



---

# MEDIEVAL DYNASTY

---

USER-GUIDE - DEUTSCH





## HOERT, HOERT IHR LEUTE

**W**as hat man uns hier für ein wunderbares Spiel beschert? Eintauchen, in die Welt des Mittelalters – wer hat nicht schon ewig davon geträumt? Mit Medieval Dynasty erhalten wir eine tolle Mischung aus Rollenspiel, Überlebenskampf und Wirtschaftssimulation. Und das ganz ohne Monster und Fantasy-Kreaturen, was mir sehr, sehr sympathisch ist.

**D**ie Grafik ist unglaublich detailliert und schön und entführt uns in eine stilvolle Umgebung und Natur. Nicht nur dass die Jahreszeiten zu begeistern wissen – es gibt auch unterschiedliche Wetterlagen pro Jahreszeit, was jeden Tag für neue Bilder und für neue Atmosphäre sorgt. Genießt euer Dasein!



**D**as Leben ist hart in dieser Zeit – wir starten mit einer Axt und dem Willen eine Dynastie zu errichten. Und bis es soweit ist erleben wir jede Menge Abenteuer. Durch die zahlreichen Haupt - und Nebenquests skillen wir unsere Figur immer weiter und lernen so die vielen unterschiedlichen Fertigkeiten, die es braucht, um in dieser Welt zu bestehen. Wenn alles gut läuft bauen wir bald Häuser und überreden andere Weggefährten sich uns anzuschließen. Es



liegt an uns, die Talente der Mitbürger unseres Dorfes sinnvoll einzusetzen, um davon zu profitieren. Und als ob dies nun nicht schon genug Aufgabe wäre – die Hauptaufgabe besteht darin einen Nachfolger zu bekommen, damit unsere möglichst erfolgreiche Dynastie auch eine Generationen-übergreifende Zukunft hat. Wir buhlen um die Gunst des Weibes damit sie uns einen Sohn beschert – für uns wahrlich eine härtere Herausforderung als irgendwo da draußen einen Bären zu erlegen. 😊



**M**edieval Dynasty ist Facetten - und umfangreich – und die Wege, um erfolgreich zu sein sind es ebenso. Ein guter Dorfführer wird versuchen so unabhängig wie nur möglich zu agieren. Das heisst – nur zu Beginn werden wir den umliegenden Dörfern unsere hart verdienten Taler gegen Waren tauschen. Später werden wir aus diesen Gemeinden sämtliches Geld ziehen, was die hiesigen Händler vor Ort so verfügbar haben. Doch dazu später mehr. Dieser Guide will euch nicht spoilern. Quests werde ich darum nahezu unberührt lassen, um euch nicht die Spannung zu nehmen.

Ich habe mittlerweile über 250 Stunden mit Medieval Dynasty verbracht und bin nun im 18. Jahr. Die Quests sind durchgespielt – lediglich Nebenquest sorgen noch für Abwechslungen – so wir dies wollen.



**S**eit heute gibt es ein Update – mein Guide bezieht sich nun auf die aktuelle ALPHA 02.02 vom 29.10.2020 – das Game ist immer noch im Early Access, was aber keine negative Aussage sein soll. Medieval Dynasty ist gut spielbar und die Entwickler sind nah am Geschehen – das Spiel wächst – und darum darf ich eine Woche NACH erscheinen meines ersten Guides heute bereits Ergänzungen implementieren. Wir wollen doch immer schön aktuell bleiben.



**L**egen wir also einfach los – beginnen wir mit dem Aufbau unserer Dynastie. Und wie gesagt – ich zeige hier einen Weg, der bisher recht erfolgreich verlief – es gibt aber viele Wege die nach Rom....beziehungsweise in unserem Fall – nach Gostovia führen.

**V**ielleicht helfen die folgenden Seiten ein wenig dabei, einen guten Start und eine finanzielle Grundlage zu erstellen – dann hätte dieser Guide seinen Zweck bereits erfüllt.



## DIE STANDORTFRAGE

Die wichtigste Frage zu Beginn – WO bauen wir unser Dorf?  
Dazu gibt es einige Überlegungen

1. **E**s sollte nicht zu weit entfernt vom Dorf Gostovia liegen – denn die meisten Quests und die jährliche Steuer führen uns immer wieder in dieses Dorf. Auch Alwin, unser bester Freund, lebt dort als Bauer und verlangt im Laufe des Spieles einiges von uns ab.
2. **E**s sollte weitere Städte in der unmittelbaren Gegend geben – Laufwege sind nicht zu unterschätzen. Wenn wir später Waren verkaufen müssen (!! ) ist Zeit tatsächlich Geld.
3. **W**asser – brauchen wir als Lebenselixier. Ein Fluss oder See, vorzugsweise mit Schilf in der Nähe (erleichtert den Dachbau) und ist darum Überlebenswichtig. Ich bevorzuge ein Seegewässer – denn dort kann später ein Fischer seine Netze auswerfen.
4. **W**ald – Bäume – grade zu Anfang brauchen wir Holz, welches wir selbst schlagen müssen. Der Holzfäller benötigt im 50-Meter-Umkreis Bäume, um effektiv arbeiten zu können. Dies sollten wir ebenso in die Standortfrage mit einbeziehen, genauso wie das Vorkommen für Wild
5. **W**ildtiere – lassen später den Jäger unsere Fleischrationen heranschaffen
6. **M**inen oder Lehmvorkommen – sind hilfreich in der Nähe – aber Luxus für den Anfang. Sobald wir Eisen oder Ton benötigen bauen wir eine Vorrichtung weit weg vom eigentlichen Dorf. Ich habe an meiner Mine ein kleines Haus erstellt, um den Mitarbeitern der Mine den weiten Weg zu ersparen – ich muss aber mal ausprobieren, wie das so läuft, wenn ich KEIN HAUS zur Verfügung stelle. Hat da jemand Erfahrung?



Der optimale Standort (wie ich finde) ist hier!! Nicht auf dem Bild zu sehen, sind die beiden nördlichsten Dörfer - Branica und Baranica. Sieben Ortschaften lassen sich aber bequem und schnell ablaufen. Für Hornica und Jezerica im Süden braucht es mehr Wegzeit – diese werden wir später aber mit einem Ressourcenlager attraktiver und somit wirtschaftlicher gestalten





# Medieval Dynasty

## DIE ERSTEN 4 GEBÄUDE

**E**s bedarf einiger Vorbereitungen bevor wir den ersten Bürger für unser Dörfchen anwerben. Sobald dieser nämlich eintrifft stellt er Forderungen nach Holz und Nahrung. Bleiben diese unerfüllt können wir das an seiner Stimmung ablesen. Ist diese zu mies wandert der Bürger wieder ab und wir müssen uns erneut um Zuwanderer bemühen. Soweit lassen wir es natürlich gar nicht erst kommen. Da wir zunächst wenige Reputationspunkte besitzen, müssen wir mit vier Gebäuden auskommen. Folgende Gebäude sind die Basis für das weitere Spiel.

### 1. UNSER ERSTES WOHNHAUS (einfaches kleines Haus)



Weil wir nicht in der Wildnis schlafen wollen zimmern wir uns erst einmal ein kleines Haus. Wir schlagen 6 Rundhölzer und platzieren den Rohbau.  
Generell gilt beim Bauen:

Die **Tasten Q und E** lassen uns das Objekt **drehen**.

Die **Tasten A und D** **verschieben** es horizontal nach **LINKS** oder **RECHTS**

Die **Tasten W und S** bewegen den Bau nach **VORNE** oder **HINTEN**

Mit **ENTER** legen wir die endgültige Position für den Rohbau fest.



**W**ichtig ist hier die Beschaffenheit der Wände und die des Daches. Je besser wir unser Haus ausstatten, umso besser die Stimmung der Bewohner dieses Hauses – und so ganz nebenbei hat es einen Einfluss auf die Reparaturhäufigkeit des Gebäudes.

Bei den **Wänden ohne Fenster** können wir wählen

- Flechtwände (aus 1 x Rundholz + 8 x Stock)
- Holzwände (aus 4 x Rundholz)
- Steinwände (1 x Rundholz + 8 x Steine)

Bei den **Wänden mit Fenster** können wir wählen

- Flechtwand mit Fenster (aus 1 x Rundholz + 6 x Stock)
- Holzwand mit Fenster (aus 4 x Rundholz)
- Steinwand mit Fenster (2 x Rundholz + 6 x Steine)

Bei den **Wänden mit Tür** können wir wählen

- Flechtwand mit Fenster (aus 2 x Rundholz + 6 x Stock)
- Holzwand mit Fenster (aus 4 x Rundholz)
- Steinwand mit Fenster (2 x Rundholz + 6 x Steine)

Bei den **Dächern** wählen wir

- Strohdach (1 x Rundholz + 8 x Stroh)
- Hölzernes Dach (6 Bretter + 1 Rundholz)
- Dach mit hölzernen Ziegeln (12 Bretter + 1 Rundholz)

**M**it dem Bauhammer erhalten wir mit der rechten Maustaste weitere Funktionen – diese brauchen wir, wenn wir später die Häuser aufwerten oder **reparieren** müssen. Auch ein Abriss steht hier zur Verfügung.

**G**rade zu Beginn unserer Karriere stehen uns für die Dächer noch keine Bretter zur Verfügung – wir nehmen daher Schilf / Stroh um erst einmal ein Dach über dem Kopf zu haben. Später können wir das optimieren – spätestens, wenn wir HAUS II (einfaches Haus) bauen, sollten die Dächer stabiler sein. Die Wände könnt ihr bereits mit Stein versehen – ihr müsst halt nur entsprechend viele Steine finden und verarbeiten. Für einen guten Anfang reicht aber auch eine Blockhütte aus Rundholz – dafür müssen wir nur fleissig Bäume fällen







## 2. DAS RESSOURCEN-LAGER

**B**evor wir Bürger für unser Dorf begeistern muss die Versorgung geregelt sein. Damit die Bewohner an ihren ersten Bedarf (an Brennholz) kommen, bauen wir ein Ressourcenlager. Dort landen Produkte und Waren aus folgenden (später gebauten) Gebäuden:

- Holzschuppen
- Grabungsschuppen
- Mine
- Jagdhütte
- Scheune
- Pferch



Für die Produktion -und Lieferkette ist es wichtig zu wissen WO die Waren lagern.

Kleiner Tipp: Im Technologie Baum (M) sollten wir unbedingt den Plan für die Schaufel erwerben. Damit können wir in der Werkstatt die Baumstumpfen, die wir beim Bäume fällen erzeugen ausgraben (1x Rundholz). Die Werkstatt ist aber keines der vier Primärgebäude.





# Medieval Dynasty

## 3. DAS LEBENSMITTELLAGER

**D**ieses Gebäude ist primär genauso wichtig wie das zuvor gebaute Ressourcen-Lager. Hier entnehmen unsere Bürger die Nahrung für deren Bereitstellung wir zunächst einmal selbst sorgen müssen. Später stellen wir einen Jäger oder Fischer ein und versuchen Gerichte in der Taverne zu erstellen.

Folgende Waren / Objekte landen im Lebensmittellager

- Nahrung aus der Jagdhütte
- Fische aus der Fischerhütte
- Produkte und Waren aus der Scheune
- Produkte aus der Tierhaltung



## 4. DIE SCHEUNE

**B**eim vierten Gebäude gehen die Meinungen ein wenig auseinander. Viele bauen das erste Wohnhaus für eventuelle Neubürger, und begründen dies mit dem ersten Limit von nur vier Gebäuden. Mein Ansatz ist anders – denn Geld verdiene ich auf dem Feld – und darum kann ich nicht früh genug damit beginnen die Vorbereitungen für die Landwirtschaft zu treffen. Keine Panik – wir werden, da wir ja recht fleissig sind, schon bald weitere Reputation erhalten, und damit dann auch weitere Gebäude bauen können.





# Medieval Dynasty

## DAS LEBEN GEHT WEITER

**W**ir sind nicht grundlos stolz auf unser Dörfchen – es war ein mühevoller Weg diese Gebäude zu erstellen, und dabei die Jahreszeiten zu überleben. Wir haben die Grundlage gelegt Menschen in unserem Dorf zu versorgen.



Dynastie Reputation

10



Holz (Nachfrage)  
0,0 (0,0 / h)



Steuern (Schulden)  
0 (0)



Bevölkerung  
1



Nahrung (Nachfrage)  
0,0 (0,0 / h)



Entwicklung  
Einsiedelei



Gebäude / Limit  
1 / 4

**A**ber wie geht es nun weiter? Generell durchlaufen wir die Quests – dies kann ich jedem nur ans Herz legen. Wir müssen nicht jede Nebenquest annehmen – aber die Hauptstränge der Handlung (mit Alwin und Uniegost) sind für uns verpflichtend. Und es lohnt sich diese Aufgaben zu erfüllen, denn am Ende werden wir für jedes Zwischenergebnis belohnt. Wir erhalten auf diese Weise Dinge, die wir sonst teuer zukaufen müssten. Und wir erhalten Reputationspunkte, um weitere Gebäude bauen zu können. Das Lebensmittellager und die Scheune müssen wir erst freispielen – und das tun wir mit dem Abarbeiten von Quests.

Überleben und finanzielle Grundlagen bilden, dies sind unsere ersten Hürden, welche wir nehmen müssen. Folgende Tipps sorgen für ein ausgewogenes Leben und einem guten Karriereverlauf.



- **G**ewöhnt euch an, immer voll bepackt eine Reise zu beenden. Nutzt jede Reise als Einnahmequelle. Wir gehen fast leer los – und kommen im besten Fall vollbepackt an.

- **A**m Anfang müssen wir einiges einkaufen, bevor wir es selbst herstellen können. Das gilt besonders für Saatgut und Dünger. Ich habe es stets so gehalten, dass die bevorstehende Ausgabe zuvor im Wald gepflückt wurde (Beeren) oder durch Erstellen von Werkzeugen auf den Weg ins nächste Dorf. Auch die Steuern habe ich immer erst im Vorfeld oder während der Reise dazu verdient, damit mein Eigenkapital stets anwächst.

**D**er fortgeschrittene Spieler gibt allerdings so gut wie kein Geld aus – denn mit der Anstellung der Mitbewohner sparen wir viel Geld. Der Feldarbeiter besitzt eine Hacke, eine Sense, und hat Dünger und Saatgut in seinen Taschen. Und er bestellt damit unsere Felder, ohne dass wir dafür zahlen müssen.

Du musst also entscheiden, ob du selber die Felder bestellen willst, oder ob du es von den Bewohnern machen lässt? Machst du es selbst, musst du Dünger und Saatgut kaufen.

- **S**ammle Beeren im Frühjahr (unreife) und im Sommer (reife) und verkaufe diese beim Händler. Am Anfang ist dies die einfachste Einnahmequelle, da mit jeder Ernte (jedem schnellen Klick) 3-5 Taler verdient werden

- **P**ilze sammeln im Herbst lohnt sich nicht, da dort jeder Pilz einzeln aufgesammelt werden muss. Für mich dienen Pilze nur der schnellen Nahrungsaufnahme



# Medieval Dynasty

- **S**peere gehören bei jeder Reise ins Gepäck – die Gefahren lauern im Wald an jeder Ecke.

- **J**ederzeit, und im Herbst besonders, sammeln wir Steine und Stöcke und fertigen daraus unterwegs Werkzeuge (Messer / Axt) um diese bei unserer Ankunft in einem fremden Dorf wieder zu verkaufen.



- **F**allen aufstellen! Grade zu Beginn haben wir oft Hunger und nicht jede Jagd endet erfolgreich. Gut, dass wir regelmässig einen Hasen fangen können, welcher uns 2 Fleischstücke beschert. Dazu stellen und aktivieren wir die Hasenfalle, und später auch die Vogelfalle. Diese bringt uns Federn für die Pfeile unseres Bogens. Apropos – beim Baumfällen auf die herunterfallenden Nester und Federn achten – hier können wir von Anfang an sammeln, was wir später dringend benötigen – nämlich Federn.

- **W**ir sollten unter FÄHIGKEITEN recht zügig das MAULTIER skillen – damit wir einige Kilos mehr transportieren können. Mit der Beta 02.02 kommen zudem unterschiedlich große Rucksäcke ins Spiel. Maultier und der grösste Rucksack ermöglichen maximal 60 kg Last. Eine lohnende Investition – denn wir können damit nahezu doppelt so viele Beeren einsammeln. Auch beim Bauen verspüren wir große Vorteile – sparen wir uns doch durch diese Tragkraft so manchen Weg ins Ressourcen-Lager. Der Einkaufspreis liegt bei 800 Talern – recht happig – aber schnell amortisiert.



Maultier

1/1

Stufe 3



# Medieval Dynasty

## LANDWIRTSCHAFT

Hier liegt wahrer Reichtum verborgen – und sobald wir die Scheune bauen können, und zusätzlich die passende Quest erreicht haben, beginnen wir mit der Landwirtschaft. Folgenden Rat habe ich für euch.

- **R**ote Beete, Kohl und Zwiebeln brauchen keine grossen Felder. 4-8 Feldteile reichen völlig aus. Anfangs baute ich maximal grosse Felder 16x16 – was aber zu jeder Menge verdorbener Ware führte. Nachhaltig wirtschaften sollte das Ziel sein.

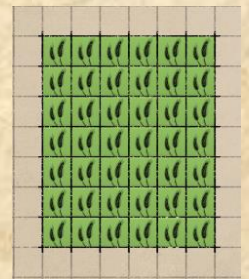
- **W**eizen, Roggen und Flachs hingegen bauen wir auf maximale Größe an. Der Grund ist ganz einfach erklärt. Die Samen nach jeder Ernte stehen hoch im Kurs bei den Händlern. Gerade beim Flachs schaffe ich es nach einer Ernte vier Händler eines Dorfes an den finanziellen Ruin zu bringen. Zudem wiegen die Samen nichts – so das wir weitere Waren mitnehmen können und so ein wahrer wandernder Händler werden.



- **D**ie NPC sind zuverlässig – sie teilen sich sogar die Arbeit auf – wichtig ist, dass wir die Feldarbeit im Management zugewiesen haben.



Arbeiter 6/12						
Icon	Name	Alter	Stimmung	Beruf	Fähigkeiten	Status
	Kunegunda	39	98%	Feldarbeiter		
	Kutbert	37	93%	Feldarbeiter		
	Milena	31	93%	Farmer	9	
	Przeboj	36	96%	Feldarbeiter		
	Drogomira	34	87%	Farmer	6	
	Tybald	29	89%	Farmer	7	





# BAUERNKALENDER AUSSAAT UND ERNTE



	Frühling	Sommer		Herbst	Winter
Karotten	Aussaat 1	Ernte 1		Aussaat 2	Ernte 2
Zwiebeln	Aussaat 1	Ernte 1			
Rote Beete	Aussaat 1			Ernte 1	
Kohl	Aussaat 1	Ernte 1	Aussaat 2	Ernte 2	
Weizen	Aussaat 1	Ernte 2		Ernte 1	Aussaat 2
Roggen	Ernte 1			Aussaat 1	
Hafer	Aussaat 1			Ernte 1	
Flachssamen	Aussaat 1	Ernte 1			

# DORFUEBERSICHTEN

**D**iese Übersichten sind nur ein Anhaltspunkt bezüglich der Vorkommen und Angebote bei den Händlern in den Dörfern

**J**e nach Spielverlauf können sich diese ändern – es sind auch nicht zu jeder Jahreszeit alle Waren verfügbar

**G**rade zu Beginn des Spiels geben diese Tabellen aber eine schnelle Übersicht. Man kann so viele unnütze Wegezeiten vermeiden

Baranica			
Baranica	Norbert	Kohl	6
Baranica	Norbert	Dünger	10
Baranica	Norbert	Kohlsamen	16
Baranica	Norbert	Tierfutter	50
Baranica	Norbert	Wolle	16

Branica			
Baranica	Lubomira	einfache Tasche	60
Baranica	Lubomira	Tasche	200
Baranica	Lubomira	Beutel	400
Baranica	Lubomira	einf. Rucksack	800
Baranica	Lubomira	einf. Kleiner Rucksack	400
Baranica	Lubomira	Kapuze	400
Baranica	Lubomira	kleine Tasche	200
Baranica	Lubomira	Tunika	700
Baranica	Lubomira	Flachs	20
Baranica	Lubomira	Flachshalm	10
Baranica	Lubomira	Flachssamen	20
Baranica	Lubomira	Leinenfaden	100
Baranica	Lubomira	Leinengewebe	160
Baranica	Lubomira	Wolffaden	100
Baranica	Lubomira	Wollstoff	180

Borowo			
Borowo	Ida	Ei	6
Borowo	Ida	Feder	10
Borowo	Ida	Tierfutter	50
Borowo	Falibor	Hölzener Speer	40
Borowo	Falibor	Knüppel	40
Borowo	Falibor	Steinmesser	60
Borowo	Falibor	Eimer	160
Borowo	Falibor	Hölzener Schaufel	100
Borowo	Falibor	Hölzener Hammer	60
Borowo	Falibor	Steinaxt	80
Borowo	Falibor	Steinhacke	180





# Medieval Dynasty

## Denica

Denica	Matylda	einfache Tasche	60
Denica	Matylda	Tasche	200
Denica	Matylda	Beutel	400
Denica	Matylda	einf. Rucksack	800
Denica	Matylda	einf. Kleiner Rucksack	400
Denica	Matylda	Kapuze	400
Denica	Matylda	kleine Tasche	200
Denica	Matylda	Tunika	700
Denica	Matylda	Flachs	20
Denica	Matylda	Flachshalm	10
Denica	Matylda	Flachssamen	20
Denica	Matylda	Leinenfaden	100
Denica	Matylda	Leinengewebe	160
Denica	Matylda	Wollfaden	100
Denica	Matylda	Wollstoff	180
Denica	Dagobert	Dünger	10
Denica	Dagobert	Kohlsamen	16
Denica	Dagobert	Rote Beete Samen	16
Denica	Dagobert	Tierfutter	50
Denica	Dagobert	Stroh	2

## Lesnica

Lesnica	Gizela	Eiserner Speer	340
Lesnica	Gizela	hölzerner Speer	40
Lesnica	Gizela	Langbogen	500
Lesnica	Gizela	Recurvebogen	700
Lesnica	Gizela	Steinspeer	160
Lesnica	Gizela	Trinkschlauch	200
Lesnica	Gizela	Holzbolzen	10
Lesnica	Gizela	Steinpfeil	10
Lesnica	Gizela	Fleisch	6
Lesnica	Gizela	Trockenfleisch	16
Lesnica	Gizela	Feder	10
Lesnica	Gizela	Leder	8
Lesnica	Gizela	Pelz	10
Lesnica	Teobald	Eisenhammer	400
Lesnica	Teobald	Eiserne Axt	500
Lesnica	Teobald	Schurschere	400
Lesnica	Teobald	Sense	600
Lesnica	Teobald	Spitzhacke	440
Lesnica	Teobald	Eisenpfeil	40

## Jezerica

Jezerica	Nieluba	Brei	30
Jezerica	Nieluba	Dicke Suppe	80
Jezerica	Nieluba	Eintopf	80
Jezerica	Nieluba	Fleisch mit Soße	40
Jezerica	Nieluba	Fladenbrot	20
Jezerica	Nieluba	Haferschleim	30
Jezerica	Nieluba	Suppe	60
Jezerica	Nieluba	Salz	20
Jezerica	Bytomir	gesalzener Fisch	30
Jezerica	Bytomir	Fisch	8
Jezerica	Bytomir	Salz	20
Jezerica	Bytomir	getrockneter Fisch	20

## SAMBOR - Nord Östlich auf der Karte:

Nordosten	Sambor	Bogen	200
Nordosten	Sambor	Hölzener Speer	40
Nordosten	Sambor	Langbogen	500
Nordosten	Sambor	Trinkschlauch	200
Nordosten	Sambor	Holzbolzen	10
Nordosten	Sambor	Steinpfeil	10
Nordosten	Sambor	Fleisch	6
Nordosten	Sambor	Salzfleisch	24
Nordosten	Sambor	Trockenfleisch	16
Nordosten	Sambor	Feder	10
Nordosten	Sambor	Leder	8
Nordosten	Sambor	Pelz	10

## Rolnica

Rolnica	Tomira	Ei	6
Rolnica	Tomira	Fleisch	6
Rolnica	Tomira	Dünger	10
Rolnica	Tomira	Tierfutter	50
Rolnica	Nadar	Haferkorn	10
Rolnica	Nadar	Karottensamen	10
Rolnica	Nadar	Roggenkorn	10
Rolnica	Nadar	Rote Beete Samen	16
Rolnica	Nadar	Stroh	2



### Hornica

Hornica	Jan	Armbrust	900
Hornica	Jan	Eisender Speer	340
Hornica	Jan	Eiseners Messer	180
Hornica	Jan	Eisenhacke	400
Hornica	Jan	Eisenhammer	400
Hornica	Jan	Eisene Axt	500
Hornica	Jan	Eiserne Schaufel	360
Hornica	Jan	Schurschere	400
Hornica	Jan	Sense	600
Hornica	Jan	Spitzhacke	440
Hornica	Jan	Eisenbolzen	40
Hornica	Jan	Eisenpfeil	40
Hornica	Karolina	einfache Tasche	60
Hornica	Karolina	Tasche	200
Hornica	Karolina	Beutel	400
Hornica	Karolina	einf. Rucksack	800
Hornica	Karolina	einf. Kleiner Ruck	400
Hornica	Karolina	Kapuze	400
Hornica	Karolina	kleine Tasche	200
Hornica	Karolina	Tunika	700
Hornica	Karolina	Flachs	20
Hornica	Karolina	Flachshalm	10
Hornica	Karolina	Flachssamen	20
Hornica	Karolina	Leinenfaden	100
Hornica	Karolina	Leinengewebe	160
Hornica	Karolina	Wollfaden	100
Hornica	Karolina	Wollstoff	180
Hornica	Helga	Brei	30
Hornica	Helga	Dicke Suppe	80
Hornica	Helga	Eintopf	80
Hornica	Helga	Fladenbrot	20
Hornica	Helga	Fleisch mit Soße	40
Hornica	Helga	Haferschleim	30
Hornica	Helga	Suppe	60
Hornica	Helga	Salz	20

### Gostovia

Gostovia	Jaragniewa	Brei	30
Gostovia	Jaragniewa	Eintopf	80
Gostovia	Jaragniewa	Fladenbrot	20
Gostovia	Jaragniewa	Fleisch mit Soße	40
Gostovia	Jaragniewa	Haferschleim	30
Gostovia	Jaragniewa	Suppe	60
Gostovia	Jaragniewa	Dicke Suppe	80
Gostovia	Jaragniewa	Salz	20
Gostovia	Adelina	Karottensamen	10
Gostovia	Adelina	Mehl	20
Gostovia	Adelina	Roggenkorn	10
Gostovia	Adelina	Weizenkorn	20
Gostovia	Adelina	Zwiebelsamen	10
Gostovia	Adelina	Stroh	2
Gostovia	Sobiemir	Ei	6
Gostovia	Sobiemir	Fleisch	6
Gostovia	Sobiemir	Dünger	10
Gostovia	Sobiemir	Tierfutter	50
Gostovia	Uniegost	Einfache Tasche	60
Gostovia	Uniegost	Sense	600
Gostovia	Uniegost	Tasche	200
Gostovia	Uniegost	Trinkschlauch	200
Gostovia	Uniegost	Flachs	20
Gostovia	Uniegost	Flachshalm	10
Gostovia	Uniegost	Leinenfaden	100

### Zwischen Rolnica und Branica:

zw. Rolnica u. Branica	Rajmund	Fleisch	6
zw. Rolnica u. Branica	Rajmund	Dünger	10
zw. Rolnica u. Branica	Rajmund	Roggenkorn	10
zw. Rolnica u. Branica	Rajmund	Tierfutter	50
zw. Rolnica u. Branica	Rajmund	Stroh	2



## WERKSTATT

Hölzerne Werkzeuge	Hölzerner Bauhammer	1 x Rundholz	10 x Stöcke	
Hölzerne Werkzeuge	Fackel	2 x Stöcke	2 x Leder	
Hölzerne Werkzeuge	Knüppel	1 x Rundholz		
Hölzerne Werkzeuge	Schaufel	2 x Rundholz		
Hölzerne Werkzeuge	Hölzerner Speer	1 x Rundholz		
Hölzerne Werkzeuge	Eimer	2 x Rundholz	1 x Wollfaden	2 x Leinenfaden
Hölzerne Werkzeuge	Hölzerne Hacke	1 x Rundholz	10 x Stöcke	
Steinwerkzeuge	Steinaxt	10 x Stock	2 x Stein	
Steinwerkzeuge	Stapel mit 50 Steinpfeilen	50 x Stock	10 x Stein	50 x Federn
Steinwerkzeuge	Steinhacke	10 x Stock	4 x Stein	
Steinwerkzeuge	Steinhäutungsmesser	5 x Stock	2 x Stein	
Steinwerkzeuge	Steinerner Spieß	1 x Rundholz	1 x Stein	2 x Leinenfaden
Steinwerkzeuge	Wurfstein	1 x Stein		
Bogenschiessen	Bogen	1 x Rundholz	1 x Leinenfaden	
Bogenschiessen	Langbogen	2 x Rundholz	3 x Leinenfaden	1 x Leder
Bogenschiessen	Recurvebogen	2 x Rundholz	6 x Leinenfaden	3 x Leder
Bogenschiessen	Stapel mit 50 Steinpfeilen	50 x Stock	10 x Stein	50 x Federn
* Bogenschiessen	Stapel mit 10 Eisenbolzen	10 x Stock	10 x Feder	*

\* Fehler bei der Materialzuordnung für die Eisenbolzen – es werden Holzbolzen produziert. Eisenbolzen gehen nur über NPC-Zuordnung



## SCHMIEDE I

Hölzerne Werkzeuge	Hölzerner Bauhammer	1 x Rundholz	10 x Stöcke	
Hölzerne Werkzeuge	Fackel	2 x Stöcke	2 x Leder	
Hölzerne Werkzeuge	Knüppel	1 x Rundholz		
Hölzerne Werkzeuge	Schaufel	2 x Rundholz		
Hölzerne Werkzeuge	Hölzerner Speer	1 x Rundholz		
Hölzerne Werkzeuge	Eimer	2 x Rundholz	1 x Wollfaden	2 x Leinenfaden
Hölzerne Werkzeuge	Hölzerne Hacke	1 x Rundholz	10 x Stöcke	
Steinwerkzeuge	Steinaxt	10 x Stock	2 x Stein	
Steinwerkzeuge	Stapel mit 50 Steinpfeilen	50 x Stock	10 x Stein	50 x Federn
Steinwerkzeuge	Steinhacke	10 x Stock	4 x Stein	
Steinwerkzeuge	Steinhäutungsmesser	5 x Stock	2 x Stein	
Steinwerkzeuge	Steinerner Spieß	1 x Rundholz	1 x Stein	2 x Leinenfaden
Steinwerkzeuge	Wurfstein	1 x Stein		
Bogenschiessen	Bogen	1 x Rundholz	1 x Leinenfaden	
Bogenschiessen	Langbogen	2 x Rundholz	3 x Leinenfaden	1 x Leder
Bogenschiessen	Recurvebogen	2 x Rundholz	6 x Leinenfaden	3 x Leder
Bogenschiessen	Stapel mit 50 Steinpfeilen	50 x Stock	10 x Stein	50 x Federn
*Bogenschiessen	Stapel mit 10 Eisenbolzen	10 x Stock	10 x Feder *	
Aus Weiden und Holz	kleiner Weidenkorb	5 x Stock		
Aus Weiden und Holz	mittlerer Weidenkorb	8 x Stock		
Aus Weiden und Holz	großer Weidenkorb	12 x Stock		
Aus Weiden und Holz	Weidenkorb	16 x Stock		
Aus Weiden und Holz	hölzerne Schöpfkelle	1 x Stock		
Aus Weiden und Holz	hölzerner Löffel	1 x Stock		
Aus Weiden und Holz	hölzerne Schale	1 x Rundholz		
Aus Weiden und Holz	Holzbecher	1 x Rundholz		
Aus Weiden und Holz	hölzerner Teller	1 x Rundholz		
Aus Weiden und Holz	hölzernes Rad	2 x Rundholz		

\* Fehler bei der Materialzuordnung für die Eisenbolzen – es werden Holzbolzen produziert. Eisenbolzen gehen nur über NPC-Zuordnung



## SCHMIEDE II

Hölzerne Werkzeuge	Hölzerner Bauhammer	1 x Rundholz	10 x Stöcke	
Hölzerne Werkzeuge	Fackel	2 x Stöcke	2 x Leder	
Hölzerne Werkzeuge	Knüppel	1 x Rundholz		
Hölzerne Werkzeuge	Schaufel	2 x Rundholz		
Hölzerne Werkzeuge	Hölzerner Speer	1 x Rundholz		
Hölzerne Werkzeuge	Eimer	2 x Rundholz	1 x Wollfaden	2 x Leinenfaden
Hölzerne Werkzeuge	Hölzerne Hacke	1 x Rundholz	10 x Stöcke	
Steinwerkzeuge	Steinaxt	10 x Stock	2 x Stein	
Steinwerkzeuge	Stapel mit 50 Steinpfeilen	50 x Stock	10 x Stein	50 x Federn
Steinwerkzeuge	Steinhacke	10 x Stock	4 x Stein	
Steinwerkzeuge	Steinhäutungsmesser	5 x Stock	2 x Stein	
Steinwerkzeuge	Steinerner Spieß	1 x Rundholz	1 x Stein	2 x Leinenfaden
Steinwerkzeuge	Wurfstein	1 x Stein		
Bogenschiessen	Bogen	1 x Rundholz	1 x Leinenfaden	
Bogenschiessen	Langbogen	2 x Rundholz	3 x Leinenfaden	1 x Leder
Bogenschiessen	Recurvebogen	2 x Rundholz	6 x Leinenfaden	3 x Leder
Bogenschiessen	Stapel mit 50 Steinpfeilen	50 x Stock	10 x Stein	50 x Federn
*Bogenschiessen	Stapel mit 10 Eisenbolzen	10 x Stock	10 x Feder *	
Aus Weiden und Holz	kleiner Weidenkorb	5 x Stock		
Aus Weiden und Holz	mittlerer Weidenkorb	8 x Stock		
Aus Weiden und Holz	großer Weidenkorb	12 x Stock		
Aus Weiden und Holz	Weidenkorb	16 x Stock		
Aus Weiden und Holz	hölzerne Schöpfkelle	1 x Stock		
Aus Weiden und Holz	hölzerner Löffel	1 x Stock		
Aus Weiden und Holz	hölzerne Schale	1 x Rundholz		
Aus Weiden und Holz	Holzbecher	1 x Rundholz		
Aus Weiden und Holz	hölzerner Teller	1 x Rundholz		
Aus Weiden und Holz	hölzernes Rad	2 x Rundholz		
Amboß	eiserne Axt	1 x Rundholz	4 x Eisen	
Amboß	Spitzhacke	1 x Rundholz	4 x Eisen	
Amboß	Bauhammer aus Eisen	2 x Eisen	1 x Stock	
Amboß	Eisenhacke	1 x Rundholz	2 x Eisen	
Amboß	Sense	1 x Rundholz	1 x Stock	4 x Eisen



# Medieval Dynasty

Amboß	Schurschere	4 x Eisen		
Amboß	Eisenhäutungsmesser	1 x Stock	2 x Eisen	1 x Wollfaden
Amboß	eiserne Schaufel	2 x Rundholz	4 x Eisen	
Amboß	Stapel mit 50 Eisenpfeilen	50 x Stock	10 x Eisen	50 x Feder
Amboß	Eiserner Speiß	1 x Rundholz	2 x Eisen	2 x Wollfaden
Amboß	Armbrust	2 x Rundholz	1 x Leder	6 x Leinenfaden 4 x Eisen
Amboß	Stapel mit 10 Eisenbolzen	10 x Stock	2 x Eisen	10 x Feder

\* Fehler bei der Materialzuordnung für die Eisenbolzen – es werden Holzbolzen produziert. Eisenbolzen gehen nur über NPC-Zuordnung



## NAEHEREI

Gilt für alle Versionen

Spinnrad	Leinenfaden	Flachshalm 10 : 1		
Spinnrad	Wollfaden	Wolle 10 : 1		
Webstuhl	Leinengewebe	1 x Leinenfaden		
Webstuhl	Wollstoff	1 x Wollfaden		
Schneidertisch	Schneiderei	Einfache Tasche	3 x Leder	
Schneidertisch	Schneiderei	Tasche	2 x Leder	2 x Leinengewebe
Schneidertisch	Schneiderei	Trinkschlauch	2 x Leinenfaden	4 x Leder



Schneidertisch	Kopf	Hut	12 x Wollstoff	
Schneidertisch	Kopf	Taschenhut	26 x Wollstoff	
Schneidertisch	Kopf	Filzhut	20 x Wollstoff	
Schneidertisch	Kopf	Hut mit Revers	16 x Wollstoff	
Schneidertisch	Kopf	Strohhut	16 x Stroh	
Schneidertisch	Kopf	Flacher Strohhut	20 x Stroh	
Schneidertisch	Kopf	Haube	16 x Leinengewebe	
Schneidertisch	Kopf	Kappe	8 x Wollstoff	
Schneidertisch	Kopf	Mütze mit Haube	8 x Wollstoff	8 x Leinengewebe
Schneidertisch	Kragen und Kapuzen	Kapuze	10 x Wollstoff	
Schneidertisch	Kragen und Kapuzen	Pelzhaube	10 x Wollstoff	6 x Pelz
Schneidertisch	Kragen und Kapuzen	Lange Pelzkapuze	16 x Wollstoff	10 x Pelz
Schneidertisch	Kragen und Kapuzen	Lange Kapuze	16 x Wollstoff	
Schneidertisch	Kragen und Kapuzen	Pelzumhang	16 x Pelz	
Schneidertisch	Tuniken	Einfache Tunika	10 x Wollstoff	2 x Leder
Schneidertisch	Tuniken	Kurzärmelige Tunika	8 x Wollstoff	2 x Leder
Schneidertisch	Tuniken	Tunika	14 x Wollstoff	4 x Leder
Schneidertisch	Tuniken	Filzweste	16 x Wollstoff	12 x Leder
Schneidertisch	Tuniken	Gesteppte Weste	20 x Wollstoff	16 x Leder
Schneidertisch	Hemden	Einfaches Leinenhemd	8 x Leinengewebe	
Schneidertisch	Hemden	Leinenhemd	16 x Leinengewebe	
Schneidertisch	Beine	Hose	12 x Leinengewebe	
Schneidertisch	Beine	Hose mit Aufschlägen	12 x Leinengewebe	2 x Leder
Schneidertisch	Beine	Kniehose	12 x Wollstoff	12 x Leinengewebe
Schneidertisch	Beine	Verbundener Schlauch	16 x Wollstoff	12 x Leinengewebe
Schneidertisch	Schuhe	Schicke Schuhe	24 x Leder	
Schneidertisch	Schuhe	Schuhe	20 x Leder	
Schneidertisch	Schuhe	Pelzschuhe	30 x Pelz	
Schneidertisch	Schuhe	Edle Schuhe	28 x Leder	
Schneidertisch	Schuhe	Stiefel	30 x Leder	
Schneidertisch	Schuhe	Einfache Schuhe	16 x Leder	
Schneidertisch	Schuhe	Edle Stiefel	36 x Leder	
Schneidertisch	Schuhe	Fellstiefel	36 x Pelz	



Schneidertisch    Hände    Dicke Lederhandschuhe    20 x Leder

Schneidertisch    Rucksäcke und Taschen    Kleine Tasche    4 x Leder    1 x Stock

Schneidertisch    Rucksäcke und Taschen    Beutel    10 x Leder    1 x Eisen

Schneidertisch    Rucksäcke und Taschen    Große Tasche    12 x Leder    2 x Eisen    4 x Leinengewebe

Schneidertisch    Rucksäcke und Taschen    einf. Kleiner Rucksack    10 x Leder    5 x Stock    6 x Leinenfaden

Schneidertisch    Rucksäcke und Taschen    einfacher Rucksack    12 x Leder    5 x Stock    10 x Leinenfaden

Schneidertisch    Rucksäcke und Taschen    einf. Großer Rucksack    12 x Leder    5 x Stock    10 x Leinenfaden

einf. Großer Rucksack    12 x Leder    5 x Stock    10 x Leinenfaden    2 x Pelz    4 x Leinengewebe







## SCHEUNE I - III



Werkbank	Tierfutter	10 x Weizenkorn	5 x Stroh
Werkbank	Lehmbewurf	10 x Stroh	10 x Ton
Werkbank	Dünger aus Dung	2 x Dung	
Werkbank	Dünger aus Verdorbenen	10 x Verdorben	
Mahlstein	Roggenmehl	8 x Roggenkorn	
Mahlstein	Weizenmehl	8 x Weizenkorn	
Mahlstein	Haferkornmehl	8 x Haferkorn	
Dreschboden	Weizenkorn	1 x Weizen	
Dreschboden	Haferkorn	1x Hafer	
Dreschboden	Roggenkorn	1 x Roggen	
Dreschboden	Flachssamen	1 x Flachs	



# Medieval Dynasty

## TAVERNEN

Gitter	Gebratenes Fleisch	1 x Fleisch	
Gitter	Gebratenes Fleisch	1 x Salzfleisch	
Gitter	Gebratener Fisch	1 x Fisch	
Gitter	Gebratener Fisch	1 x Salzfish	
Kessel	Brei	5 x Haferkorn	
Kessel	Haferschleim	5 x Roggenkorn	
Kessel	Dicke Suppe	1 x Kohl	1 x Fleisch
Kessel	Dicke Suppe	1 x Kohl	1 x Salzfleisch
Kessel	Eintopf	3 x Karotte	1 x Fleisch
Kessel	Eintopf	3 x Karotte	1 x Salzfleisch
Kessel	Suppe	2 x Rote Bete	1 x Fleisch
Kessel	Suppe	2 x Rote Bete	1 x Salzfleisch
Kessel	Fleisch mit Soße	1 x Zwiebeln	1 x gebratenes Fleisch

### Der Herd steht erst ab Taverne II zur Verfügung

Herd	Brot	Fladenbrot	3 x Mehl	3 x Eimer Wasser		
Herd	Brot	Fladenbrot m. Zwiebeln	3 x Mehl	3 x Eimer Wasser	2 x Zwiebeln	
Herd	Brot	Weizenbrot	5 x Mehl	5 x Weizenkorn	5 x Eimer Wasser	2 x Ei
Herd	Brot	Roggenbrot	5 x Mehl	10 x Roggenkorn	5 x Eimer Wasser	2 x Ei
Herd	Brot	Weißbrot	10 x Mehl	5 x Eimer Wasser	2 x Ei	
Brot	Mehrkornbrot	2 x Mehl	5 x Weizenkorn	5 x Haferkorn	5 x Roggenkorn	5 x Eimer Wasser 2 x Ei

Herd	Pastete 1	Obstkuchen	10 x Mehl	5 x Eimer Wasser	2 x Ei	10 x Beere
Herd	Pastete 1	Fleischpastete	10 x Mehl	5 x Eimer Wasser	2 x Ei	1 x gebratenes Fleisch

Pastete 2	Fischpastete	10 x Mehl	5 x Eimer Wasser	2 x getrockneter Fisch		
Pastete 2	Fischpastete	10 x Mehl	5 x Eimer Wasser	2 x Fisch		
Pastete 2	Obsttorte	10 x Mehl	5 x Eimer Wasser	10 x Beere		
Pastete 2	Fleischpastete	10 x Mehl	5 x Eimer Wasser	2 x Fleisch	2 x Zwiebel	2 x Karotte
Pastete 2	Fleischpastete	10 x Mehl	5 x Eimer Wasser	2 x Salzfleisch	2 x Zwiebel	2 x Karotte



# Medieval Dynasty

## JAGDHÜTTE

Jagdhütte I -II	Werkbank	Bogen	1 x Rundholz	1 x Leinenfaden	
Jagdhütte I -II	Werkbank	Langbogen	2 x Rundholz	3 x Leinenfaden	1 x Leder
Jagdhütte I -II	Werkbank	Recurvebogen	2 x Rundholz	6 x Leinenfaden	3 x Leder
Jagdhütte I -II	Werkbank	Stapel mit 50 Steinpfeilen	10 x Stock	5 x Stein	50 x Federn
Jagdhütte I -II	Werkbank	* Stapel mit 10 Eisenbolzen	5 x Stock	10 x Feder *	
Jagdhütte I -II	Fässer	Gesalzenes Fleisch	1 x Salz	1 x Fleisch	
Jagdhütte I -II	Fässer	Gesalzener Fisch	1 x Fisch	1 x Salz	

\* Fehler bei der Materialzuordnung für die Eisenbolzen – es werden Holzbolzen produziert. Eisenbolzen gehen nur über NPC-Zuordnung

### Trockenfleisch und Trockenfisch können nur in Jagdhütte II hergestellt werden

Jagdhütte II	Trockengestell	Trockenfleisch	1 x Fleisch
Jagdhütte II	Trockengestell	getrockneter Fisch	1 x Fisch





# Medieval Dynasty

## HOLZSCHUPPEN

Tisch des Zimmermanns Brett

1 x Rundholz

Tisch des Zimmermanns Brennholz

1 x Rundholz

## TIER - PREISE

Tierhandel		
Borowo	Huhn	1000
Borowo	Küken	500
Denica	weibl. Ziege	2500
Denica	mäm. Ziege	2000
Denica	junge Ziege	2000
Denica	Schaf	3000
Denica	Widder	3500
Denica	Lamm	2500
Gostovia	Kuh	5000
Gostovia	Kalb	4500
Gostovia	Gans	2000
Gostovia	Gänseküken	1500
Rolnica	Schwein	1500
Rolnica	Ferkel	1000
Rolnica	Huhn	1000
Rolnica	Küken	500



