Amerikaner – Die Macht der Innovation

- Das erste Weltwunder wird sofort erschaffen, sofern es nicht zugleich von einer anderen Nation erschaffen wird (mit Ausnahme von Weltraumprogramm oder Super-Collider).
- Das Errichten einer Regierung im Senat ist gratis.
- Flugzeuge und Flugzeugträger sind günstiger.
- Mit Beginn der Moderne erhalten Sie an jedem Fliegerhorst zwei Gratis-Bomber.
- In jeder neuen Universität wird ein Gratis-Gelehrter erschaffen.
- Weiterentwicklungen von militärischen Einheiten sind günstiger.
- Das Einkommen aus Rohstoffen ist für jede Kaserneneinheit gratis.

- Continental Marines
- Marine-Jäger
- Marineinfanterie
- Marine-Sturmtruppen

Niederländer – Die Macht des Handels

- Sie beginnen mit Gratis-Handelsforschung und erhalten anschließend für die gesamte Handelsforschung einen Rabatt.
- Sie beginnen mit einem Marktplatz und Gratis-Händlern.
- Sie erhalten je nach Menge der gesammelten Rohstoffe (außer Wissen) Bonusrohstoffe.
- Sie erhalten leichte Schiffe und günstigere Weiterentwicklungen von Schiffen für jedes neu gebaute Trockendock.

- Bewaffnete Karawane
- Bewaffneter Händler
- Bewaffneter Versorgungswagen
- Brigg
- Fleute
- Klipper

Inder – Die Macht der Erhabenheit

- Gebäude (außer Weltwunder und Städte) werden nicht stetig teurer, und Befestigungsanlagen steigen im Preis nur halb so schnell wie normal.
- Der Wirtschaftsradius von Städten ist größer.
- Das Einkommen von Karawanen ist höher.

- Kriegselefant
- Mahout
- Mahout-Schütze
- Feldschlangen-Mahout

Irokesen – Die Macht der Nation

- Sie erhalten für jede Kaserne einen Gratis-Späher und Gratis-Weiterentwicklungen für Späher.
- Späher können sich durch Wälder bewegen.
- Der erste Senat ist gratis und wird sofort errichtet.
- Holzfäller sammeln auch Nahrung.
- In befreundeten Territorien haben militärische Einheiten zusätzliche Lebenspunkte, sind verdeckt, wenn sie nicht angreifen, und genesen, wenn sie sich nicht bewegen oder angreifen.

- Okwari
- Akweks
- Takohs
- Speerwerfer
- Mohawk-Speerwerfer
- Schwerer Mohawk-Speerwerfer
- Elite-Mohawk-Speerwerfer

Lakota – Die Macht der Prärie

- Anstatt Felder und Kornkammern zu bauen, erhalten Sie Nahrung für jeden Bürger, Späher und jede Kavallerieeinheit (es sei denn, diese ist in der Garnison einquartiert).
- Grenzen sind für Feinde unsichtbar. Sie können in allen Territorien, die sich nicht im Besitz einer feindlichen Nation befinden, Gebäude errichten.
- Gratis-Weiterentwicklungen von Fernkampf-Kavallerie.

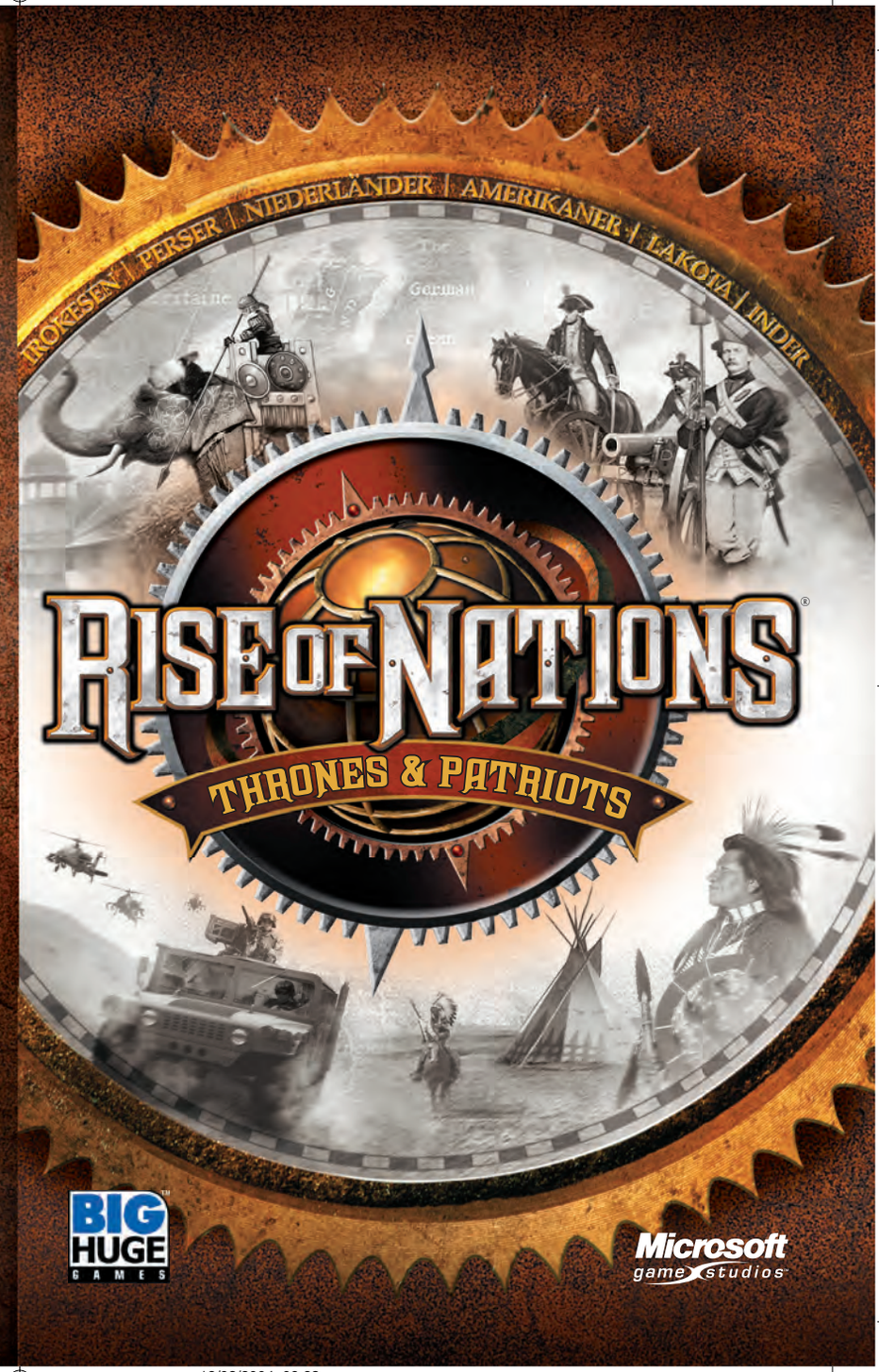
- Sunka Wakan
- Adlerfeder-Reiter
- Musketen-Reiter
- Repetiergewehr-Reiter

Perser – Die Macht der Zeremonie

- Sie beginnen mit Extra-Nahrung.
- Die zweite Stadt dient als zweite Hauptstadt. Sie erhalten einen zusätzlichen Hauptstadt-Grenzbonus. Um diese Nation zu vernichten, müssen beide Hauptstädte eingenommen werden.
- Günstigere Staatswesen-Forschung und Steuersystem-Weiterentwicklungen.
- Sie haben stets die maximale Anzahl von Karawanen.

- Unsterbliche
- Anusiya
- Kriegselefant
- Athanatoi
- Mahout
- Mahout-Schütze
- Unsterblicher Arkebusier
- Feldschlangen-Mahout

0304 Artikelnr. X10-42219 DE



MS Color Bar v.5 030801
25 50 75 100 25 50 75 100 25 50 75 100 25 50 75 100 XBOX 279 172 123 360