

Глава 2: Мутации и Эволюция

Перевод и редакция Xataru.

Всё написанное было словно с тех листов с персонажами для настольных игр, которые мои ученики носили с собой. Но мой статус больше подходил для монстра, чем для человека. Когда я сосредоточилась на детальном описании, это преподнесло еще больше информации, вероятно, именно так я и могу посмотреть на потенциальные мутации и эволюции. Так вот, СИЛА влияла на мою физическую силу, ЖИВ, являлась мерой выносливости и того, сколько я проживу, ПРОВ влияло на мою ловкость и рефлекс. ИНТ - просто общий интеллект, МУД - отвечала больше за здравомыслие и понимание. Что-то вроде понимания по книгам, и получения знаний и понимания на основе опыта. РАЗ или разум... магические способности, их сила и защита. ХАР или харизма - прямолинейность, убедительность и моя способность ладить с другими. А удача, что довольно просто, показывала меру моей удачи. Если присмотреться к расе, "элитный детеныш морской змеи", то обычный детеныш Талонской морской змеи имел очень низкие характеристики. Я получила ИНТ и МУД из предыдущей жизни, но моя удача, с другой стороны, хуже, чем у обычной змеи... Чем же отличается мой региональный вариант от других?

Роботизированный голос снова заговорил и экран сменился со статуса на описание Талонской Морской Змеи.

"Морская змея, обитающая на континенте Талония. Талонская Морская Змея живет в одном из самых холодных климатов, в результате чего они приспособлены к более холодным условиям, а её чешуя может поглощать тепло от солнца. Талонские морские змеи - единственные морские змеи, откладывающие яйца на суше. Они также являются единственными морскими змеями, обладающими едким ядом, а также способностью плевать этим ядом на расстоянии до 1 метра."

Так, а я неплохо приспособлена к ядовитым атакам, система действительно поместила меня в хорошо подходящее тело. Всё же яд - один из моих любимых методов убийства. Но, двигаясь дальше, давайте посмотрим на то, что меня действительно интересовало, - мутации и эволюция. Вернувшись к экрану статуса, я начала фокусироваться на мутациях и вскоре после экран изменился.

"Мутации - это способность, присущая только элитным монстрам. После потребления достаточного количества биоматерии элитный монстр может мутировать различными способами, меняя тело. Потенциальными мутациями, доступными для Талонской морской змеи, являются: увеличенный размер, шипастый хвост, улучшенные легкие, улучшенные глаза, жабры. Ваше нынешнее состояние не может выдержать никаких мутаций, пожалуйста, вылупитесь из вашего яйца, чтобы просмотреть требования к биоматериалу."

Всё имело свое применение, но мне интересно, есть ли предел? Я полагала, что узнаю, как только вырвусь из яйца, но я должна посмотреть, что именно представляет собой эта эволюция, и проверить потенциальные.

"Все виды монстров могут эволюционировать после потребления определенного количества биоматерии. Большинство эволюций проходит от младенческой фазы к взрослой. Существуют особые эволюции, которые могут изменить вид монстров, они могут быть разблокированы при особых обстоятельствах. Обратите внимание, что если элитный монстр изменит свой вид, он потеряет несовместимые с ним мутации."

Значит эволюция этого мира отличается от концепции, с которой знакома я. Кажется, больше похоже на ммм... как там называлось, Погемон? Наверное. Так что насчет потенциальных эволюций?

"Потенциальными эволюциями являются: Юная Талонская Морская змея, детеныш бледной змеи, младенец морской змеи, молодой морской Дрейк???"

"Юная" эволюция прямолинейна, просто естественное развитие моего нынешнего вида. Но этот путь кажется заданным и ограниченным по сравнению с особыми эволюциями. Какие доступны другие пути?

"Бледная змея - давно вымерший вид, который мог перемещаться как по суше, так и по океану. Также его называют бесшумной смертью, из-за его необычно малых размеров и отсутствия шума при атаке на жертву. Была известна своим агрессивным поведением и чрезвычайно

мощным ядом. Доведенные до вымирания гуманоидными расами в прошлую эпоху. Следует эволюционному пути детеныш > юный>подросток>взрослый и не может развиваться дальше. Доступно благодаря действиям из вашей предыдущей жизни. Требования к разблокировке: 50 кг биоматериала, убить 100 существ вашего собственного вида, убить 100 змей другого вида, убить 100 существ любых других видов."

Похоже, это особая эволюция появилась из-за того, что раньше я была знаменитой убийцей. Поскольку моя цель, скорее всего, приведет меня к конфликту со многими людьми, я не возражала превратиться в настолько ненавистный вид, что на меня начнут активно охотиться, но бледная змея не очень долговечна. Я не могу предположить, что один только яд, даже сверхсильный, как у Бледной Змеи, хорошо действовал на божеств. Нельзя ожидать выйти победителем против Него только с одним трюком в рукаве. Это даже не учитывая ограниченные возможности роста. А как насчет Морского Змея?

"Морской Змей водный монстр; в молодости часто путают с морской змеей, хотя у них есть общий предок. Они намного крупнее морских змей на всех стадиях эволюции. В отличие от морских змей они живородящие, а не откладывают яйца. Морские змеи обитают в среднем слое океана в отличие от морских змей, обитающих на мелководье. Они известны своей территориальностью, и взрослые склонны оборачиваться вокруг парусных кораблей проходящих через их территорию. Следуя эволюционному пути младенец-подросток-взрослый, дальнейшая эволюция блокируется по достижении взрослой фазы. Доступна связь между морскими змеями и предыдущим титулом. Требования к разблокировке: 1500 кг потребляемого биоматериала, быть элитной морской змеей с мутацией "Массивный Размер" (улучшенная версия "Увеличенный Размер"), быть элитной морской змеей с мутацией "Увеличенный Размер". Обратите внимание, что оба требования к мутации отменены из-за титула из предыдущей жизни - Убийца Змей."

Не так уж и плохо, и его рост не ограничен до тех пор, пока я не эволюционирую во взрослого. Но змей обитал только лишь в океане. Если бы не этот единственный недостаток, я бы всерьез задумалась об эволюции. Всё же никогда не следует недооценивать преимущество в размере. Однажды это едва не стоило мне жизни. Итак, система, как насчет Морского Дрейка?

"Морской Дрейк - водный монстр, предок морских змей и змеев. Совмещают в себе яд змей и величину Морских Змеев. Их немного, и они встречаются только в неглубоких глубинах океана. Они известны своим уединенным характером и свирепыми боевыми способностями. Хотя он и не так силен, как монстры, живущие в самых глубинах океана, морской Дрейк - тот, от кого которого большинство людей будут держаться подальше. Следует эволюционному пути

молодой>взрослый, дальнейшие морские эволюции после взрослой фазы ограничены ??? но потенциально может эволюционировать в наземного монстра. Доступно благодаря тому, что разблокирован как морской змей, так и любой эволюционный путь змеи. Требования к разблокировке: 2500кг потребляемого биоматериала, быть элитной морской змеей или змеей с мутациями "Увеличенный Размер" или "Массивный Размер" и "Превосходные Глаза."

Черт, выглядит мило, я почти определенно собиралась опробовать его. Морской Дрейк имел преимущества в размерах и силе морского змея, а также обладал ядом морской змеи. Но единственный оставшийся вопрос - неизвестный вариант, что также появился в описании Морского Дрейка.

"??? это уникальная эволюция, доступная всем потомкам драконов-духов, у которых путь эволюции не заблокирован взрослой стадией, если не указано иное. Более подробная информация станет доступна по мере выполнения требований разблокировки. Требования к разблокировке: 1 000 000 кг потребляемого биоматериала, текущий вид имеет духовное происхождение Дракона (завершено), по крайней мере 20% потребляемого биоматериала относится к растительной материи, по крайней мере 20% потребляемого биоматериала относится к водной жизни, по крайней мере 20% потребляемого биоматериала относится к земной жизни, по крайней мере 20% потребляемого биоматериала относится к разумной/обладающей интеллектом жизни (это может совпадать с земной и водной жизнью), должен потребить по крайней мере 20% от общего количества неорганического материала, быть элитным монстром с мутацией "Гигантский Размер", быть элитным монстром с мутацией "Разъедающий Желудок", быть элитным монстром с мутацией "Рост", быть элитным монстром с мутацией "Смертельный Яд", быть элитным монстром с мутацией "Пустые Органы", должно бояться по крайней мере 3 фракции разумной/обладающей интеллектом жизни (1/3), может существовать только одна ??? если существует другой представитель, он должен быть убит (завершено), приобрести любой из следующих титулов: Богоубийца, божество, Бич жизни, Бессмертный убийца, Пожиратель Миров. В связи с наличием 2/15 теперь доступна следующая информация; Вид: Уроборос, считающийся прямым потомком Прародителя Дракона-Духа, Титана Левиафана. Считается одним из 4-х вестников конца света."

Я уже решила. Он будет моей конечной целью. Поскольку мутация доступна всем потомкам драконов-духов, я могу свободно развиваться, и пока остаюсь на этом пути, то смогу в конечном приближаться к Уроборосу. И поскольку один из обязательных титулов - Богоубийца, это означает, что стать Уроборосом будет более чем достаточно, чтобы победить его. Ради моих изначальных целей я должна сосредоточиться на том, чтобы стать взрослым морским Дрейком и совершить переход на сушу. Теперь, когда составлен план, дальше нужно разбить это яйцо. Ну что ж, понеслась душа в рай!

<http://tl.rulate.ru/book/48833/1308730>