

Сяо в этот момент уже направлялся в Китай. Море было проплыто за 15 минут. Сяо выглядел в этот момент как пуля, пущенная на стыке воды и воздуха. Вода разлеталась в стороны и Сяо был быстрее пули! Путешествие по суше заняло около часа! Перепрыгнув стену даже без использования копья, Сяо прибыл в здание и зашел в него. На первом и втором этажах было слышно биение метала о метал, шипение веществ, временем даже небольшие взрывы. На этажах с 3 по 8 никого не было, а на 9 сидели Мао и Даша, они играли в домино. Когда зашел Сяо, они встали

-привет!

Проговорил в хорошем настроении Сяо

-привет, сер!

Проговорили синхронно дуэт

-может уже достаточно с меня этого слова? – сер?

-хорошо

-ладно, я ухожу к себе

Сяо с двумя большими сумками отправился в свой... кабинет с кроватью? Присев на кровать, он наконец-то оставил сумки на полу и лег поспать

Проснулся Сяо через семь часов. Сейчас 17:54. Быстро встав с кровати и открыв глаза, Сяо увидел перед собой только две большие сумки, набитые материалами. Хотите спросить зачем Сяо столько материалов? Возможно нет, вы можете думать, что это для членов гильдии, но это не так. Сяо уже говорил, что он не собирается помогать гильдии в поднятии уровня. Так вот, Сяо нужны эти материалы для приношения жертвы для гильдии

Да, вы могли ещё раньше интересоваться как поднять уровень гильдии, ведь есть уровни выше 1. Так вот ответ – надо приносить в жертву материалы. Для перехода гильдии на второй уровень надо набрать 1000 очков. Теперь про систему приношения жертв. Материал первого уровня – 1 очко. Материал 240 уровня – 240 очков. Сяо имел при себе четыре сотни материалов 150 уровня и ещё четыре сотни материалов 149 уровня. Но Сяо не хотел использовать все материалы для поднятия уровня гильдии. Дело в том, что материалы нужны для бонусов. Как и в играх гильдии имеют свои бонусы, которые можно прокачать, а именно:

+к характеристикам (без удачи, % 0,1 за уровень)

+к удаче (цифры, 1 за уровень)

+к урону физическому (% , 0,2 за уровень)

+к урону магическому (% , 0,2 за уровень)

+к скорости создания предметов (% , 1 за уровень)

+к качеству созданного предмета (% , 1 за уровень)

+к шансу создания предмета (% , 0,1 за уровень)

Всего 7 бонусов, но они влияют на все сферы деятельности. Все бонусы стоят одинаково – 100

очков за первый уровень. Сяо нажал на характеристику. Высветилось окошко и внизу название гильдии. Если нажать на гильдию, то появится кнопка, нажав на которую можно пожертвовать материалы клану. За один уровень гильдии можно улучшить каждый бонус десять раз. После этого надо прокачать уровень гильдии. Сяо нажал на кнопку и появилось уведомление

«укажите на материалы»

Сяо дотронулся до двух сумок

«материалы указаны... завершено, зачислено 119,600 очков. Столько очков! Этого должно быть достаточно для прокачки уровня гильдии до 3. Сяо зашел во вкладку бонусов и начал решать что прокачать. Ну, поскольку прокачка полного первого уровня бонуса стоит 51 тысячи очков, то Сяо решал-решал и решил. Для начала надо помочь нашим кузнецам и алхимикам в скорости. Если быстро создавать предметы, то можно быстро совершенствовать свои навыки. Особенно это для алхимиков

-а?

Нажав на плюстик около бонуса к скорости создания, Сяо увидел не +1 процент, а плюс два!

-даже здесь ты...

Навык x2 работает! Сяо радостно нажимал на плюстик десять раз

бонус к скорости создания предметов (10) +20%

<http://tl.rulate.ru/book/65604/1746294>