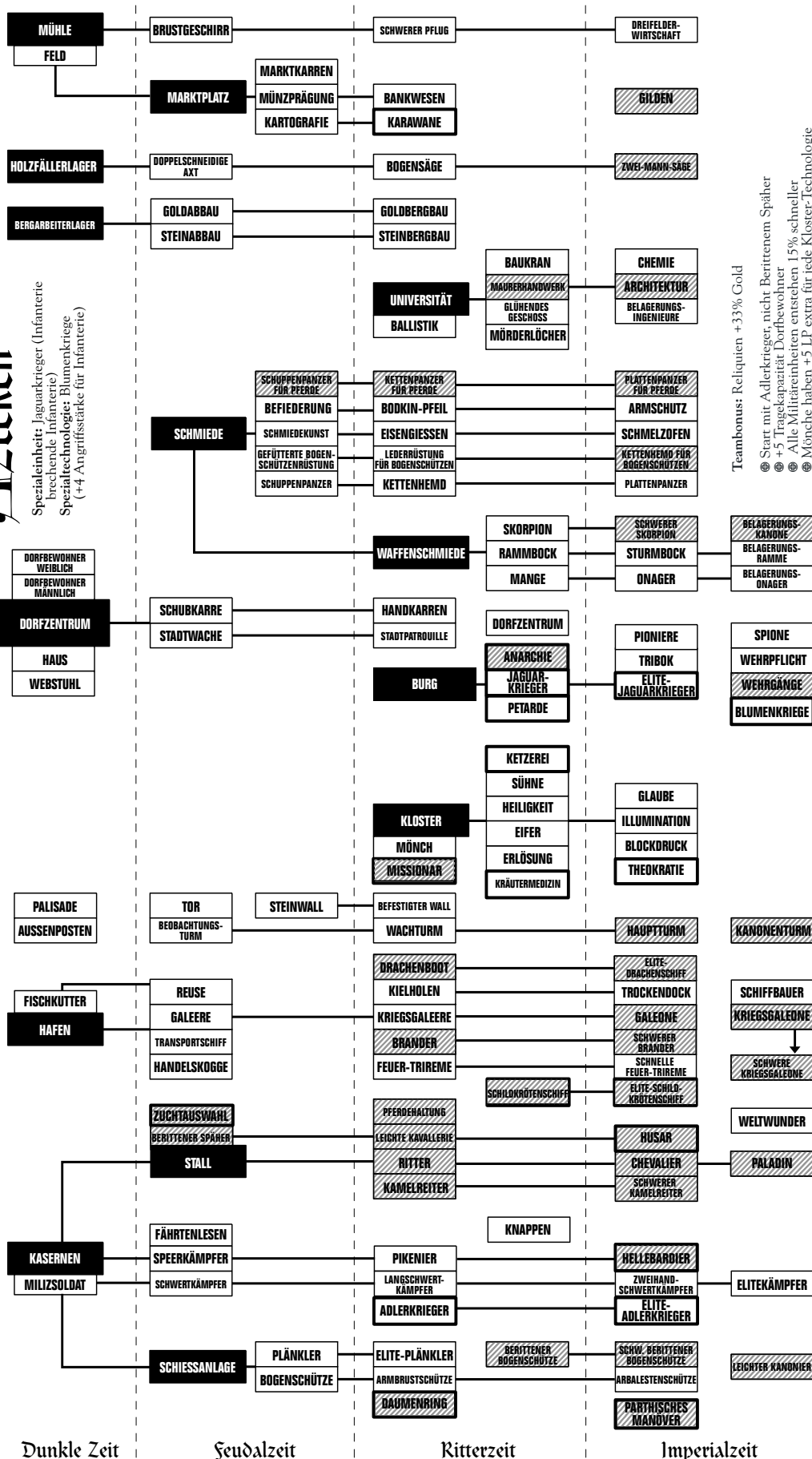


In The Conquerors Expansion neu hinzugekommene Elemente erscheinen fett gedruckt. Elemente, die diese Völker nicht entwickeln können, erscheinen schattiert.

Alzeken

Spezialinheit: Jagarkrieger (Infanterie)
brechende Infanterie
Spezialtechnologie: Blumenkriege
(+4 Angriffsstärke für Infanterie)



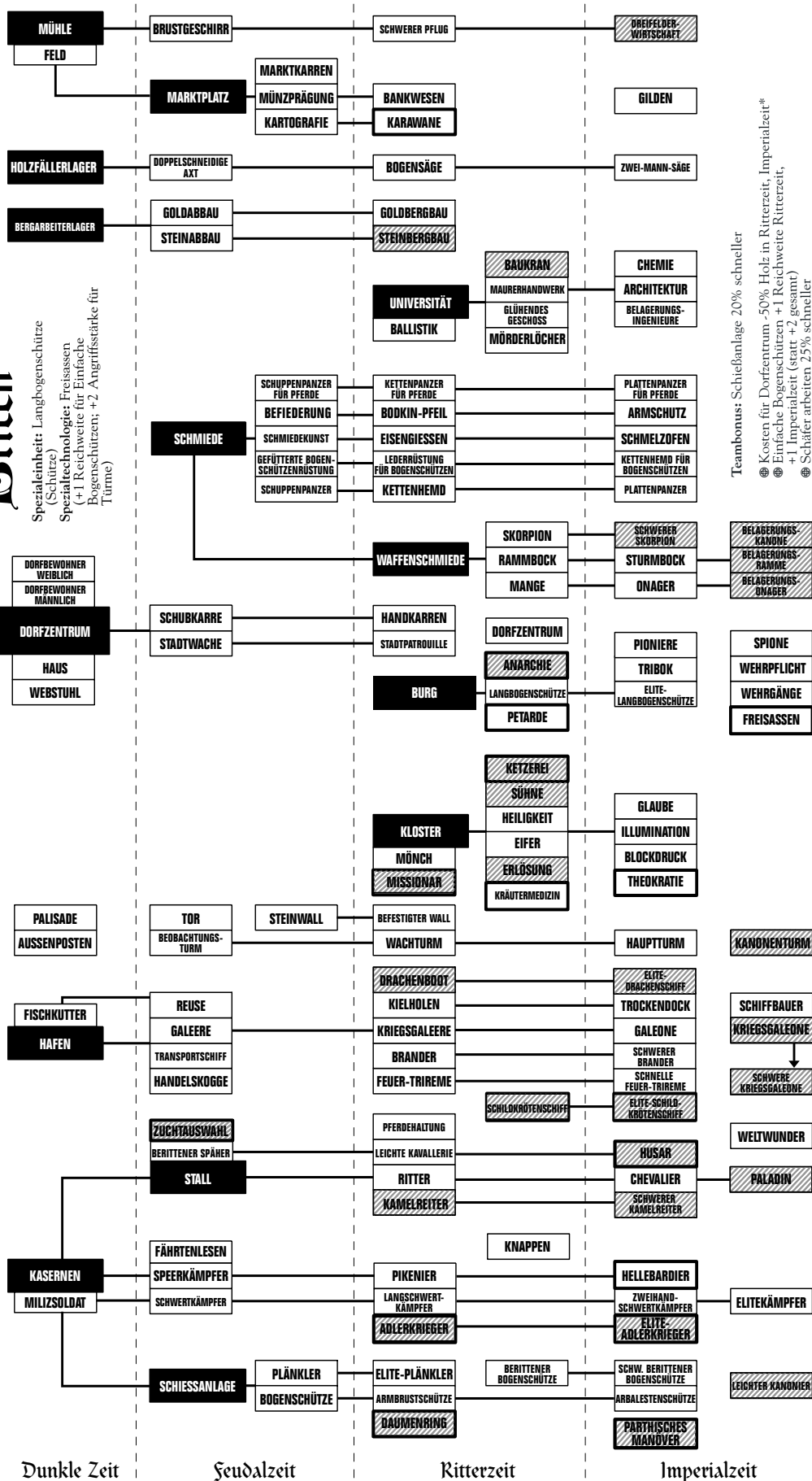
Teambonus: Reliquien +33% Gold

- Start mit Adlerkrieger, nicht Berittenem Späher
- +5 Tragkapazität Dorfbewohner
- Alle Militäreinheiten entstehen 15% schneller
- Mönche haben +5 LP extra für jede Kloster-Technologie

In 'The Conquerors' Expansion neu hinzugekommene Elemente erscheinen fett gedruckt.
Elemente, die diese Völker nicht entwickeln können, erscheinen schattiert.

Briten

Spezialinheit: Langbogenschütze (Schütze)
Spezialtechnologie: Freisassen
(+1 Reichweite für Einfache Bogenschützen; +2 Angriffstärke für Türme)



Teambonus: Schießanlage 20% schneller

⊗ Kosten für Dorfzentrum -50% Holz in Ritterzeit, Imperialzeit*

⊗ Einfache Bogenschützen +1 Reichweite Ritterzeit,

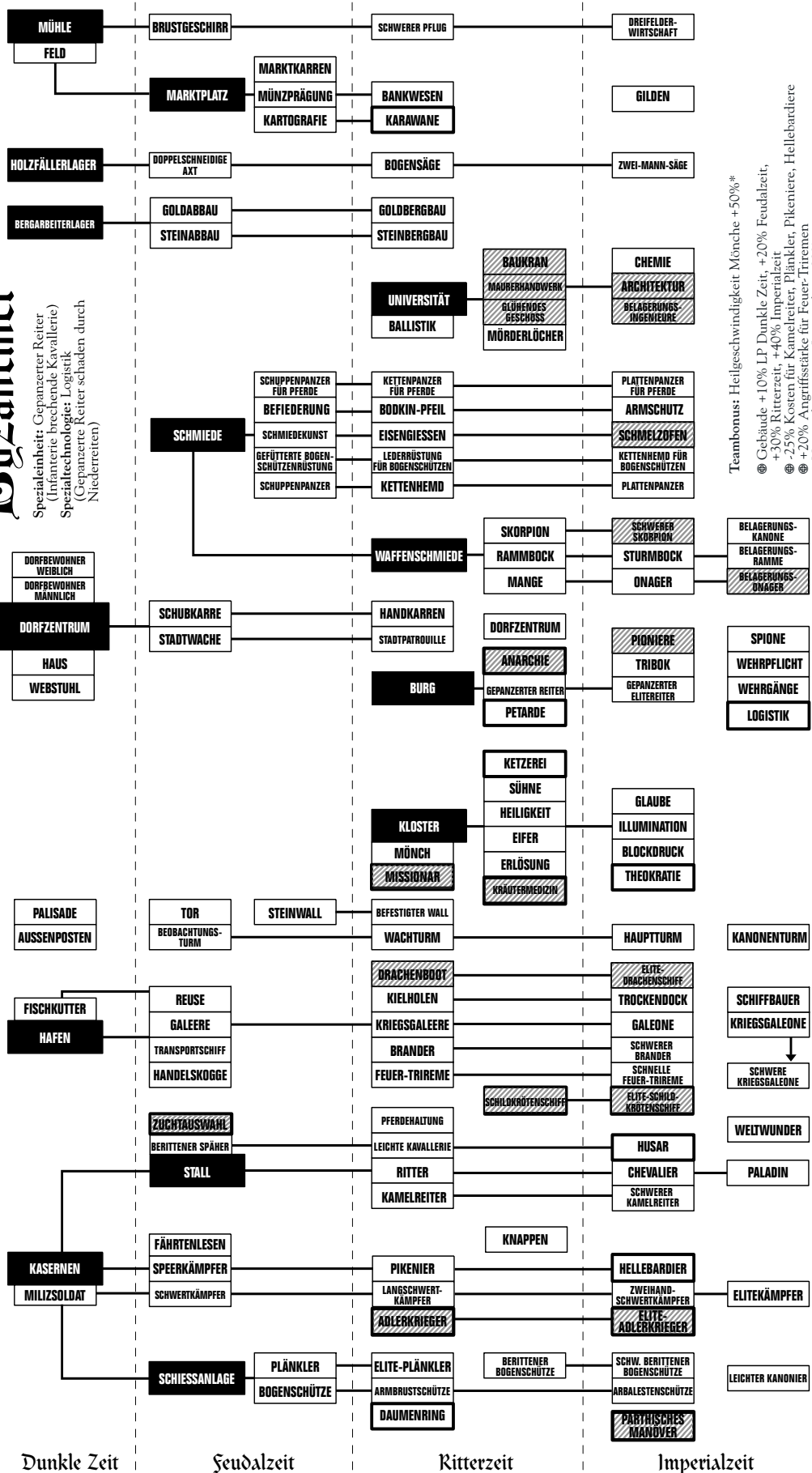
+1 Imperialzeit (statt +2 gesamt)

⊗ Schäfer arbeiten 25% schneller

In 'The Conquerors' Expansion neu hinzugekommene Elemente erscheinen fett gedruckt.
Elemente, die diese Völker nicht entwickeln können, erscheinen schattiert.

Byzantiner

Spezialinheit: Gepanzter Reiter
(Infanterie brechende Kavallerie)
Spezialtechnologie: Logistik
(Gepanzerte Reiter schaden durch Niederreiten)



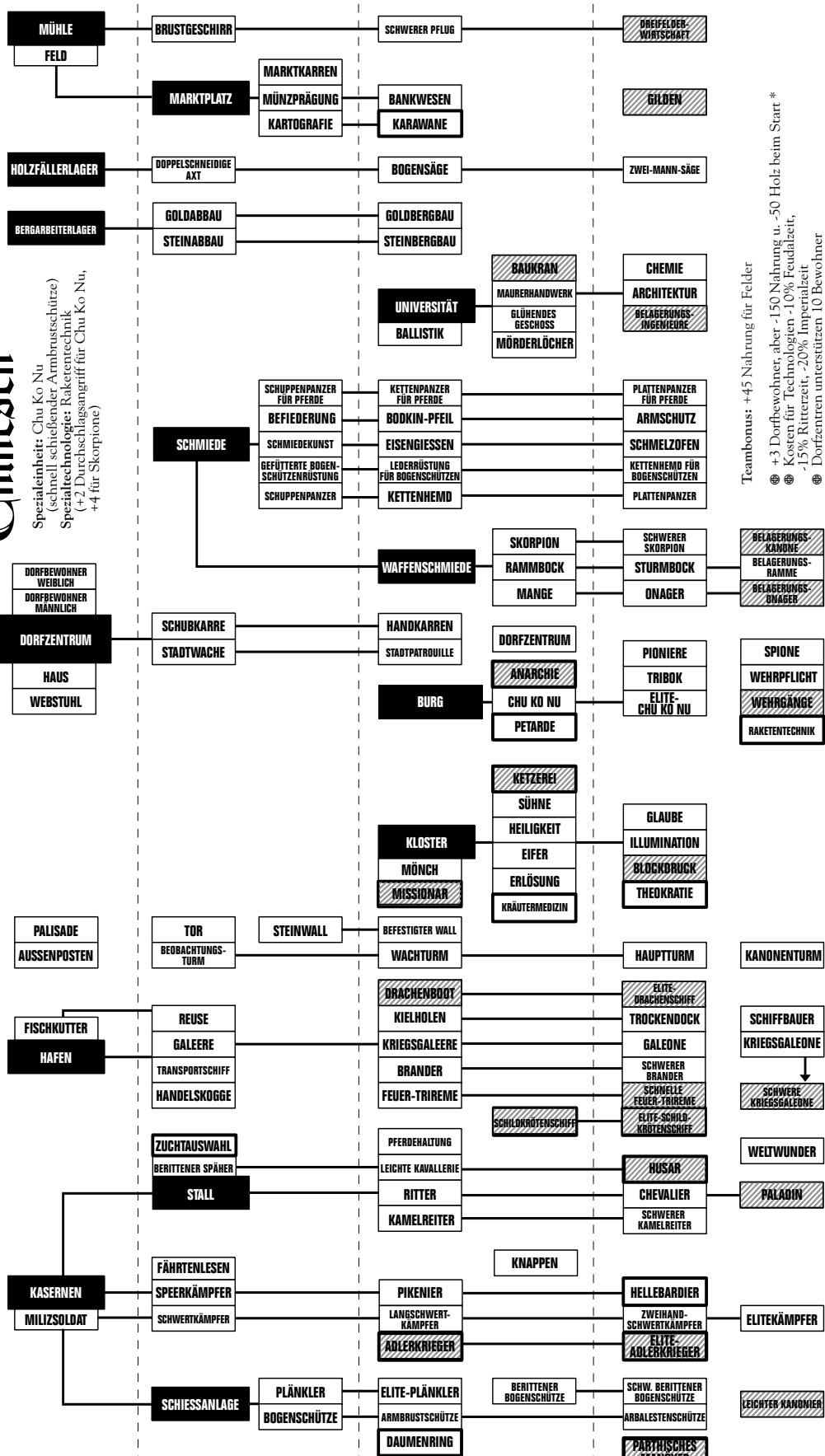
Teambonus: Heilgeschwindigkeit Mönche +50%*

- ⊗ Gebäude +10% LP Dunkle Zeit, +20% Feudalzeit, +30% Ritterzeit, +40% Imperialzeit
- ⊗ -25% Kosten für Kamele, Reiter, Plänkler, Pikenierte, Hellebardiere
- ⊗ +20% Angriffstärke für Feuer-Türme
- ⊗ Voranschieben zur Imperialzeit -35%

In The Conquerors Expansion neu hinzugekommene Elemente erscheinen fett gedruckt.
Elemente, die diese Völker nicht entwickeln können, erscheinen schattiert.

Chinesen

Spezialeinheit: Chu Ko Nu
(schnell schießender Armbrustschütze)
Spezialtechnologie: Raketen Technik
(+2 Durchschlagsangriff für Chu Ko Nu,
+4 für Skorpione)



Teambonus: +45 Nahrung für Felder

+3 Dorfbewohner, aber -150 Nahrung u. -50 Holz beim Start *

Kosten für Technologien: +10% Feudalzeit,

-15% Ritterzeit, -20% Imperialzeit

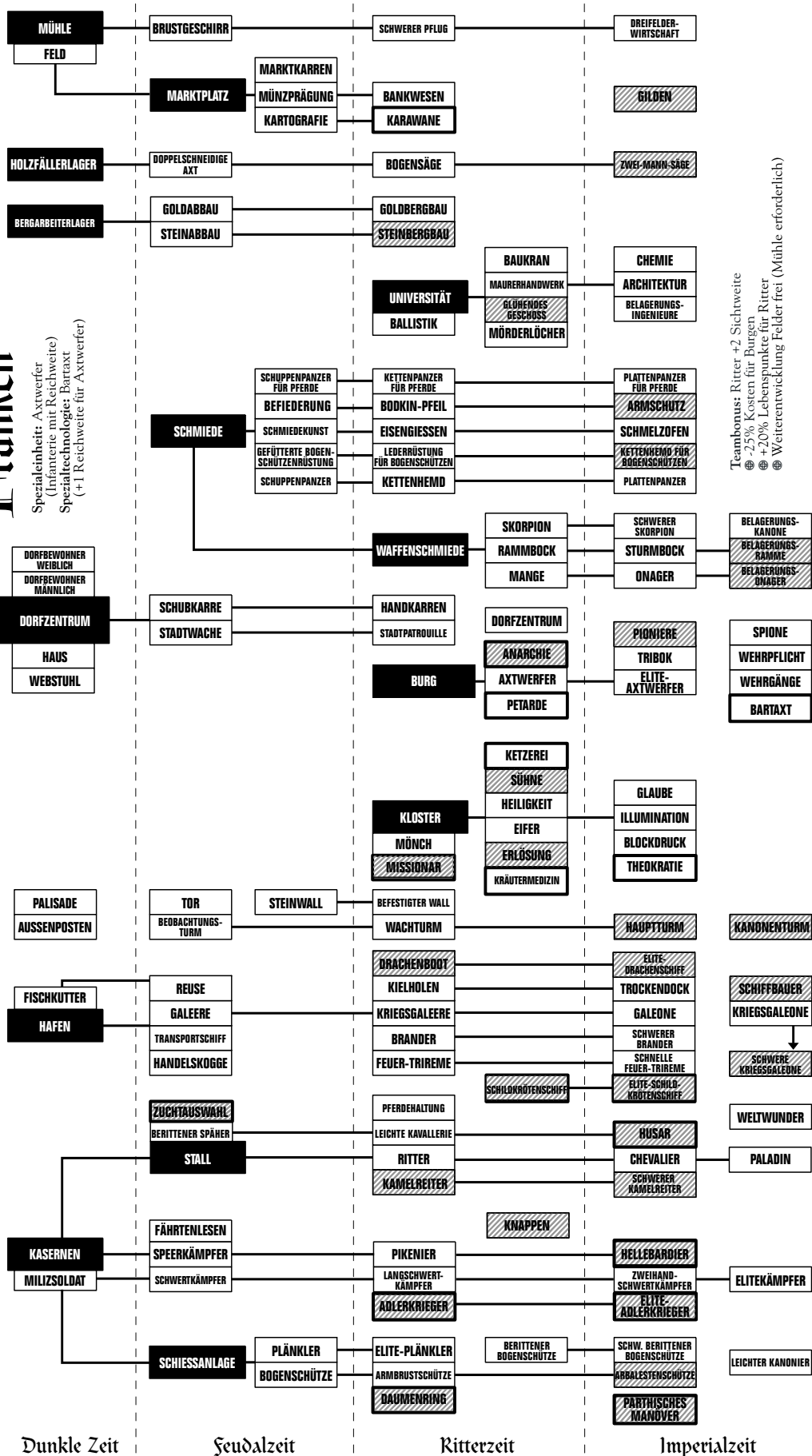
Dorfbewohner unterstützen 10 Bewohner

+50% Lebenspunkte für Bränder

In 'The Conquerors' Expansion neu hinzugekommene Elemente erscheinen fett gedruckt.
Elemente, die diese Völker nicht entwickeln können, erscheinen schattiert.

Franken

Spezialeinheit: Axtwerfer
(Infanterie mit Reichweite)
Spezialtechnologie: Bartsax
(+1 Reichweite für Axtwerfer)

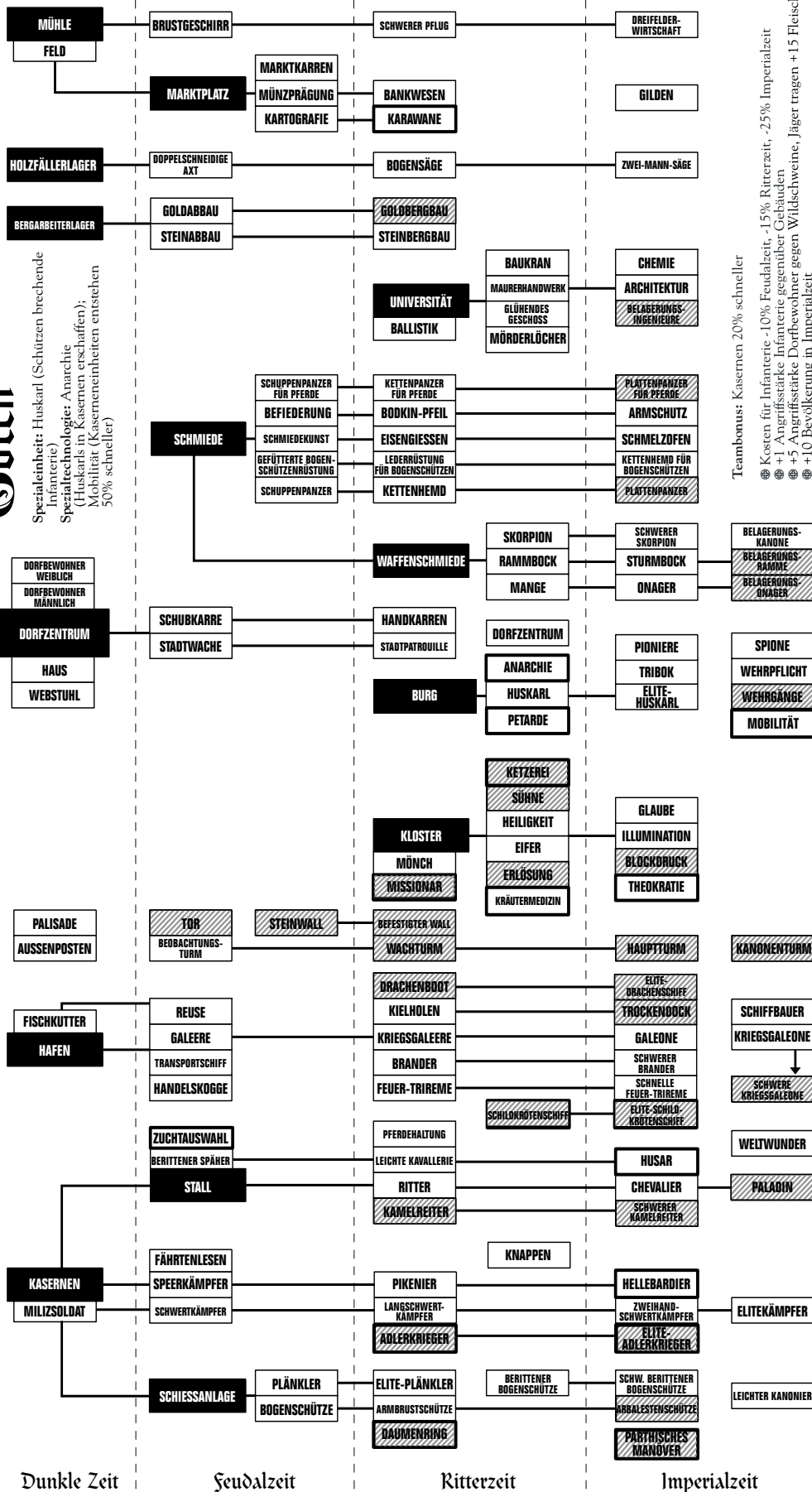


Tambonus: Ritter +2 Sichtweite
⊗ -25% Kosten für Burgen
⊗ +20% Lebenspunkte für Ritter
⊗ Weiterentwicklung Felder frei (Mühle erforderlich)

In The Conquerors Expansion neu hinzugekommene Elemente erscheinen fett gedruckt.
Elemente, die diese Völker nicht entwickeln können, erscheinen schattiert.

Goten

Spezialeinheit: Huskarl (Schützen brechende Infanterie)
Spezialtechnologie: Anarchie (Huskars in Kasernen erschaffen);
Mobilität (Kasernen einheiten entstehen 50% schneller)



Teambonus: Kasernen 20% schneller

- ⊗ Kasernen für Infanterie -10% Feudalzeit, -15% Ritterzeit, -25% Imperialzeit
- ⊗ +1 Angriffstärke Infanterie gegenüber Gebäuden
- ⊗ +5 Angriffstärke Dorfbewohner gegen Wildschweine, Jäger tragen +15 Fleisch*
- ⊗ +10 Bevölkerung in Imperialzeit

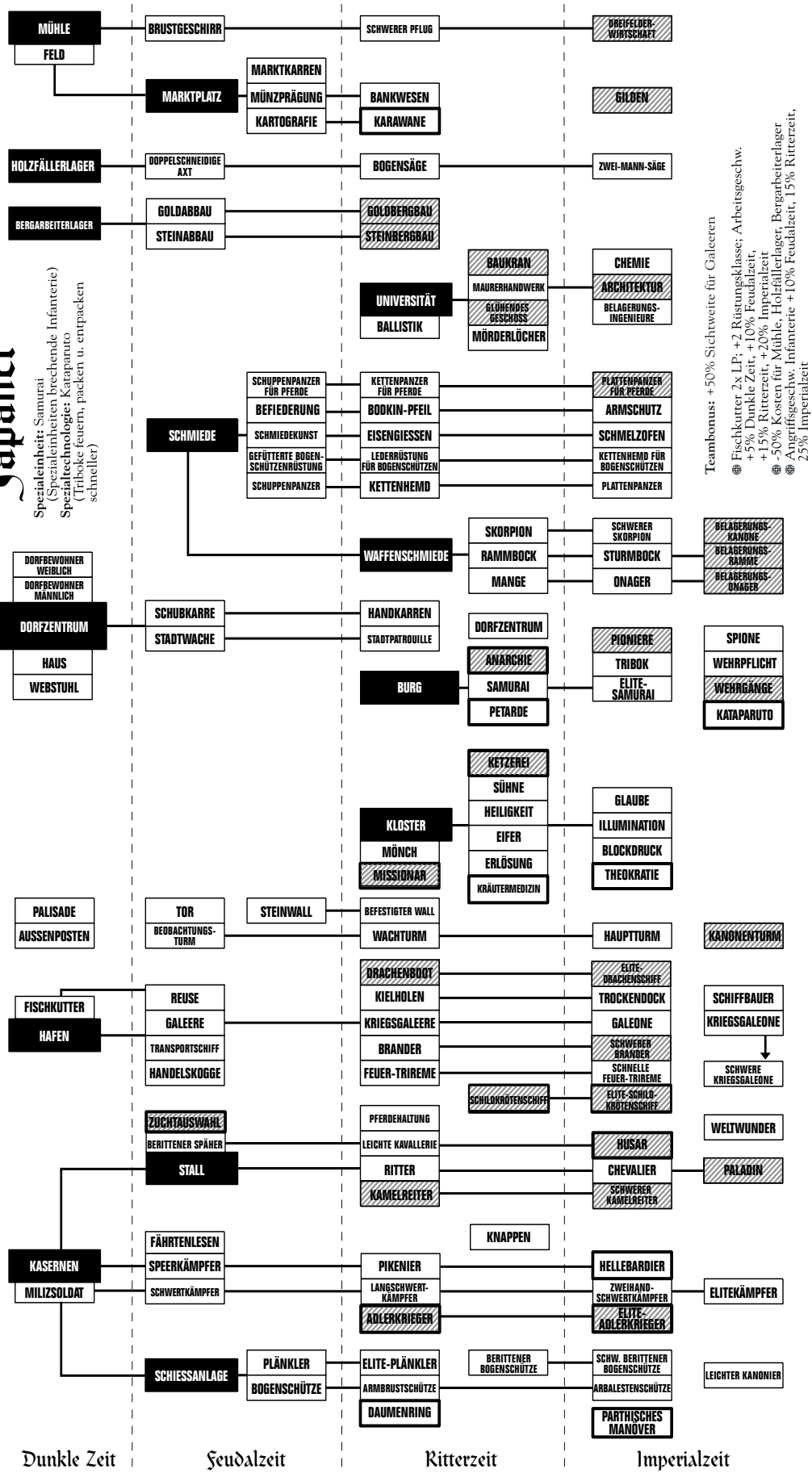
In The Conquerors Expansion neu hinzugekommene Elemente erscheinen fett gedruckt. Elemente, die diese Völker nicht entwickeln können, erscheinen schattiert.

</

In The Conquerors Expansion neu hinzugekommene Elemente erscheinen fett gedruckt. Elemente, die diese Völker nicht entwickeln können, erscheinen schattiert.

Japaner

Spezialeinheit: Samurai
(Spezialeinheiten brechende Infanterie)
Spezialtechnologie: Katapartu
(Triböke feuern, packen u. entpacken schneller)



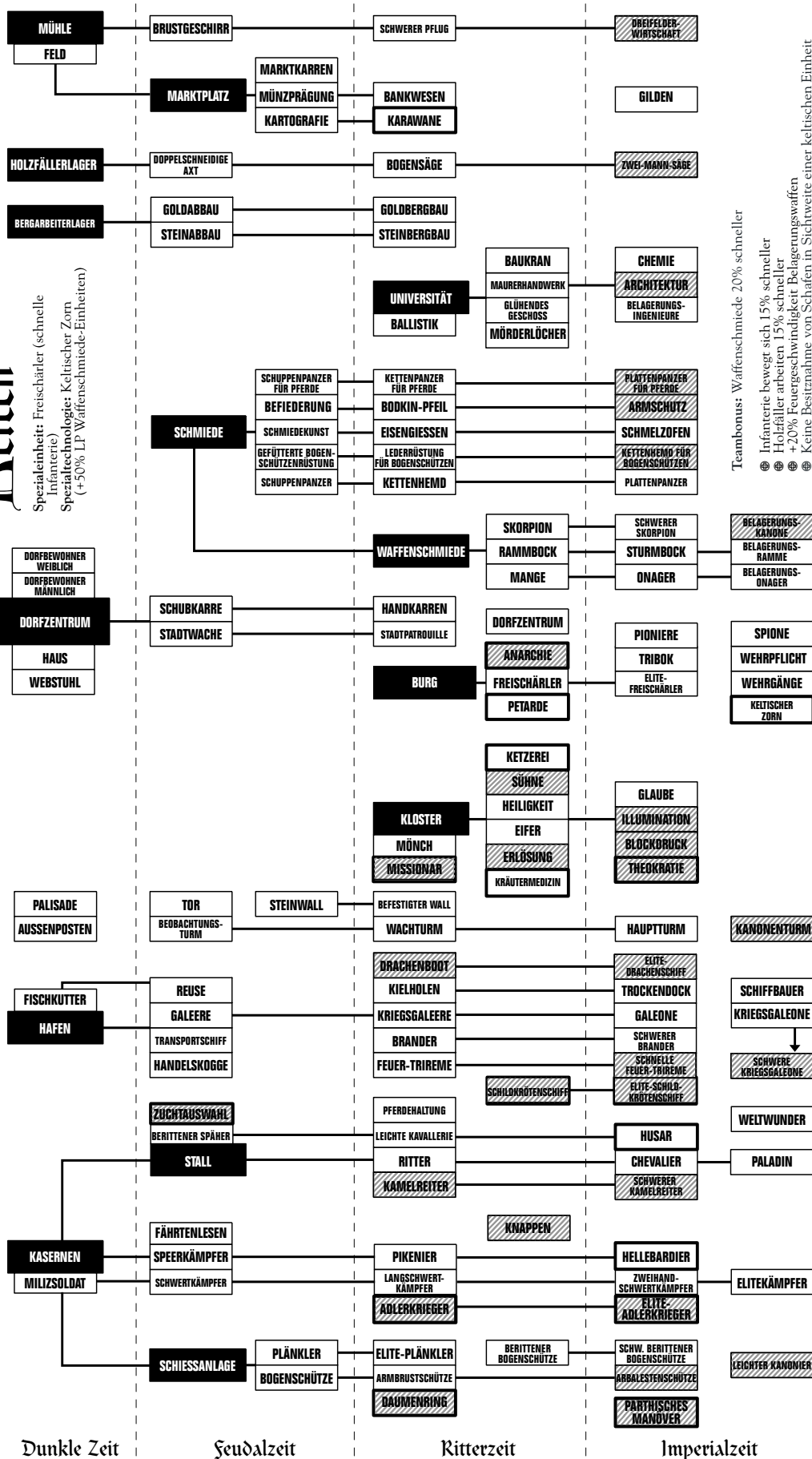
Teambonus: +50% Sichtweite für Galeeren

- ⊗ Fischkutter 2x LP; +2 Rüstungskategorie; Arbeitsgeschw. +5% Dunkle Zeit; +10% Feudalzeit; +15% Ritterzeit; +20% Imperialzeit
- ⊗ 50% Kosten für Mühle, Holzfällerlager, Bergarbeiterlager
- ⊗ Angriffsgeschw. Infanterie +10% Feudalzeit, 15% Ritterzeit, 25% Imperialzeit

In 'The Conquerors' Expansion neu hinzugekommene Elemente erscheinen fett gedruckt.
Elemente, die diese Völker nicht entwickeln können, erscheinen schattiert.

Belten

Spezialeinheit: Freischärler (schnelle Infanterie)
Spezialtechnologie: Keltischer Zorn (+50% LP Waffenschmiede-Einheiten)



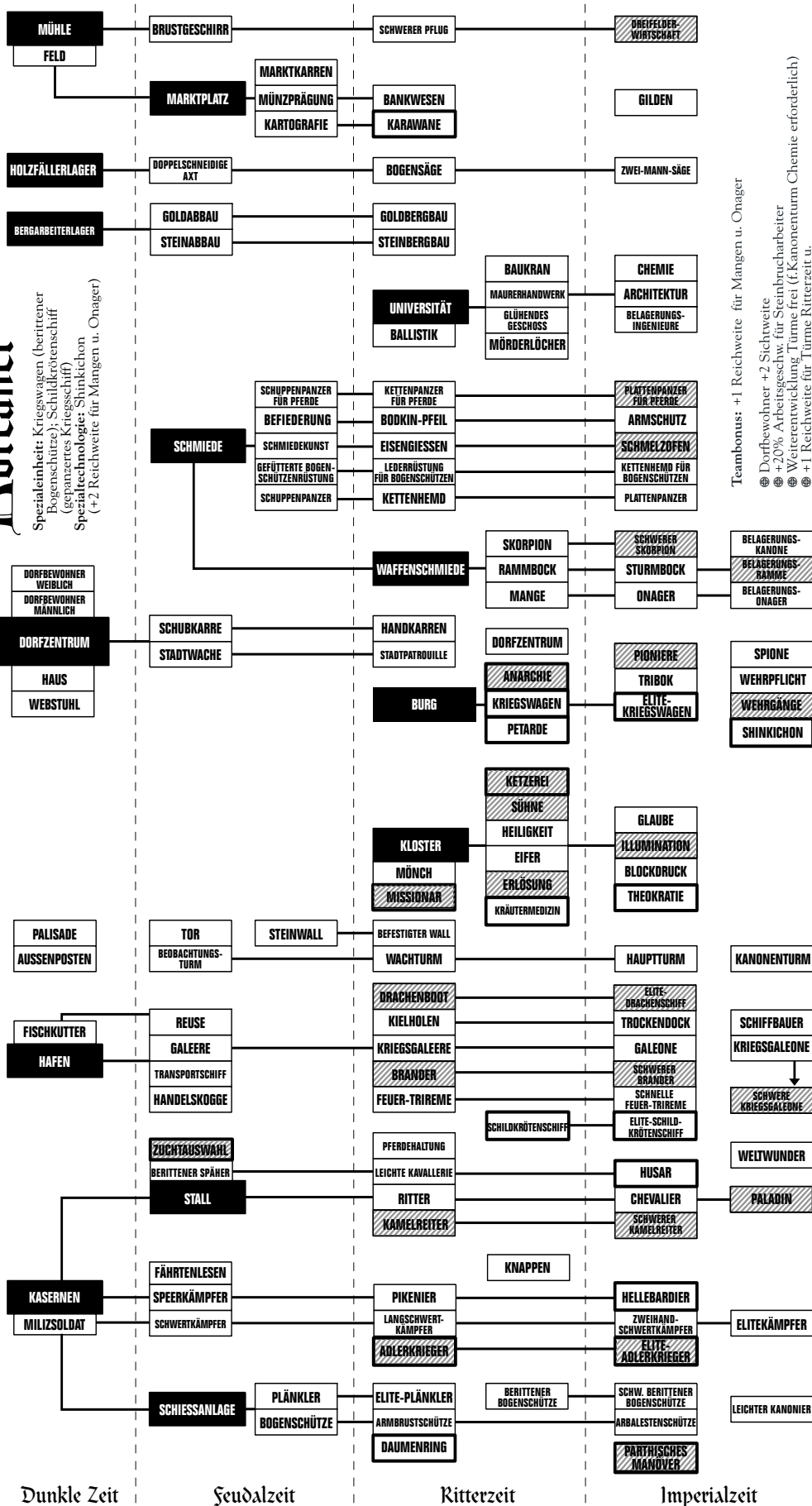
Tambonus: Waffenschmiede 20% schneller

- Infanterie bewegt sich 15% schneller
- Holzfäller arbeiten 15% schneller
- +20% Feuergeschwindigkeit Belagerungswaffen
- Keine Bestrafung von Schafen in Sichtweite einer keltischen Einheit

In The Conquerors Expansion neu hinzugekommene Elemente erscheinen fett gedruckt. Elemente, die diese Völker nicht entwickeln können, erscheinen schattiert.

Koreaner

Spezialinheit: Kriegswagen (berittener Bogenschütze); Schildkrötenschiff (gepanzertes Kriegsschiff)
Spezialtechnologie: Shinkichon (+2 Reichweite für Mägen u. Onager)



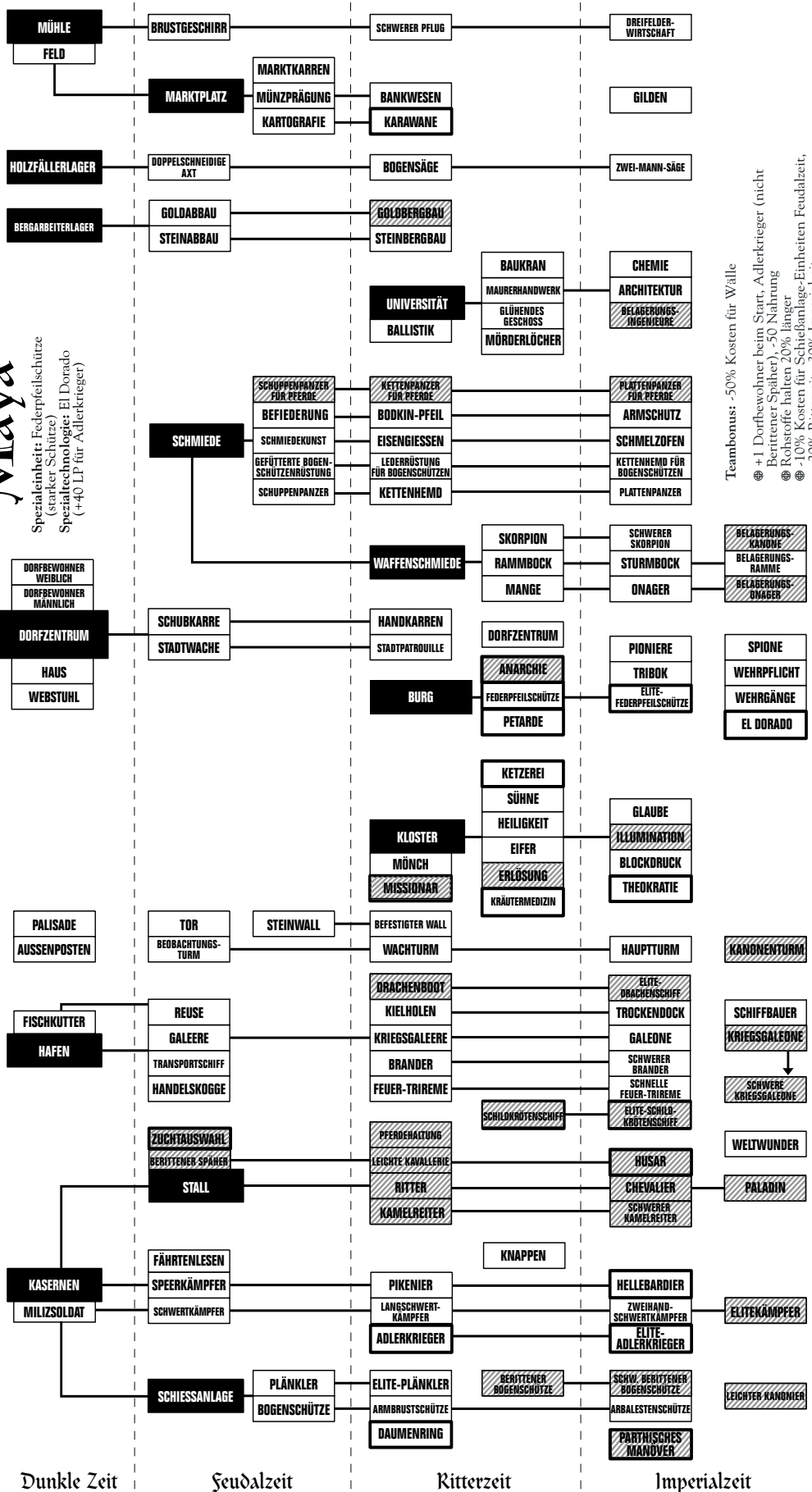
Teambonus: +1 Reichweite für Mägen u. Onager

- ⊕ Dorfbewohner +2 Sichtweite
- ⊕ +20% Arbeitsgeschw. für Steinbrucharbeiter
- ⊕ Weiterentwicklung: Turme frei (f.Kanonenturm Chemie erforderlich)
- ⊕ +1 Reichweite für Turme Ritterzeit u. +1 Imperialzeit (statt +2 gesamt)

In The Conquerors Expansion neu hinzugekommene Elemente erscheinen fett gedruckt. Elemente, die diese Völker nicht entwickeln können, erscheinen schattiert.

Maya

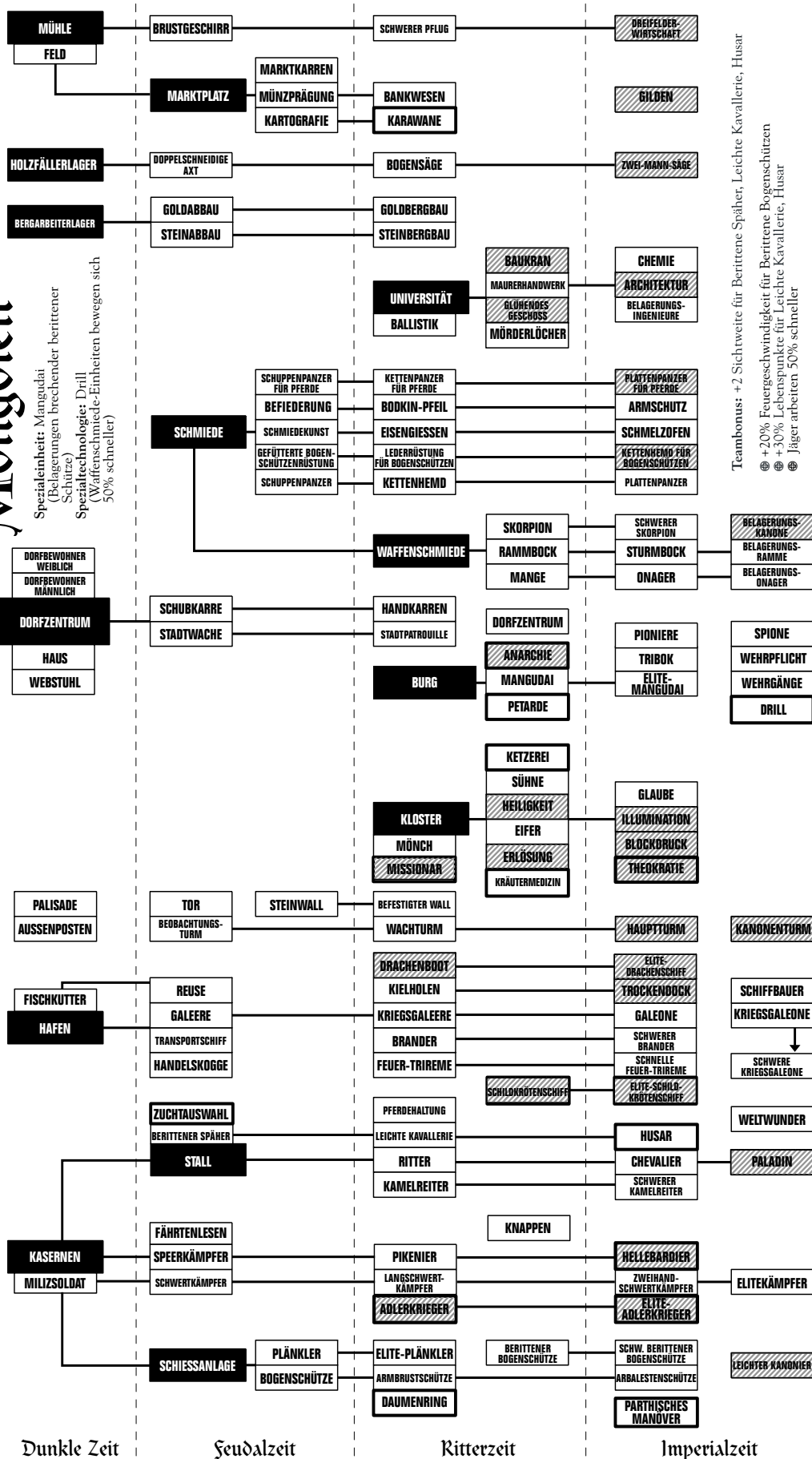
Spezialeinheit: Federpfeilschütze
(starker Schürze)
Spezialtechnologie: El Dorado
(+40 LP für Adlerkrieger)



In 'The Conquerors' Expansion neu hinzugekommene Elemente erscheinen fett gedruckt.
Elemente, die diese Völker nicht entwickeln können, erscheinen schattiert.

Mongolen

Spezialeinheit: Mangudai
(Belagerungen brechender berittener Schütze)
Spezialtechnologie: Drill
(Waffenschmiede-Einheiten bewegen sich 50% schneller)



Tambonus: +2 Sichtweite für Berittene Späher, Leichte Kavallerie, Husar

⊕ +20% Feuegeschwindigkeit für Berittene Bogenschützen

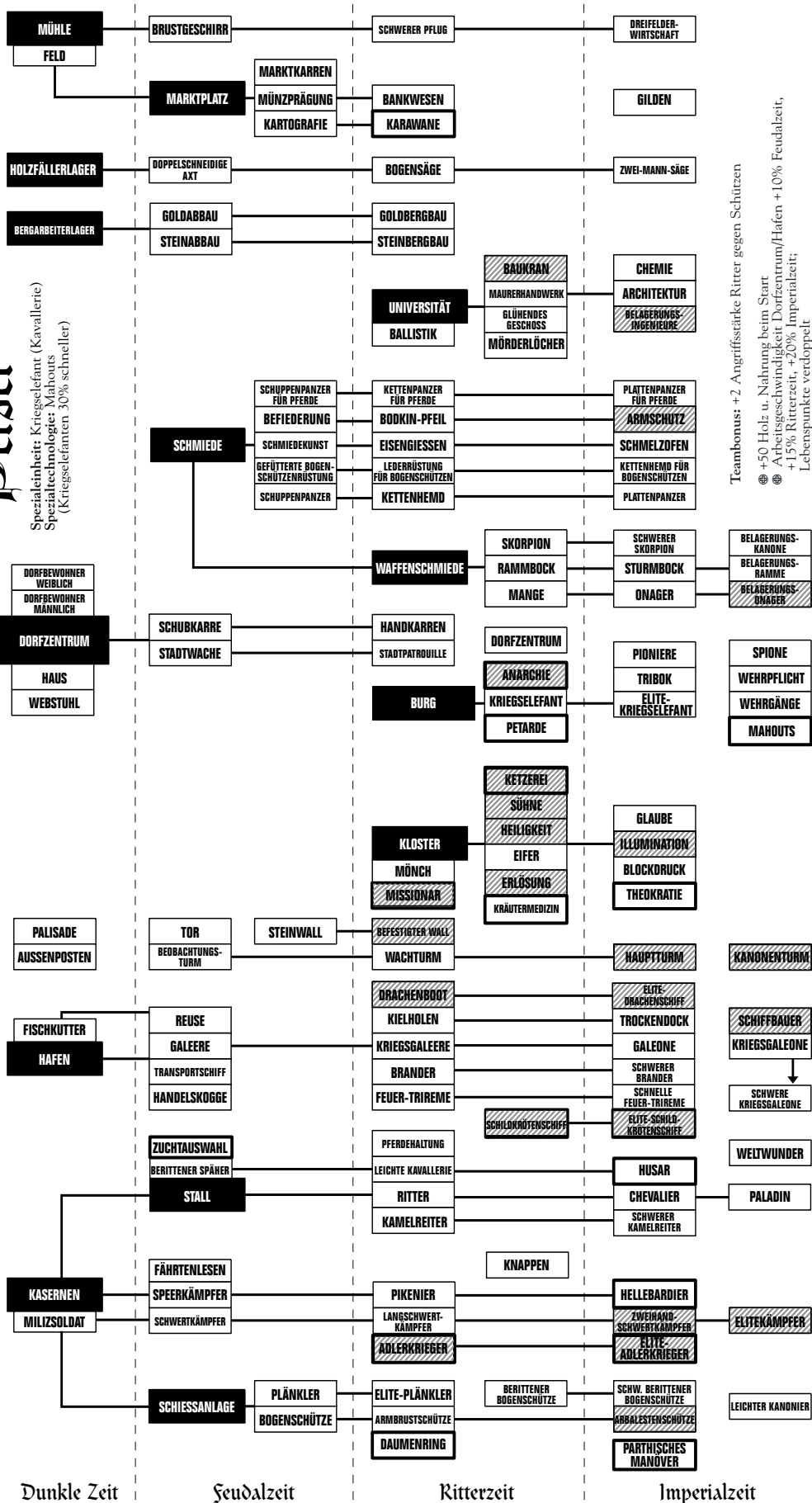
⊕ +30% Lebenspunkte für Leichte Kavallerie, Husar

⊕ Jäger arbeiten 50% schneller

In The Conquerors Expansion neu hinzugekommene Elemente erscheinen fett gedruckt.
Elemente, die diese Völker nicht entwickeln können, erscheinen schattiert.

Der

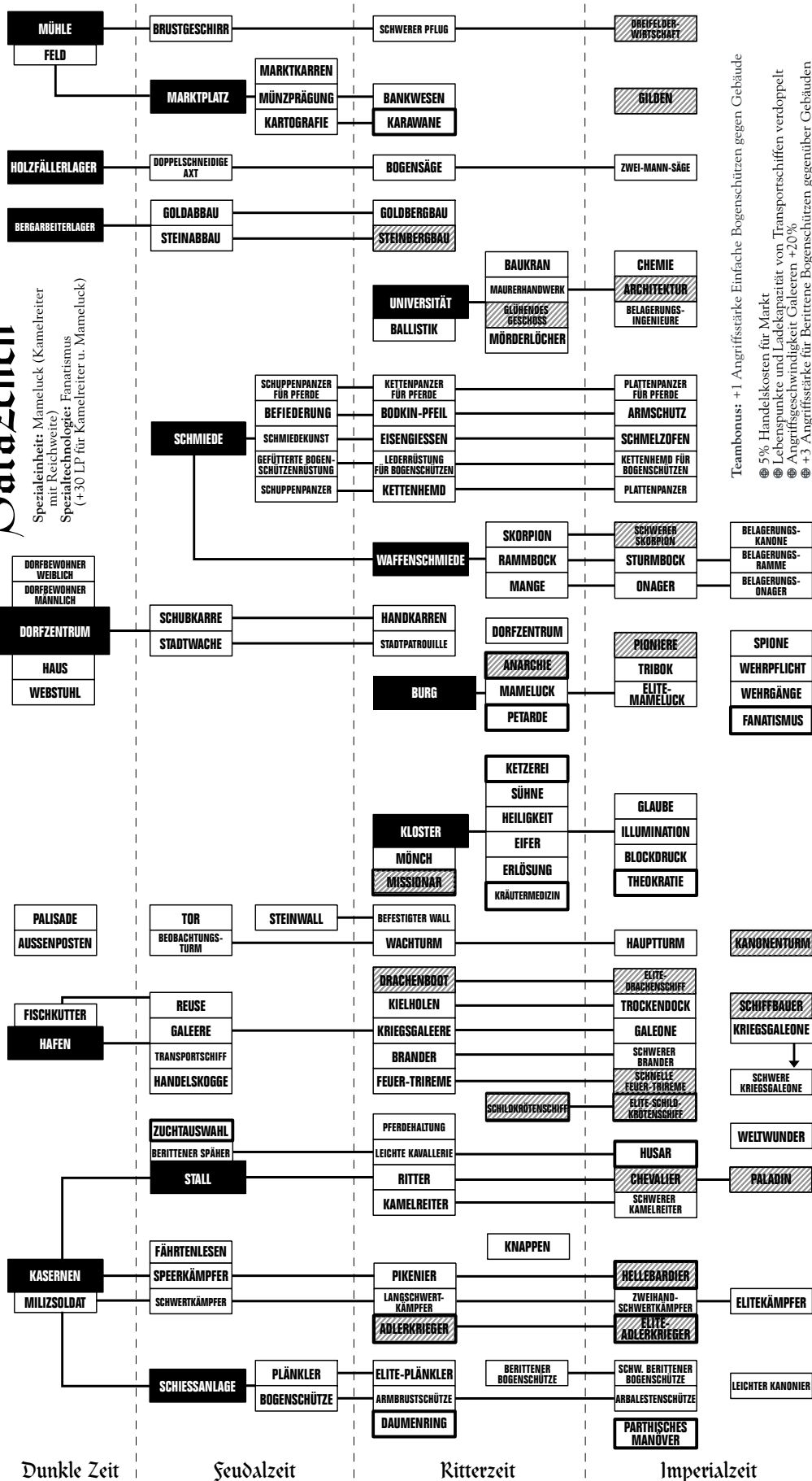
Spezialeinheit: Kriegselefant (Kavallerie)
Spezialtechnologie: Mahouts
(Kriegselefanten 30% schneller)



In The Conquerors Expansion neu hinzugekommene Elemente erscheinen fett gedruckt.
Elemente, die diese Völker nicht entwickeln können, erscheinen schattiert.

Sarazenen

Spezialeinheit: Mameluck (Kamelreiter mit Reichweite)
Spezialtechnologie: Fanatismus (+30 LP für Kamelreiter u. Mameluck)



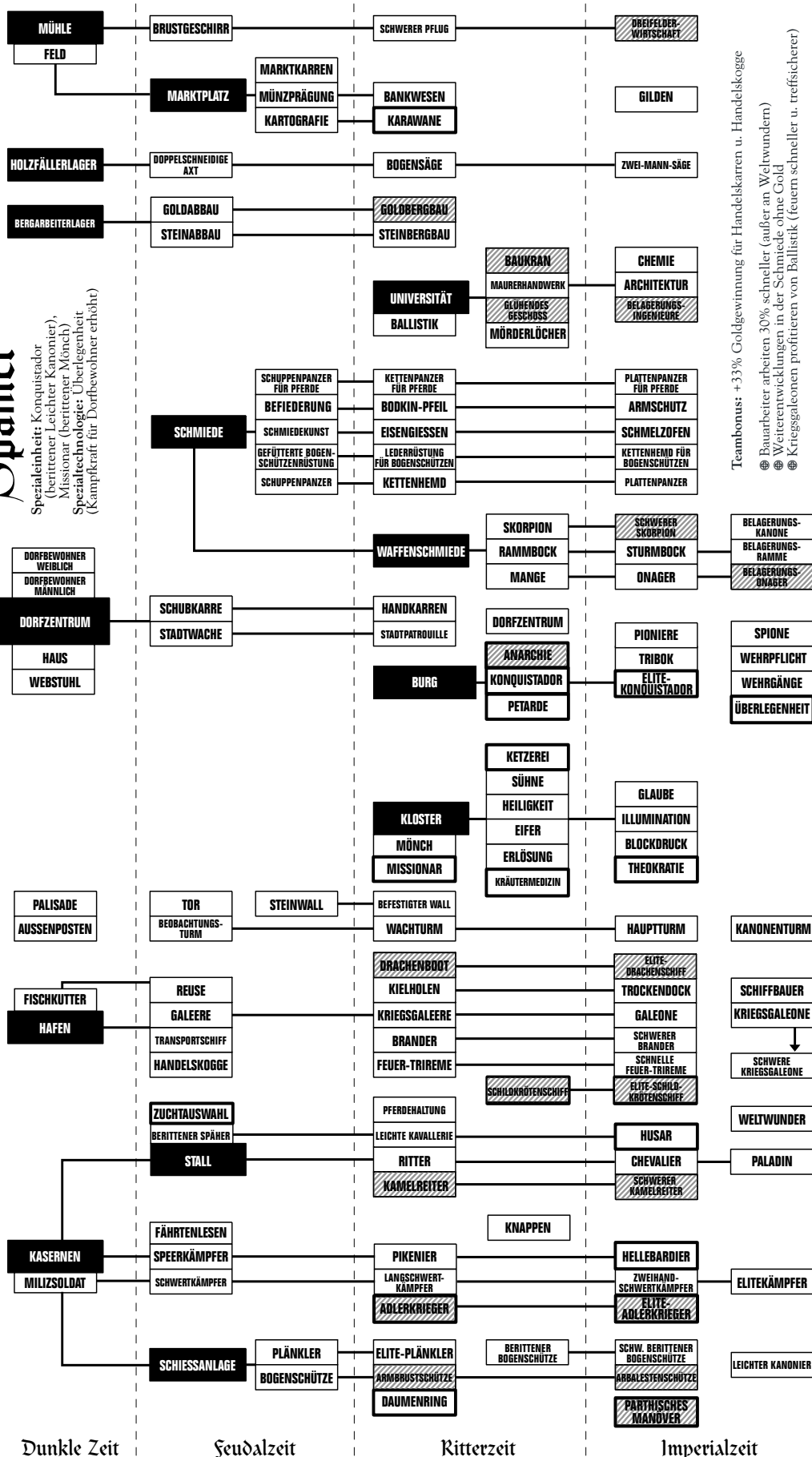
Tambonus: +1 Angriffsstärke Einfache Bogenschützen gegen Gebäude

- ⊗ 5% Handelskosten für Märkte
- ⊗ Lebenspunkte und Ladefähigkeit von Transportschiffen verdoppelt
- ⊗ Angriffsgeschwindigkeit Galeeren +20%
- ⊗ +3 Angriffsstärke für Berittene Bogenschützen gegenüber Gebäuden

In The Conquerors Expansion neu hinzugekommene Elemente erscheinen fett gedruckt.
Elemente, die diese Völker nicht entwickeln können, erscheinen schattiert.

Spanier

Spezialinheit: Konquistador
(berittener Leichter Kanonier),
Missionar (berittener Mönch)
Spezialtechnologie: Überlegenheit
(Kampfkraft für Dorfbewohner erhöht)

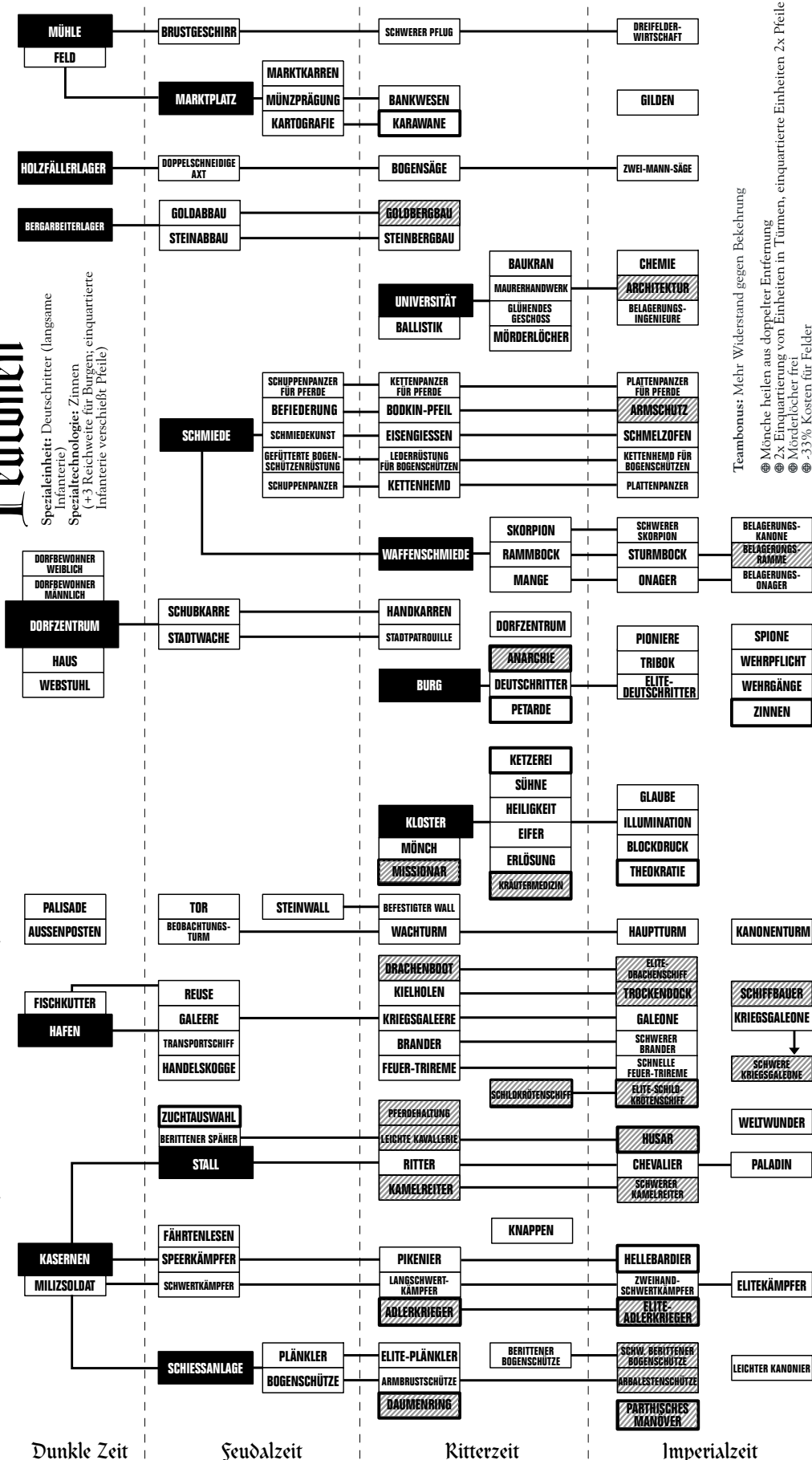


Teambonus: +33% Goldgewinnung für Handelskarren u. Handelskogge
⊗ Bauarbeiter arbeiten 30% schneller (außer an Weltwundern)
⊗ Weiterentwicklungen in der Schmiede ohne Gold
⊗ Kriegsgaleonen profitieren von Ballistik (feuern schneller u. treffsicherer)

In The Conquerors Expansion neu hinzugekommene Elemente erscheinen fett gedruckt.
Elemente, die diese Völker nicht entwickeln können, erscheinen schattiert.

Teutonen

Spezialeinheit: Deutschritter (langsame Infanterie)
Spezialtechnologie: Zinnen (+3 Reichweite für Burgen; einquartierte Infanterie verschiebt Pfeile)



Teambonus: Mehr Widerstand gegen Bekehrung

⊗ Mönche heilen aus doppelter Entfernung

⊗ 2x Einquartierung von Einheiten in Tumen, einquartierte Einheiten 2x Pfeile

⊗ Mörderlöcher frei

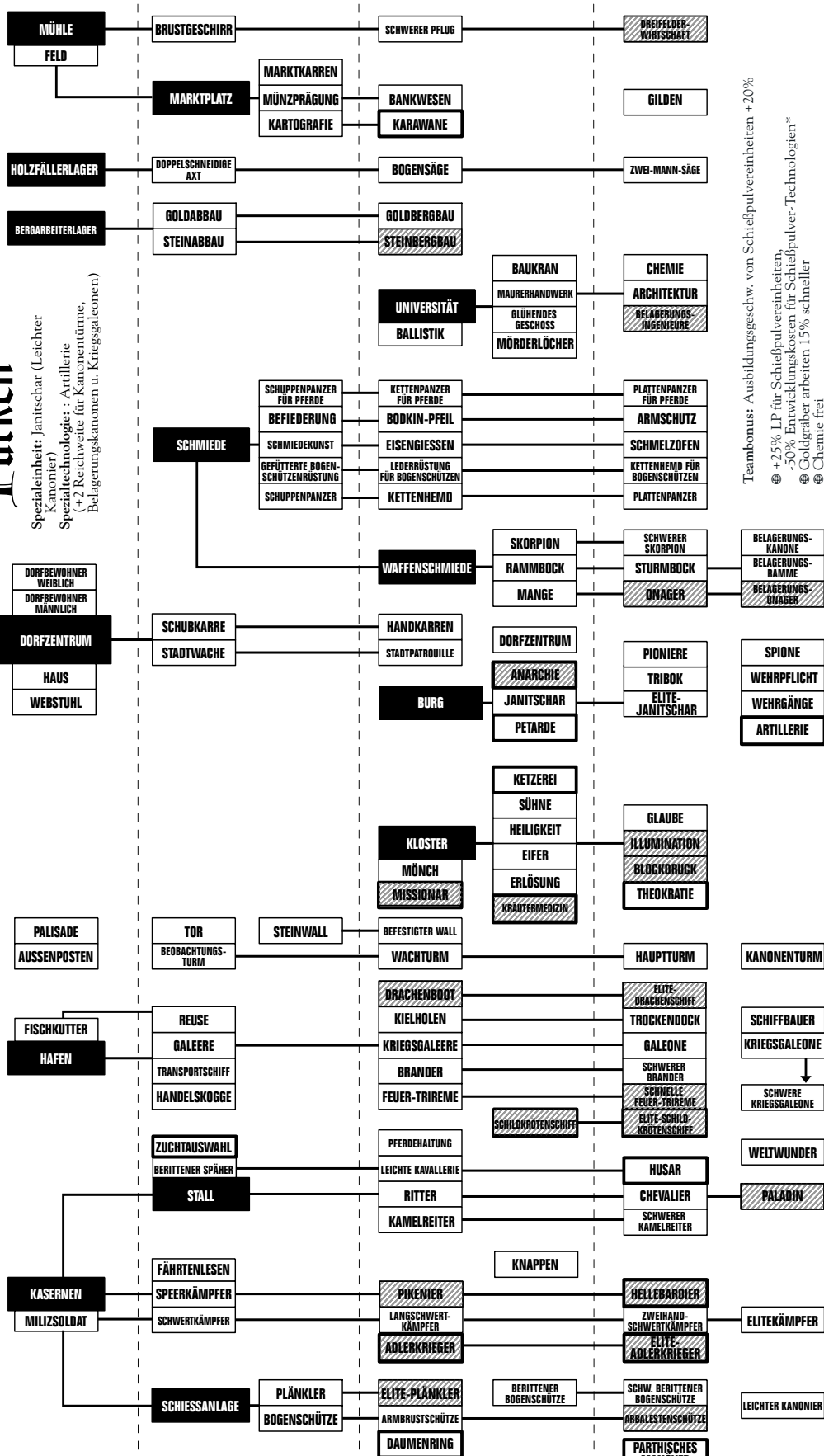
⊗ -35% Kosten für Felder

⊗ +2 Angriffsstärke/+5 Sichtweite f. Dorfzentrum*

In The Conquerors Expansion neu hinzugekommene Elemente erscheinen fett gedruckt.
Elemente, die diese Völker nicht entwickeln können, erscheinen schattiert.

Türken

Spezialeinheit: Janitschar (Leichter Kanonier)
Spezialtechnologie: Artillerie
(+2 Reichweite für Kanonentürme, Belagerungskanonen u. Kriegsgaleonen)



Teambonus: Ausbildungsgeschw. von Schießpulvereinheiten +20%

- ⊕ +25% LP für Schießpulvereinheiten
- ⊕ -50% Entwicklungskosten für Schießpulver-Technologien*
- ⊕ Goldgräber arbeiten 15% schneller
- ⊕ Chemie frei
- ⊕ Weiterentwicklung Leichte Kavallerie u. Husar frei

In 'The Conquerors' Expansion neu hinzugekommene Elemente erscheinen fett gedruckt. Elemente, die diese Völker nicht entwickeln können, erscheinen schattiert.

Viking

Spezialinheit: Berserker (sich erholende Infanterie); Drachenboot (Kriegsschiff)
Spezialtechnologie: Berserkergang (Berserker erholen sich schneller)

