

Panství je oblast, kde pán každého hradu má profit z jeho teritoria. Prodává semena(seeds) ve svém území a pomocí prodaných semen vydělává.

Prodej semen(seeds)

Semena prodaná v dané oblasti dávají příšerám schopnost produkovat produkty farmy. Typ produktů z monster se liší podle druhu semena. Druhy semen, které mohou být koupeny, stejně jako maximální hodnota k prodeji, jsou dané panstvím. Pán hradu vybírá druh a počet semen k prodeji u NPC a určuje ceny. Poté je pán hradu upozorněn kolik musí investovat. Podle počtu prodaných semen, se určuje cena jednoho; čím větší počet tím menší cena. Vyrovnávací ceny semen a věcí mohou být zobrazeny u jednotlivých Správců hradu(Grand Chamberlain). Manor Manager oznamuje prodej semen za spotřební ceny ve stejnou dobu kdy je investované množství peněz odebráno ze skladu hradu(castle warehouse). Pokud není dostatek peněz, prodej v daném dni se zruší. Během obléhání není možné prodávat. Hráč může zakoupit semena od NPC(Manor Manager) v jejich určité oblasti. Aby se předešlo hromadění, jeden hráč nemůže skoupit všechny semena. Částka získaná prodejem přes NPC je každý den odváděna do hradního skladu, jako daně.

Setba(sowing) a sklizeň(harvesting)

Hráči, kteří zakoupili semena je mohou použít po zaměření monster v jejich oblasti.

1. Setba není možná pro PC, NPC vesnic a ochránce(Guardi).
2. Monstra na které již někdo zasel nemohou být zaseta znovu.
3. Zasít lze jen monstra v odpovídající oblasti(kde byla semena zakoupena)
4. Pokud je rozdíl +/- 5 levelů mezi levellem použitého semena a odpovídajícího monstra, je vysoká šance na úspěch, ale pro každý 1 level rozdílnosti, se šance na úspěch snižuje o 5%.
5. Pokud je rozdíl +/- 5 levelů mezi levellem monstra a hráče, zasetí je 100% možné, ale pro každý 1 level rozdílnosti, se šance na úspěch snižuje o 5%.
6. Jestliže je setba úspěšná, z těla monstra vypadne věc. Věci nemusí vypadnout vždy, když je setba úspěšná.
7. Při úspěšném zasetí se členům party ukáže zpráva o úspěchu.
8. Monstra pro které byla setba úspěšná nedropnou věci jiné než adeny.
9. Aby se předešlo setbě hráči s malým levellem a následné rychlejší sklizni hráčem s větším levellem, ověřování levelů probíhá znovu i u sklizeň a při porovnávání levelu monstra a hráče, pokud je v rozsahu +/- 5 levelů, šance na úspěch je velmi vysoká a šance na úspěch klesá o 5% s každým rozdílem jednoho levelu. Pokud se sklizeň nepodaří, věc zmizí.
10. Setba a Spoil mohou být použity dohromady. To znamená, že na monstrem, které již bylo zaseto může být použit Spoil, a naopak.

Když hráč uspěje při setbě, věc může být získána použitím věci Harvester na mrtvolu, která byla zaseta. Harvestery lze koupit u Manor Manager.

Kupování

Hráči kteří sklízají věci z monster v oblasti můžou sklizené věci prodat lordovi odpovídajícímu panství. Podle toho jakou věc hráč sklídí, může věci prodat buď jen v odpovídající oblasti, anebo v jiných oblastech. NPC Manor Manager v každé vesnici může být využit k prodávání věcí ze sklizně a lord panství určí cenu a množství věcí k výkupu. Když od Manor Managera přijdou věci, daná částka za ně se automaticky odečte z hradního skladu a pokud je nedostatek peněz, výkup věcí se ihned přeruší. K novému je potřeba dát peníze do skladu. Když se prodávají věci, které byly sklizeny pomocí Manor Manageru, získaný obnos se může lišit v závislosti na metodě, kterou si lord zvolí pro vyrovnání. Buď si může pán toho konkrétního panství vybrat, že všichni hráči, kteří se zúčastnili, dostanou spravedlivý podíl anebo další možností je, že hráči dostanou odměnu, která závisí na náhodě, čímž tu vzniká značné riziko. Hráči můžou dostat méně, ale i více než si zaslouží. Změny těchto vyrovnávacích faktorů nastávají každý den.

Náhrada za produkty sklizené na farmě se opět liší závisle na typu obilí. Zakoupené předměty prochází takovou procedurou, že se každý den dostanou do hradního skladu. Takže například, když Manor Manager nakoupí nějaký předmět od hráče, je ten předmět trochu zpracován a umístěn do skladu, a tím to zboží dostane do obchodního procesu. Jako manipulační poplatek zde zaplatíte Manor Managerovi 10% zakoupeného zboží.

Zpracovávání

Lord panství může zpracovat věci ze sklizně a vyrábět konečné produkty. Konečné výrobky nemohou být prodávány skrz NPC a jsou použita přímo vlastníkem hradu nebo jsou prodány v hráči(personal shop). Věci, které jsou vytvářeny, jsou například potiony, díly obléhacích zbraní nebo materiály, které se těžce shánějí na trhu. Věci vytváří kovář(Blacksmith NPC) v hradu. Množství a druh sklizených věcí, které mohou být zpracovány v hradu závisí kolik bylo investováno do vylepšení ve zpracovávacím systému. Pokud se hráč rozhodne investovat do výrobního vybavení přes komorníkovo menu, NPC které je pověřeno výrobou, může vyrábět produkty vyšší hodnoty nebo většího množství. Při investici do vybavení, důsledky trvají dva týdny a přetrvá plnou dobu kdyby se změnil vlastník hradu.