

Beruf: Schmied

Schmiede sind Experten für Metall, die haltbarere Werkzeuge und Rüstungen herstellen und rasiermesserscharfe, gut ausbalancierte Klingen fertigen.

Schmiede profitieren von

- +25 Schniedequalität
- -20% Haltbarkeit

Das Schmieden von Werkzeugen und Rüstungen

Jedes Werkzeug oder Rüstungsteil, das du schmiedest, erhält einen Qualitätswert. Dieser Qualitätswert setzt sich aus deinem allgemeinen Schmiedekunstwert und dem Schmiedekunstwert des Materials, aus dem das Item besteht, zusammen.

Jeder Gegenstand besitzt auch eine “neutrale” Qualität. Es ist nicht notwendig, alle Details darüber zu kennen, aber im Wesentlichen bestimmt diese neutrale Qualität das Qualitätsetikett, das auf dem Gegenstand angezeigt wird. Diese neutrale Qualität wird auch verwendet, um festzulegen, wann die Werte eines Items den normalen Werten (wie in der Welt der Sterblichen) entsprechen.

Materialtyp	Neutrale Qualität
Holz	50
Leder	50
Stein	80
Kettenrüstung	80
Bögen	80
Gold	110
Eisen	110
Diamant	140
Prismarin	155
Netherit	170
Enderisch	185

Das Qualitätsetikett wird durch den Unterschied zwischen der Qualität des Items und seiner neutralen Qualität bestimmt. Wenn zum Beispiel eine Holzspitzhacke eine Qualität von 90 besitzt, hat sie +40 im Vergleich zur neutralen Qualität. Die Tabelle unten zeigt, welches Etikett der

Gegenstand erhalten wird:

Qualitätsunterschied	Etikett
-500	Furchtbar
-60	Schäbig
-30	Annehmbar
0	Gut
+30	Großartig
+60	Makellos
+90	Meisterhaft
+120	Legendär
+150	Unerreicht

Die Holzspitzhacke mit einer Qualität von 90 wäre also “Großartig”, da +40 mehr als 30, aber weniger als 60 beträgt. Um als “Unerreicht” zu gelten, muss ein Gegenstand mindestens 150 Qualität über seiner neutralen Qualität liegen. Das bedeutet, dass eine unerreichte Holzspitzhacke weniger beeindruckend ist als eine unerreichte Netheritspitzhacke, da die Holzspitzhacke nur 200 Qualität benötigt, während die Netheritspitzhacke 320 benötigt.

Wie du die Schmiedekunstqualität steigern kannst

Mit jedem Stufenaufstieg in der Schmiedekunst erhältst du 1,5 Punkte auf die Qualität deiner Items, bis zu einem Maximum von 150 auf Stufe 100.

Im **Baum der Schmiedekunst** (siehe /skills) gibt es Segnungen, die dir +50 Qualität für ein bestimmtes Material gewähren.

Die letzte Segnung im Baum der Schmiedekunst verleiht dir weitere +50 auf alles.

Allein durch das Erreichen von Stufe 100 erhältst du insgesamt 250 Schmiedekunstqualität, aber es gibt Möglichkeiten, diese Grenze zu überschreiten.

Du kannst deine Schmiedekunst zurücksetzen und den Weg des **Neuen Spiels+** betreten, was dir einen permanenten Bonus von +50 Qualität pro Durchgang gewährt. Wenn du diesen Pfad zweimal beschreitest, erhältst du also insgesamt +100 zusätzliche Qualität.

Wenn du die Fertigkeit **Holzfällerei** meisterst, erhältst du Zugang zu den **Kristalläpfeln**, die dir für 30 Sekunden weitere +50 Schmiedekunstqualität verleihen, wenn du sie isst.

Sollte das Plugin **EnchantsSquared** installiert sein, fügt die Verzauberung **Schmiedemeister** (auf maximalem Level 3) weitere +50 Schmiedekunstqualität hinzu.

Das bedeutet, dass du insgesamt bis zu 450 Schmiedekunstqualität erreichen kannst, vorausgesetzt, die Standardkonfiguration bleibt bestehen. Ursprünglich war das System so ausbalanciert, dass 300 als Maximum angesehen wurde, sodass du durch diese Methoden einige sehr mächtige Gegenstände schmieden kannst.

Der Einfluss der Schmiedekunstqualität auf Gegenstände

Die neutrale Qualität eines Items ist ein Indikator dafür, wann deine geschmiedeten Gegenstände keine Verstärkungen oder Schwächungen aufgrund ihrer Qualität erhalten. Die einzige Ausnahme ist Netherit, das dieselbe Skalierung wie Diamant-Ausrüstung hat.

Statistik	Skalierungsbeschreibung	Ausnahmen
Rüstung	1-1,5x Rüstung von neutraler bis 300 Qualität	
Zähigkeit	1-2x Zähigkeit von neutraler bis 300 Qualität	
Angriffsschaden	+0-4 Schaden von neutraler bis 300 Qualität	Bei Rapieren +0-2, bei Großäxten +0-6. Siehe individuelle Waffen
Angriffsgeschwindigkeit	+0-0,2 Angriffsgeschwindigkeit von neutraler bis 300 Qualität	Bei Großäxten +0-0,1, Rapieren keine Skalierung
Grabgeschwindigkeit	+0-50% Grabgeschwindigkeit von neutraler bis 300 Qualität	
Schaden durch Wucht	+0-3,5 Schaden von neutraler bis 300 Qualität	Bei Kriegshämmern +0-4
Rückstoßresistenz	1-2x Resistenz von neutraler bis 300 Qualität	

Zunächst wirst du feststellen, dass du keine Eisen-, Gold- oder Diamantausrüstung mehr mit einfachen Materialien herstellen kannst. Deine Materialien benötigen etwas mehr Arbeit, bevor du sie verarbeiten kannst, und du wirst einen Amboss brauchen!

Eisen und Gold:

Zuerst müssen deine Eisen- und Goldbarren erhitzt werden. Ein Ofen, Schmelzofen oder Lagerfeuer wird dafür ausreichen:

image.png

Diamanten:

Diamanten müssen zuerst instabil gemacht werden. Dies geschieht mit Enderperlen:

image.png

Sobald du versuchst, diese Materialien auf einem normalen Arbeitstisch zu verwenden, wird eine Nachricht erscheinen, die dir mitteilt, dass du einen Amboss benötigst:

image.png

Baue einen Amboss:

Das Rezept für den Amboss hat sich nicht geändert. Platziere ihn in einem Umkreis von 5 Blöcken um deinen Arbeitstisch:

image.png

Jetzt kannst du Eisen-, Gold- und Diamantausrüstung herstellen!

So sollte es dann aussehen:

image.png

Kupferrüstung und -werkzeuge:

Du kannst nun auch Kupferausrüstung herstellen! Kupfer dient als Zwischenstufe zwischen Stein und Eisen. Da Eisengeräte nun schwerer zu bekommen sind, ermöglichen Kupferwerkzeuge das Abbauen derselben Materialien wie Eisengeräte:

image.png

Tooltips und Attribute:

Beim Kupferwerkzeug wirst du einige Tooltips bemerken:

- **Meisterhaft:** Bezieht sich auf die Qualität des Gegenstands. Dies hat sich gegenüber früheren Versionen nicht geändert. Meisterhaft bedeutet, dass der Gegenstand außergewöhnlich gut gefertigt wurde und weit über den Erwartungen der Sterblichen liegt.
- **Aufrüstungen: 3:** Dies zeigt die Anzahl der möglichen Upgrades für den Gegenstand an. Erfahre mehr im Abschnitt über Upgrades.
- **Unangepasst:** Wird auf jede Rüstung angewendet, die du herstellst, und bedeutet, dass die Rüstung deinem Körper noch nicht perfekt passt. Du kannst sie besser anpassen, indem du zusätzliches Material anwendest:

image.png

Dadurch verdoppelt sich der Rüstungswert und du erhältst mehr Schmiedekunst-Erfahrung!

Ungehärtet:

Diese Eigenschaft kann bei Eisen-, Gold-, Diamant- und Kupferausrüstung auftreten. Metallische Werkzeuge sind direkt nach dem Schmieden weich und schwach. Um sie zu verstärken, musst du sie tempern. Das funktioniert so:

1. Heize das Werkzeug auf:

image.png

2. Tauche es dann in einen mit Wasser gefüllten Kessel, um es abzukühlen:

image.png

Dieser Prozess verdoppelt die Haltbarkeit des Werkzeugs, gewährt dir mehr Schmiedekunst-Erfahrung und erhöht die Abbautempo deiner Werkzeuge!

Stumpf:

Waffen (und Werkzeuge, außer Stein und Holz) erhalten das Attribut **Stumpf**, was bedeutet, dass sie geschärft werden müssen, um ihren vollen Schaden zu entfalten. Dazu hältst du das Item in der Hand und klickst rechts auf einen Schleifstein:

image.png

Wenn Funken vom Schleifstein fliegen, ist deine Waffe geschärft und verursacht erheblich mehr Schaden. Auch hierbei erhältst du Schmiedekunst-Erfahrung.

Upgrades:

Jedes Ausrüstungsstück beginnt mit 3 Upgrade-Slots, die du nach Belieben mit verschiedenen Verbesserungen füllen kannst. Du kannst mehr Upgrade-Slots hinzufügen (bis zu 6 pro Gegenstand) mit den folgenden Rezepten:

image.png

image.png

image.png

Beliebige Gegenstände:

image.png

- **Haltbar:** Fügt +5 % Haltbarkeit zu allen ausgerüsteten Gegenständen hinzu.
- **Meisterhaft:** Verleiht +5 % Schmiedekunst-Erfahrung.

Werkzeuge:

image.png

Energisiert: Fügt +1 Abbaukraft hinzu und erhöht das Tempo beim Abbau von Blöcken.

image.png

Extraktor: Erhöht die Blockdrops um +10 %.

image.png

• **Prospektor:** Fügt +1 Abbauglück hinzu.

image.png

Tiefenaffinität: Erlaubt es deiner Spitzhacke, Tiefenschiefer so schnell wie Stein abzubauen.

Waffen:

image.png

Bluten: Fügt +5 % Blutungschance hinzu.

image.png

Durchdringend: Erhöht die Rüstungsdurchdringung um +5 %.

image.png

Verwundbarkeit: Reduziert die Unverwundbarkeit des Gegners um +10 %.

image.png

Abwurf: Erhöht die Chance auf +100 %, Reiter von ihren Reittieren zu werfen.

image.png

Wilderer: Erhöht die Mob-Drops um +20 %.

image.png

Schärfer: Erhöht den Schaden um +5 %.

image.png

Kritisch: Fügt +5 % kritische Trefferchance hinzu.

image.png

Vampirisch: Verleiht +3 % Lebensraub, wobei Schaden zu Heilung umgewandelt wird.

image.png

Entwaffnend: Entwaffnet den Gegner für 1 Sekunde.

image.png

Erschütternd: Verleiht eine Chance von +5 %, den Gegner zu betäuben.

image.png

Verlängert: Erhöht die Reichweite des Angriffs um +0,25 Blöcke (nur Nahkampfwaffen).

image.png

Effizient: Verringert den Munitionsverbrauch um -10 % (nur Bögen und Armbrüste).

Rüstung:

image.png

Immunisiert: Erhöht die Immunität nach einem Treffer um +1.

image.png

Verjüngend: Erhöht die Heilung um +5 %.

image.png

Ambitioniert: Reduziert die Abklingzeiten von Fähigkeiten um +5 %.

image.png

• **Ausweichend:** Fügt +2 % Ausweichchance hinzu.

image.png

Lehrling: Erhöht die Fähigkeits-EXP um +5 %, erhöht jedoch den erlittenen Schaden um 10 %.

image.png

Erschöpfend: Erhöht die Verzauberungserfahrung um +5 %, erhöht jedoch den erlittenen Schaden um 5 %.

image.png

Stabilität: Erhöht den Rückstoßwiderstand um +10 %.

image.png

Erlösung: Erhöht die Blutungsresistenz um +10 %.

image.png

Achtsamkeit: Reduziert den kritischen Trefferschaden um +10 %.

image.png

Mäßigung: Verringert die Dauer von Betäubungen um +10 %.

image.png

Schleichend: Erhöht die Geschwindigkeit im Schleichen um +10 % (nur Hosen).

image.png

Athletisch: Erhöht die Sprintgeschwindigkeit um +10 % (nur Hosen).

image.png

Mehrfachsprung: Ermöglicht bis zu 3 Sprünge in der Luft (nur Stiefel).

image.png

Springen: Erhöht die Sprunghöhe um +50 % (nur Stiefel).

image.png

Inferno: Fügt +20 % Feuerschaden hinzu (nur Brustplatten).

image.png

Arkanismus: Erhöht den magischen Schaden um +10 % (nur Brustplatten).

image.png

Toxizität: Erhöht den Giftschaden um +20 % (nur Brustplatten).

image.png

Göttlichkeit: Erhöht den Strahlenschaden um +20 % (nur Brustplatten).

image.png

Tödlichkeit: Erhöht den nekrotischen Schaden um +20 % (nur Brustplatten).

image.png

Wut: Erhöht den Schaden um +5 % (nur Brustplatten).

image.png

Schmied: Erhöht die Schmiedekunstfertigkeit um +10 (nur Helme).

image.png

Verzauberer: Erhöht die Verzauberungskunstfertigkeit um +10 (nur Helme).

image.png

Alchemist: Erhöht die Alchemiekunstfertigkeit um +10 (nur Helme).

Version #7

Erstellt: 9 Oktober 2024 21:46:25 von fluffyflean

Zuletzt aktualisiert: 10 Oktober 2024 16:36:09 von fluffyflean