

Schmiede [Ort]

Die [Schmiede](#) ist ein Ort auf der Spawnmap. Für eine Liste aller Orte/Gebiete/Länder siehe hier. (coming soon)

Sie befindet sich am Fuß des Berges und direkt neben einem kleinen Fluss, der in den See vor Adriashof mündet.

Jener Fluss treibt auch das Wasserrad der [Schmiede](#) an. Das Wasserrad nimmt dem [Schmied](#) das Betätigen des Blasebalkens für die Öfen ab und kann auch genutzt werden, um über Seilwinden automatisch große Mengen Erze zu bearbeiten.

Die [Schmiede](#) beherbergt den NPC "[Schmied](#) Hannes".



Funktion des NPC's:

Der NPC "[Schmied](#) Hannes" ist eure Anlaufstation, wenn ihr einen *Gegenstand reparieren* wollt. Entgegen dem Standard Vanilla Minecraft könnt ihr auf Ronin keine Erze oder Gegenstände gleicher Art am Amboss nutzen, um ein Item zu reparieren. Habt ihr ein kaputtes Werkzeug oder ähnliches Item, könnt ihr dieses bei Hannes reparieren lassen.

Klickt dazu mit dem zu reparierendem Item den NPC an. Im [Chat](#) bekommt ihr die Summe genannt, die es kosten wird, euren Gegenstand zu reparieren.

Mit einem erneuten Rechtsklick bestätigt ihr den Schmiedeauftrag. Nun wird euch das [Geld](#) abgezogen und der NPC nimmt sich für kurze Zeit euren Gegenstand, um ihn zu reparieren. Nach erledigter Arbeit erhaltet ihr den Gegenstand zurück.

Die Kosten für die Reparatur berechnen sich dabei aus einem Grundwert für den Gegenstand, dem Wert pro fehlendem Haltbarkeitspunkt, sowie einem Wert pro Verzauberungslevel. Die genaue Formel müsst ihr jedoch selbst herausfinden, falls euch sowas interessiert 😊