突变

**突变**如同特性一样，会给角色带来各种被动效果。与创建新角色时选择的特性不同，突变只能在游戏中随机获得。像特性一样，突变既可能有利，也可能是有害的。

突变会造成伤害吗

是的，有时会。突变可以通过食用一些诱变食物（如诱变剂，诱变血清，畸形胎儿，手臂，腿和污水样品），或者遭受长时间的辐射来获得。

当满足条件时，身体会有2/3的概率得到任一突变，而另外1/3的概率你会获得一个不良突变。尽管并非所有“不良”突变都是毫无益处的，但并非所有“良性”突变都同样可取。

（对于拥有优良基因特性的人来说，另外1/3的概率你将不是获得一个不良突变而是会获得一个良性突变 。）

如果最终获得了一个不需要的突变，净化剂可以清除它们。它可以还原或者降解最多4个突变。但是，并非所有的突变都可以还原或者降解，此外，净化剂也不会删除你在创建角色时选择的任何起始特征，不论是正面的还是负面的。

即使没有绝对糟糕的不良突变，所有突变的概率也是不同的。突变分为十几个类别以及更多的分支。不同类别对于不同分支的需求是不同的，并且大多数分支是彼此对立的。

已拥有的突变分支越多，获得新分支或者跨分支突变的可能性就会变小。系统会优先考虑对当前分支突变的升级，直接升级的优先级最高，但仍然有（5/已有的可升级项+5）几率跳过，然后会随机为你选择一个可能的突变，也只有这种情况，游戏才会从整个突变池中随机的选择突变。

一旦代码确定了你将获得的变异（通常基于突变类别，你最强的特征或选择使用的特征），然后它将朝该方向突变。如果你没有该突变的前置突变，系统将为你提供你能获得的最相关的突变。

例如，如果某一突变需要前一个前置（B需要A前置，C需要B前置，依此类推），并且现在代码确定你将获得C。则如果你有B，它将给你C，如果你有A，但是没有B，则获得B。

有时候你使用的某物，一次就能产生多个突变，但这并不是普遍的，有时候这种情况会发生，但并非总是如此！

消耗

虽然大多数变异是被动，会一直生效或有条件地触发，但少数变异是主动的，要么按需使用，要么随机触发。就像仿生学一样，玩家利用这些突变会产生消耗，例如增加你的饥饿度，口渴或疲劳程度。但是，因为存在某些上限，这些操作将可能被取消（或中断），以使你无法使用突变杀死自己。

饥饿上限为700（*处于饥渴*和*接近饥饿*之间），口渴为260（*略高于脱水*），疲劳为575（*疲惫*）。

要访问突变菜单，可以使用{键来切换突变或激活突变菜单。

类别

特性往往会引起同一类别的其他突变：你的基因正在重组！

当你进行突变时，游戏会检查你的最强类别。如果没有单个类别是最强类别，则将选择完全随机的突变，不一定是你几个较强类别中的一个。

隶属于该类别的突变，以及与该类别相关的突变，可以增加该类别的强度。隶属该类别的价值为8点，每个分支减半。

例如，丑陋因它是猫科动物突变，对猫科动物给出8点，而由于它的相关突变畸形外貌也属于猫科动物突变，因此猫科动物再加4点。在这种情况下，相关突变仅代表“前置突变”，“其他前置突变”和“进化”。

选择类别后，你将向该类别中的随机突变变异。进化的概率要大于获得该类别新突变的概率。例如，如果你最强的类别是猫科动物，而你是丑陋的猫，则比获得任何其他随机猫科动物的突变更可能的情况，那就是你由“丑陋的猫”变成了“畸形的猫”。

一旦选择了一个突变，你将开始朝它突变。如果你当前有任何突变与该突变冲突，则将其中一个冲突的突变随机删除。如果你没有冲突的突变，但是没有任何前置突变，那么你将开始朝着随机前提突变突变。如果你已经具有前置突变并且没有冲突的突变，那么你将立即获得所选的突变。

下列有很多不同的类别，每种类别都会提供不同的体验：

* **蜥蜴人**：一种相对平衡的近战突变。降低灵活性，变得冷血，以换取一些近战和实用突变。
* **鸟人**：非常灵活，以较差的体质和防御能力为代价。你比奥运会短跑运动员还要快，并且不需要“庇护所”或“常规饭菜”之类的东西，但是只要几次命中就能轻松杀死你。
* **鱼人**：这很明显，鱼只会使你擅长游泳。
* **兽人**：鸟人的反面。近战惊人，但需要大量的食物补给。
* **猫人**：基本上只是兽人的猫科变种。
* **狼人**：基本上只是兽人的犬科变种。
* **熊人**：一个大型的近战坦克，会冬眠，不是一个好猎手。
* **牛头人**：你是一个庞大而笨拙的食草动物，具有很高的血量，强大的自然攻击能力和食用灌木的能力。玩起来像是植物限制较少的物种。
* **虫人**：中等能力的近战突变，它不如蜥蜴或野兽强大，但缺点也更少。而且它带有一些主动变异。
* **树人**：你是一个缓慢的，布满荆棘的坦克，几乎不使用任何补给品。非常适合刚正面，不适合突袭。
* **史莱姆**：混乱。同时提供巨大的好处（很多情况下）和灾难性的缺点。归结为运气。
* **穴居人**：你变成地下的夜行者。它有很多讨厌的副作用，例如使你白天变得毫无用处。
* **章鱼人**：出奇的灵活。快速适应大多数情况，无论是近战，游泳还是隐身。但是行走变得十分困难
* **蜘蛛人**：你会制造网，快速移动，用致命的毒牙咬人。
* **大鼠人**：体力非常持久的角色，但需要较高的补给。要求你不断寻找新食物。但是，“食物”是一个非常宽泛的术语。
* **小鼠人**：收缩你的食物并增加其食物需求，但使你速度惊人。还消除了喝水的需要。
* **医学变种人**：变得对任何伤害免疫，除非拿着枪指着你的头，谁还需要医生和绷带？
* **新人类**：非常“安全”的类别。低风险，低回报。人类“进化”的下一步。
* **精灵**：与奇美拉相似，但是是隐身型而非战斗型。
* **奇美拉**：超级野兽。你几乎拥有每一个好的进攻性突变，但你也有大量的负面突变，甚至可能导致死亡。
* **迅猛龙**：高速掠食者。有点像混战里偷袭的刺客，快速杀敌并在出现危险的第一时间迅速逃离。不如其他近战突变那么持久。
* **马卡斯**：长期和真菌混在一起可能获得这个突变。你现在是入侵地球的真菌的一员。叛徒！使用常规诱变剂无法获得。将你锁定在其他突变之外。
* **马洛斯：**吃马洛斯浆果，马洛斯种子和马洛斯密浆来获得。

有关完整概述，请参见突变列表。

阈值

尽管大多数突变都可以通过净化剂逆转。但是如果你使用特别大剂量的目标诱变剂并且已经强烈参与该类别，那么你可能会永久超越人类，这称为“越​​越阈值”。超越阈值将解锁更深一步的突变，这些突变会彻底改变角色的身体和思维方式。

在这一点上，超越阈值的唯一缺点是你再也不能突破其它阈值了。

**阀值下限**

你只能通过可注射诱变剂血清越过阈值。不管你喝多少加仑的诱变剂，饮用诱变剂都不会起作用。（这可能会在以后更改，但这不是优先要做的。）为了有资格获得“阈值”突变，角色必须：

* 没有任何阈值突变（由mutation.json中设置为true的阈值布尔值表示，并且当前全部都指定为THRESH\_ $ CATEGORY以进行清晰的引用/排序）
* 已经开始做第三级突变梦境（它们经常发生并且非常具体）

此时，你只需要注射你最强类别的诱变剂就有机会突破阈值。

例如，如果你梦想追逐老鼠，那么你就是猫科动物的第三阶段。如果满足上述条件，则注射猫科诱变剂，然后系统会roll点判断是否超过阈值。

Roll点的意思是：你所选类别中的实力超过其他所有类别中的实力。

继续上述例子，如果你**真的**想成为一只猫，并且只注射猫科动物诱变血清，每注射两次或三次你都获得了三个左右的突变，则很快就会突破阈值成为一只猫。如果你的突变是分散的，不同类别的，则需要花费更多的机会和更多的诱变血清，才能突破阈值。

出现下列消息与阈值有关。

* “你觉得自己内心有些紧张，渴望自由” 表示突变过程试图为你提供阈值后突变，但你没有达到所需的阈值。你的人类正在抵抗！
* 当你在某个类别中特别强壮并尝试阈值时，可能会出现各种头痛。这表面你没有roll中，你的人类抵制变成变异生物！

上瘾

变异会让你感觉很好。它可以更聪明，更具攻击性，就好像你可以掌控世界。

然而，他们也会导致上瘾。净化剂更容易上瘾，血清甚至更糟。

请负责任地享受他们。

变异来源

创建角色后，你可以通过以下多种方式进行变异。有些突变只能在角色创建时获得，这些突变在Wiki上的“突变信息”框中被列为“无效的随机突变”。其他任何突变都可以通过突变获得，有些可能需要特殊的物质，如马洛斯突变，或特殊的血清，用于超越阈值突变。

* 角色生成。这些将被称为特性
* 诱变剂
* 诱变血清
* 畸形幼胎
* 变异手臂
* 变异大腿
* 污水样本
* 辐射-一些怪物也可以辐射你。
* 净化剂

**有效突变**

突变时，并非所有突变都是有效的。有些只能在生成角色时选择，有些则需要特定的阈值，有些突变根本无法进行随机突变，这些突变会在其突变页面上列为“ **仅限目标突变** ”。这意味着你只能从具有此突变的突变源中获取它们。例如，你不能从正常诱变剂获得精神分裂，但可以从医学诱变剂中获得。

从[0.D（Danny）开始](http://cddawiki.chezzo.com/cdda_wiki/index.php?title=0.D_(Danny))，没有任何突变源可以始终为你提供特定的突变。突变总是随机的，但是特殊的诱变剂组使你更有机会从那些突变列表中获得突变。（但永远无法保证）。