После того, как Артур исчез из страны Лесных Великанов, он быстро добрался до Утгарда, столицы Йотунхейма. Там он снял комнату в местном пабе и спокойно настроил свой новый аватар.

Открыв системное окно, он увидел изображение своего персонажа Демонического голема. Он выглядел просто, как камень без особых примет.

Говорят, что у полуголемов тело без текстур и гладкое, когда в их внешность не вкладывается много деталей. и, похоже, это можно применить и здесь.

Полуголемы, скорее всего, обладают безграничной выносливостью, как и нежить. Поскольку полуголемы считаются конструктами, они не испытывают потребности ни во сне, ни в питании. В каком-то смысле, они не могут страдать от усталости. У них также есть иммунитет к контролю разума.

Считается, что они обладают невероятной силой. Хотя по силе они уступают чистым големам, а так как демон-голем класс мутантов, они также обладают способностями, схожими с полуголемами, что делает их идеальными для таких профессий, как воин, благодаря высоким показателям силы, ассасин, благодаря высоким показателям ловкости.

Поскольку Артур создавал этот класс, ориентируясь исключительно на такие профессии, как кузнец, изготовление артефактов и т. д. Ему не нужно было заботиться о чем-то еще.

Учитывая, что ранее он создал привлекательного, холодного и благородного персонажа инкуба. Теперь он хочет создать нечто крутое, опасное и внушительное, хотя вышеупомянутые характеристики не имеют ничего общего с его классом профессий.

Он достал из инвентаря инструмент Создателя и начал редактировать своего персонажа.

Закончив работу, он осмотрел готового персонажа. Его кожа напоминала толстый слой черной краски, нанесенный на грубый кусок бетона, который был покрыт множеством крошечных полостей. Вместо глаз, ушей или даже носа у персонажа был странный символ, похожий на торнадо, покрывавший половину лица багровым цветом, а другая половина лица была покрыта множеством острых хищных зубов.

[Артик]

Любой, кто посмотрит на его фотографию, может сказать, что он опасен, за милю, благодаря его холодной, внушительной внешности, которую можно описать только словом "Крутой".

Поскольку работа, на которую он собирается устроиться, ориентирована исключительно на ремесленников, а у него нет особых навыков, связанных с боем, его внешность единственное, что он может описать как крутой. Если на эту роль возьмут другого игрока, это будет очень глупым шагом, ведь игровой персонаж без боевых навыков равносилен передаче безголовой курицы стае волков на том этапе, когда гетероморфная дискриминация начала набирать обороты.

Но Артуру не нужно было бояться, потому что это не его основной билд, а ремесленники это не боевые профессии, у них совершенно другая система повышения уровня, они получают опыт, создавая предметы, которые связаны с их профессией. Например, кузнец делает оружие и доспехи, которые дают ему опыт, так что ему не нужно идти на передовую битвы и в этом аватаре.

Однако, для изготовления экипировки высокого качества необходимы высококлассные материалы и информационные камни. Большинство игроков, обладающих высококачественными материалами и информационными кристаллами, не продают их и не отдают неопытным ремесленникам, чтобы те попытали счастья, поэтому те, кто сосредоточен только на ремесленных работах, не могут получить эти материалы.

Именно по этой причине в Иггдрасилле не популярны профессии ремесленников, так как они сильно сужают возможности игрока. Большинство игроков предпочитают билды с эквивалентным балансом между ремесленниками и бойцами первой линии, что не только помогает им добывать материалы для себя, но и помогает избежать нападений.

Артуру не нужно беспокоиться о материалах или информационном кристалле высокого калибра, ведь у него в инвентаре их полно.

http://tl.rulate.ru/book/92209/3725840