

# Schmied

---

## Nebenberuf: Schmied

---

Der Schmied ist ein Nebenberuf (oder auch Hobby genannt) und kann, wie andere Berufe auch, beim [Jobmeister](#) angenommen oder gekündigt werden.

Der [Jobmeister](#) befindet sich auf der Spawnmap im Gebiet Handelskontor. Dort kann er im Gebäude "Arbeitsamt" angetroffen werden.

Weitere Informationen bekommst du mit dem Befehl `/jobs info` .

### **Verdienst:**

Wie bei den anderen Nebenberufen auch, verdient man mit dem Beruf Schmied keine [Rolari](#).

### **Leveln:**

Du steigst im Joblevel auf, indem du folgende Aktionen ausführst.

<b>Gegenstände</b>	<b>Aktion</b>	<b>Joberfahrung</b>
Amboss	Craften	3875 XP
Kessel	Craften	875 XP
Eisengitter	Craften	750 XP
Eisentür	Craften	750 XP
Bogen	Craften	150 XP
Schild	Craften	425 XP
Eisenschwert	Craften	250 XP
Eisenschaufel	Craften	125 XP
Eisenspitzhacke	Craften	375 XP
Eisenaxt	Craften	375 XP
Eisenhacke	Craften	250 XP

Goldschwert	Craften 800 XP
Goldschaufel	Craften 400 XP
Goldspitzhacke	Craften 1200 XP
Golddaxt	Craften 1200 XP
Goldhacke	Craften 800 XP
Diamantschwert	Craften 800 XP
Diamantschaufel	Craften 400 XP
Diamantspitzhacke	Craften 1200 XP
Diamantaxt	Craften 1200 XP
Diamanthacke	Craften 800 XP
Schildkrötenpanzer	Craften 1000 XP
Lederkappe	Craften 175 XP
Lederjacke	Craften 280 XP
Lederhose	Craften 245 XP
Lederstiefel	Craften 140 XP
Eisenhelm	Craften 625 XP
Eisenharnisch	Craften 1000 XP
Eisenbeinschutz	Craften 875 XP
Eisenstiefel	Craften 500 XP
Goldhelm	Craften 2000 XP
Goldharnisch	Craften 3200 XP
Goldbeinschutz	Craften 2800 XP
Goldstiefel	Craften 1600 XP
Diamantheilm	Craften 2000 XP
Diamatharnisch	Craften 3200 XP
Diamantbeinschutz	Craften 2800 XP
Diamantstiefel	Craften 1600 XP

### **Beförderungen:**

Eine Liste aller verfügbaren Beförderungen.

*Spielinhalt noch nicht implementiert.*

### **Besondere Beförderungen:**

Eine Liste aller verfügbaren besonderen Beförderungen.

*Spielinhalt noch nicht implementiert.*

**Verfügbar in folgenden Welten:**

- Spawnmap
- Districtwelt "Sundara"
- Farmwelt
- Nether
- Ende