектов, которые происходят при атаках (преимущественно ближнего боя) персонажей, как побочный эффект из-за скорости (не обязательно атак), особой техники или пассивного заряда ударов энергией. Преимущественно имеют природу энергетических волн, явно выражающихся чаще всего в звуковых и, воздушных вибрациях, а также в колебаниях твердых тел. Часто являются решением проблемы недостатка области поражения у рукопашников.

Чёрный стальной доспех -Черный стальной доспех прочнее хитиновой, а также обладает защитой от магических атак (4)

Тёмная Материя - неизвестная тёмная субстанция, которую демоны могут создавать и манипулировать ей. Можно придавать какую-либо форму по своему желанию, например, использовать как дополнительные конечности для атаки, или же концентрировать её в какой-либо точке на теле, используя её как дополнительную защиту.

Когда, я полностью свыкся со своим новым видом и навыками, я оставил своих прекрасных зверюшек в лесу, а сам отправился в город.

-Надеюсь там не чего не случилось пока меня не было.

<http://tl.rulate.ru/book/9906/229255>