

Dirigeant	Civilisation	Bonus de dirigeant	BU 1 / UU 1 / AU 1	BU 2 / UU 2 / AU 2
Ahmed al-Mansour	Maroc	Route commerciale : Or +3 ; Culture +1	Cavalerie berbère (Cavalerie) : bonus en désert et sur territoire marocain	Kasbah (sur désert) : Nourriture, Production et Or +1
Alexandre le Grand	Grèce	Influence auprès CE augmente 2x plus vite et diminue 2x moins vite	Cavalerie des Compagnons (Cavaller) : +puissante, +rapide	Hoplite (Lancier) : plus de force
Askia	Songhaï	Or reçu des campements et villes x3, unités embarquées +fortes	Mosquée d'adobe (Temple) : pas d'entretien, et culture +2	Cavalier mandékalou (chevalier) : Pas de pénalité en attaque de ville
Assurbanipal	Assyrie	Prise d'une ville permet de récupérer une technologie	Bibliothèque royale (Bibliothèque) : +1 emplacement littéraire qui donne expérience aux unités	Tour de siège (catapulte) : +forte, offre bonus attaque ville aux unités adjacentes
Attila	Huns	Rase villes 2x plus vite, élevage acquis, Pâturages : Production +1	Archer Monté (Archer sur char) : plus fort	Bélier (Lancier) : moins fort mais bonus villes
Auguste César	Rome	Production de bâtiment existants dans capitale +25 %	Baliste (Catapulte) : plus fort	Légion (spadassin) : plus fort
Bismark	Allemagne	Barbare tué dans campement : 67 % d'obtenir 25 d'or et qu'elle rejoigne la cv, coût unités terrestres -25 %	Hanse (Banque) : Route commerciale CE : Production +5 % ; route commerciale : Or +1	Panzer (char) : plus fort et plus rapide
Boadicée	Celte	Forêt non aménagée : Foi +1 ; 3+ Forêts non aménagées : Foi +2	Salle des Ceilidh (Opéra) : Bonheur +3	Guerrier picte (Lancier) : bonus en dehors territoire, pillage sans coût mvt, 50 % puissance ennemi vaincu en Foi
Casimir III	Pologne	A chaque changement d'ère, +1 doctrine	Hussard allé (Lancier) : plus fort, plus rapide	Écurie ducale (écurie) : +1 or par pâturage
Catherine	Russie	Ressources stratégiques : Production +1 ; Chevaux, Fer et Uranium : x2	Cosaque (Cavalerie) : bonus quand unité attaquée blessée	Krépost (Caserne) : Coût d'acquisition nouvelles cases (or et culture) -25 %
Chaka Zulu	Zoulou	Maintenance unités C&C -50 % ; Promotions suivantes avec -25 % EXP	Impi (Piquier) : +1 attaque à distance avant attaque C&C	Ikanda (Caserne) : Promotions uniques aux unités C&C avant la poudre
Darius Ier	Perse	Âges d'or 50 % plus long ; mvt +1 ; puissance +10 %	Immortel (Lancier) : plus fort et guérison plus rapide	Cour de Satrape (Banque) : Or +1
Didon	Carthage	Villes côtières : port gratuit ; Après 1 ^{er} GI, unités peuvent traverser montagnes (-50PV si fin mvt dessus)	Éléphant de forêt d'Afrique (Cavaller) : plus fort, « peur » (?), GI plus rapide	Quinquèrme (Trième) : plus fort
Elisabeth	Angleterre	Unités navales, mvt +2 ; +1 espion	Archer long (Arbalétrier) : portée +1	Navire de ligne (Frégate) : plus fort, moins cher, voit plus loin
Enrico Donaldo	Venise	1 Ville (sinon fantômes), Nb Routes commerciales x2, Un Marchand vénicien offert à l'optique, Achat possible dans fantômes	Marchand vénicien : peut acheter des CE	Galéasse vénitienne (Galéasse) : plus fort, plus cher
Gajah Mada	Indonésie	3 premières villes sur continent autre que départ fournissent 2 ressources de luxe uniques et ne peuvent être rasées	Spadassin à Kriss (Spadassin) : Acquiert une capacité unique au premier C&C	Candi (Jardin) : Foi +2 pour chaque religion autre représentée, pas besoin d'eau douce
Gandhi	Inde	Mécontentement nb villes x2 ; mécontentement pop dans ville -50 %	Éléphant de guerre (Archer sur char) : plus fort (dist et C&C)	Fort Moghol (Château) : Culture +2 ; après aviation, Tourisme +2
Gengis Khan	Mongolie	+30% contre CE (ville et unité) ; Unités montées, mvt +1	Keshik (Chevalier) : plus fort, plus rapide, promotion +50 % plus vite, GI +50 % plus vite	Khan (GI) : plus rapide, soigne unités
Guillaume d'Orange	Pays bas	Conserve 50 % bonus de ressource de luxe si dernière unité donnée	Gueux de la mer (Corsaire) : meilleur en pillage, meilleur en attaque villes côtières	Polder : Sur marais et plaines inondable, Nourriture +3
Gustave II Adolphe	Suède	Influence auprès de CE +90 si don PI ; Déclaration d'amitié : +10 % génération PI (pour les deux concernés)	Hakkapélite (Lancier) : plus puissante si emplié avec GI, GI plus rapide si emplié avec	Karoliner (Fusilier) : soin même en déplacement
Hārūn ar-Rachid	Arabie	Portée caravanes +50 %, propagation religion par Route commerciale x2, ressource en pétrole x2	Archer méhariste (Chevalier) : moins fort en C&C, plus fort à distance	Bazar (Marché) : Or +1, pétrole et oasis, Or +2
Haïlé Sélassié	Éthiopie	Contre civ avec plus de villes, Combat +20 %	Mehal Séfari (Fusilier) : moins cher, bonus terrain accidenté, bonus proche capitale	Stèle (Monument) : Foi +2
Harald Ier	Danemark	Unités embarquées, mvt +1 ; coût débarquement = 1pt mvt ; coût pillage nul	Berserker (Spadassin à épée longue) : disponible plus tôt, plus rapide	Infanterie à ski (Fusilier) : bonus mvt (x2) et combat (25%) sur neige, toundra et collines (sans forêt ni jungle)
Hiawatha	Iroquois	Forêts et jungles comme des routes (même pour caravanes)	Guerrier Mohawk (Spadassin) : bonus combat en forêt et en jungle	Longère (Atelier) : production -10 % ; Forêts exploitées : Production +1
Isabelle	Espagne	Bonus d'or à la découverte de merveille naturelle, Culture, Bonheur et bonus « merveille naturelle » doublés	Tercio (Arquebusier) : plus cher, plus fort, bonus contre unités montées	Conquistador (Chevalier) : champ de vision amélioré, peut fonder ville sur continent sans sa capitale, embarquement défensive, pas de pénalité en attaque de ville
Kamehameha	Polynésie	Peut embarquer et naviguer sur océans, champ de vision embarqué +1, Combat +10 % près d'un moai (2)	Guerrier maori (Guerrier) : diminue attaque ennemis (conservé lors de promotions)	Moai : Culture +1
Marie Ière	Portugal	Diversité des ressources offre Or x2 sur routes commerciales	Nef (Caravelle) : plus rapide, gagne de l'or et de l'EXP grâce à des missions commerciales	Feltonia : sur case côtière de CE sans ressource, permet d'avoir un exemplaire non échangeable de ses ressources de luxe
Marie-Thérèse	Autriche	Peut dépenser de l'or pour annexer ou fantocher une CE alliée depuis 5 tours	Hussard (Cavaller) : plus rapide, voit plus loin, 50 % bonus contournement	Café (Moulin à vent) : Production +5 %, PI +25 %
Moctezuma	Azèque	Gain en culture pour chaque ennemi éliminé	Jaguar (guerrier) : bonus en jungle, soigné lorsque détruit ennemi, promotion forestier	Chinampa (Moulin à eau) : Nourriture +15 % ; lac exploité, nourriture +2
Nabuchodonosor II	Babylone	SI à l'écriture ; SI 2x plus rapidement	Archer babylonien (Archer) : plus puissant, surtout en défense C&C	Murs de babylone (Rempart) : Défense +1, PV +50
Napoléon	France	Bonus thématique musées et merveilles mondiales doublés dans capitale	Mousquetaire (Arquebusier) : plus fort	Castel : Or +1, Culture +2 ; bonus défensif du fort ; à l'aviation, Culture +1 et Or +2
Nobunaga Oda	Japon	Unités à pleine puissance même blessées ; Bateau de pêche, Culture +1 ; Atoll, Culture +2	Samourai (spadassin à épée longue) : plus fort, GI plus rapide, peut construire bateau de pêche	Zéro (avion de chasse) : ne nécessite pas de pétrole, bonus contre chasseurs
Pacal	Maya	Après théologie, PI tous les 394 ans	Propulseur (Archer) : moins cher, plus tôt	Pyramide (Autel) : Science +2
Pachacutec	Inca	Déplacement gratuit sur colline, maintenance aménagements gratuite sur colline, 50 % ailleurs	Frondeur (Archer) : plus fragile, peut se retirer avant attaque C&C	Culture en terrasse : sur colline, nourriture +1 ; si montagne proche, nourriture +1
Pierre II	Brésil	Pendant âges d'or, Tourisme x2 ; AI, MI et EI 50 % plus vite	Praçinha (Infanterie) : Donne points d'âge d'or quand élimine un ennemi	Campement de bois-brésil : sur jungle, Or +2 ; après acoustique, Culture +2
Pocatello	Shoshones	Villes fondées avec plus grand territoire ; bonus de combat en territoire civilisation	Dériveur (Eclaireur) : plus fort, plus cher, permet choix bonus ruine antique	Cavalier comanche (Cavalerie) : moins cher, plus rapide
Ramkhamhaeng	Siam	Les CE offrent +50 % de nourriture, de culture et de foi	éléphant de Naresuan (Chevalier) : plus fort, bonus contre unités montées	Wat (Université) : Culture +3
Ramsès II	Egypte	Merveilles, production +20 %	Char de guerre (Archer sur char) : plus rapide, ne nécessite pas de chevaux	Tombeau (Temple) : Aucun entretien, bonheur +2
Séjong	Corée	Spécialiste et aménagement de PI : Science +2, une avancée techno à chaque bâtiment construit dans capitale	Bateau tortue (Caravelle) : plus fort, plus résistant, pas dans océan hors frontières	Hwach'a (Trébuchet) : bonus unités, malus villes
Soliman	Ottoman	maintenance unités navales -66 %, promotion à chaque unité navale de contact vaincue	Janissaire (Arquebusier) : plus fort, se soigne quand élimine ennemi	Spahi (Lancier) : plus rapide, voit plus loin
Théodora	Byzance	Une croyance supplémentaire lors de la création d'une religion	Cataphractaire (Cavaller) : plus fort, attaque de ville plus facile	Dromon (Tirème) : attaque à distance, +50 % contre unités navales, pas de cases océan hors des frontières
Washington	USA	Vision +1, prix achat cases -50 %	B-17 (Bombardier) : plus de dégâts, plus de portée, peut échapper aux interceptions	Minuteman (Arquebusier) : pas de malus de mvt terrain accidenté, bonus en combat, apporte points d'âge d'or en éliminant un ennemi
Wu Zeitan	Chine	Bonus combat GI +15 %,GI apparaît 50 % plus vite	Cho-ko-nu (Arbalétrier) : peut attaquer deux fois en un tour, moins fort	Fabrique de papier (Bibliothèque) : Or +2