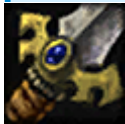


# Возможные Рецепты

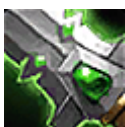
## Заточка



1) Заточка оружия 1 (+1 на попадание и +2 к урону).

**Требования:** Точильный камень, Оружейное масло.

---



2) Заточка оружия 2 (+3 на попадание и +4 к урону).

**Требования:** Точильный камень из Цитрита, Оружейное масло.

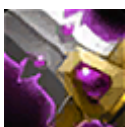
---



3) Заточка оружия 3 (+5 на попадание и +6 к урону).

**Требования:** Точильный камень из Пирита, Оружейное масло, Серебряная пыль.

---



4) Заточка оружия 4 (+7 на попадание и +8 к урону).

**Требования:** Точильный камень из Хладара, Оружейное масло, Магическая пыль.

## Модификации



1) Модификация рукоятки (+2 на попадание).

**Требования:** Кожаный ремень, Кусочки шерсти, Инструмент кузнеца.

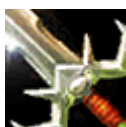
---



2) Модификация клинка (Прим.: Зазубрины накладывают кровотечение при попадании).

**Требования:** Стальной брусок, Инструмент кузнеца.

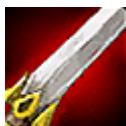
---



3) Модификация Эфеса (Прим.: Добавление колец дает возможность парировать атаки с преимуществом).

**Требования:** Стальной прут, Горн, Инструмент кузнеца.

---



4) Модификация вспомогательная (Прим.: Замена рукоятки на перезаряжаемый иньектор лечебного зелья).

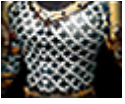
**Требования:** Инструмент кузница 2 ур., Сложные стальные детали, Дутое стекло, Игла.)

## Бронирование



1) Подкладка из кожи ( +1 к кз и 20% сопротивлению холоду )

**Требования:** Кожа, Клепки.



2) Прошивка металлическими кольцами ( +2 кз и 50% сопротивлению кровотечению )

**Требования:** Металлические кольца, Клещи, Кожаный шнур.



3) Закалка огненной пылью ( +2 кз и 50% сопротивлению огню )

**Требования:** Шерстяной платок, Огненная пыль, Воск.



4) Добавление металлических пластин ( +3 кз и уменьшает скорость вдвое )

**Требования:** Лист метала, Клепки, Дратва



5) Установка дополнительного паза для рун ( - 2 кз но позволяет наложить еще одну руну )

**Требования:** Инструмент кузница, Аметист, Пергамент.

---

Revision #7

Created 23 December 2025 15:12:53 by EgorikMaster

Updated 7 January 2026 18:04:25 by EgorikMaster