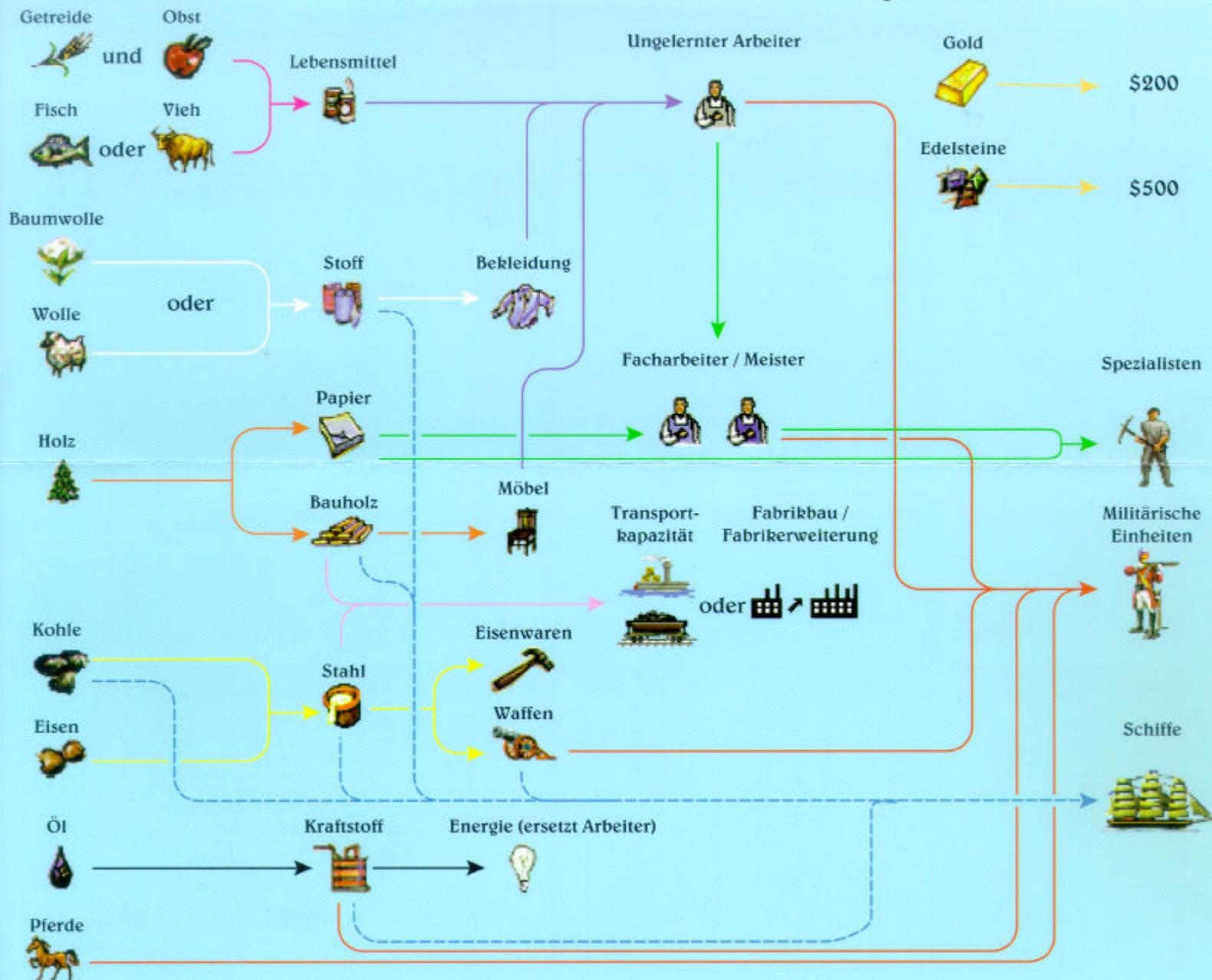
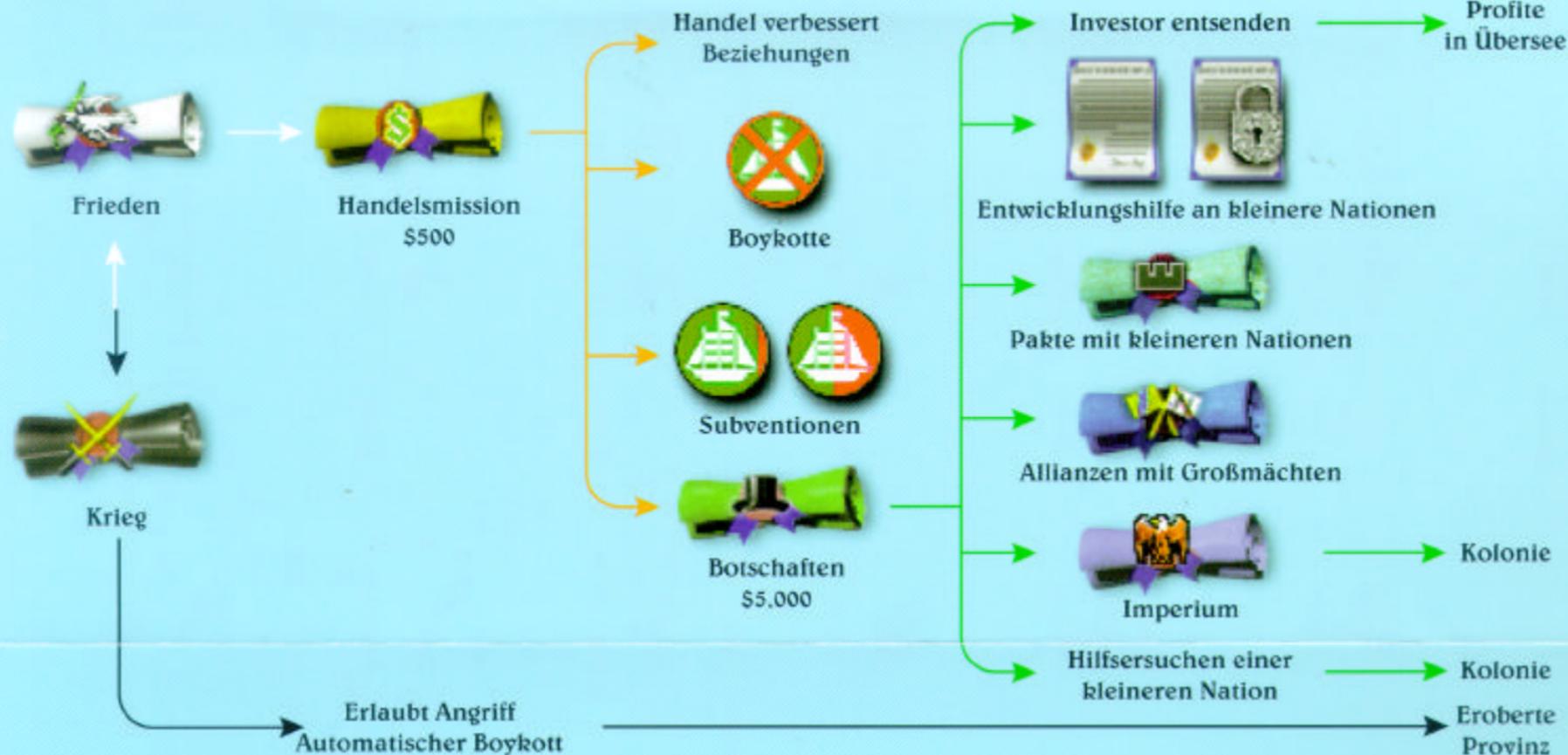


# Industrielle Entwicklung



# Diplomatie



# Marineeinheiten

	Linienschiff	Gepanzertes Schiff	Panzerkreuzer	Schlachtkreuzer
Fregatte				
Kaperschiff				

Feuerkraft	3	6	3	5	10	6	20	18
Reichweite	5	6	7	8	10	9	13	13
Panzerung	10	20	20	55	60	50	70	55
Rumpf	35	65	30	50	70	40	115	90
Geschwindigkeit	4	3	7	5	6	8	7	9
Seezone	3	2	5	3	4	6	5	6

# Militärische Einheiten

Landwehr	Infanterie	Husaren	Leichte Artillerie	Pioniere
Plänkler	Grenadiere	Kürassiere	Artillerie	General

Feuerkraft	5	5	10	12	7	15	10	16	-	-
Nahkampf	5	5	10	12	10	19	3	4	-	-
Reichweite	5	5	5	5	3	3	9(10)	11(12)	5	1
Verteidigung	4(5)	7(8)	5(6)	5(6)	7	5	3(4)	2(3)	3(4)	10
Bewegung	4	6	4	4	11	9	5	3	4	7

Miliz	Schützeninfanterie	Aufklärer	Feldartillerie	Ingenieure
Scharfschützen	Gardeinfanterie	Karabinerkavallerie	Belagerungsartillerie	General

Feuerkraft	7	10	15	17	10	20	17	30	-	-
Nahkampf	7	10	15	17	13	26	5	8	-	-
Reichweite	8	8	8	8	5	5	12(13)	14(15)	8	1
Verteidigung	4(5)	7(8)	7(8)	7(8)	7	5	3(4)	3(4)	4(5)	10
Bewegung	4	6	4	4	11	9	6	3	4	9

Wehrpflichtige	Infanterie	Mech. Infanterie	Mech. Artillerie	Saboteure
Elitetruppen	MG-Schützen	Panzertruppen	Eisenbahngeschütze	General

Feuerkraft	10	15	22	25	22	45	25	50	-	-
Nahkampf	10	15	22	25	28	60	8	12	-	-
Reichweite	10	10	10	10	10	12	15(16)	17(18)	10	1
Verteidigung	10(12)	20(25)	20(25)	20(25)	10(12)	20(25)	20(25)	20(25)	10(12)	20
Bewegung	5	7	5	4	11	9	8	3	5	11

Ara I

Ara II

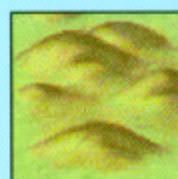
Ara III

Dieses Terrain

entwickelt vom produziert

Entwicklungsstufen

Stufe 0 Stufe I Stufe II Stufe III



Hügel\*



Kohle

—



2 Einh.



4 Einh.



6 Einh.



Eisen

—



2 Einh.



4 Einh.



6 Einh.



Gebirge\*



Kohle

—



2 Einh.



4 Einh.



6 Einh.



Eisen

—



2 Einh.



4 Einh.



6 Einh.



Gold

—



1 Einh.



2 Einh.



3 Einh.



Edelsteine

—



1 Einh.



2 Einh.



3 Einh.



Sumpf\*



Öl

—



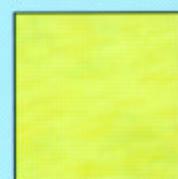
2 Einh.



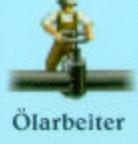
4 Einh.



6 Einh.



Wüste\*



Öl

—



2 Einh.



4 Einh.



6 Einh.



Tundra\*



Öl

—



2 Einh.



4 Einh.



6 Einh.

\* Hier muß erst nach Bodenschätzen gesucht werden, diese sind nicht unbedingt vorhanden.

Dieses Terrain

verbessert vom

produziert

Entwicklungsstufen

Stufe 0

Stufe I

Stufe II

Stufe III



Offenes  
Grasland



Viehzüchter



Vieh

1 Einh.



2 Einh.



3 Einh.



4 Einh.



Fruchtbare  
Hügelland



Viehzüchter



Wolle

1 Einh.



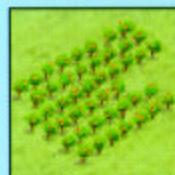
2 Einh.



3 Einh.



4 Einh.



Obst-  
anbau



Landwirt



Obst

1 Einh.



2 Einh.



3 Einh.



4 Einh.



Baumwoll-  
plantage



Landwirt



Baumwolle

1 Einh.



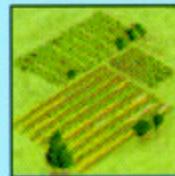
2 Einh.



3 Einh.



4 Einh.



Getreide-  
anbau



Landwirt



Getreide

1 Einh.



2 Einh.



3 Einh.



4 Einh.



Ödland



Getreide

Produziert immer  
1 Einh.

Dieses Terrain

entwickelt vom produziert

Entwicklungsstufen

Unentwickelt

Stufe I

Stufe II

Stufe III



Wald



Forstwirt



Holz

1 Einh.



2 Einh.



3 Einh.



4 Einh.



Unterholz



Holz

Produziert immer  
1 Einh.



Pferde-  
zucht



Pferde

Produziert immer  
1 Einh.

---

### Andere Spezialisten

---



Prospektor

sucht in Hügeln  
und Gebirgen nach:



Ingenieur

baut:



Gleise



Bahnhof



Hafen



Fort  
Stufe 1



Fort  
Stufe 2



Fort  
Stufe 3



Investor

kauft Land in kleineren Nationen  
damit Spezialisten es entwickeln können



Markierung von vom Investor  
gekaufter Gebiete