

Branche	Nom	Nécessite	Description
Tradition	Tradition	--	Augmente la vitesse d'expansion des frontières d'une ville ; +3 Culture à capitale. Débloque également les Jardins suspendus. Quand toutes obtenues, +15% de croissance et 1 aqueduc gratuit dans les 4 premières villes. Achat d'ingénieurs illustres avec de la foi à partir de l'ère industrielle.
	Légalisme	Tradition	1 bâtiment culturel gratuit dans les 4 premières villes.
	Aristocratie	Tradition	+15% de production pour les merveilles et +1 de bonheur pour chaque tranche de 10 citoyens.
	Oligarchie	Tradition	Coût d'entretien des unités en garnison = 0 ; puissance des unités à distance en garnison +50 %.
	Monarchie	Légalisme	Dans la capitale, or +1 et mécontentement -1 tous les 2 citoyens.
	Élite terrienne	Légalisme	Dans la capitale, croissance +10 % et +2 nourriture.
Liberté	Liberté	--	Culture +1 dans chaque ville. Débloque les Pyramides. Quand toutes obtenues, un personnage illustre à choisir apparaît près de la capitale.
	Citoyenneté	Liberté	Vitesse de construction des ouvriers +50 % ; un ouvrier apparaît près de la capitale.
	République	Liberté	Production +1 dans chaque ville ; lors de la production d'un bâtiment, production +50 % dans chaque ville.
	Méritocratie	Citoyenneté	Bonheur +1 et mécontentement dû à la population -5 % pour toutes les villes reliées à la capitale.
	Représentation	Citoyenneté	Pour chaque ville fondée, le coût en culture des doctrines augmentera 33 % moins vite. Déclenche un âge d'or.
	Pouvoir collectif	République	Vitesse de production des colons dans la capitale +50 %. 1 colon gratuit apparaît près de la capitale.
Honneur	Honneur	--	Combat +33 % contre barbares. Notification à chaque apparition de barbares dans le territoire. Obtention de culture à chaque barbare tué. Débloque la Statue de Zeus. Quand toutes obtenues, obtention d'or à chaque unité ennemie tuée. Permet d'acheter des généraux illustres avec de la foi à partir de l'ère industrielle.
	Discipline	Honneur	Combat +33 % quand une unité de combat rapproché et adjacente à une autre unité.
	Code du guerrier	Honneur	Production d'unité de combat rapproché +15 %. Un général illustre apparaît près de la capitale. Vitesse d'apparition des généraux illustres +50 %.
	Caste militaire	Discipline	Dans chaque ville possédant une garnison, bonheur +1 et culture +2.
	Tradition militaire	Code du guerrier	Expérience gagnée au combat +50 %.
	Armée de métier	Caste militaire	Coût d'amélioration des unités -33 %. Construction casernes, dépôts d'armes et écoles militaires +50 %.
Piété	Piété	--	Construction d'autels et de temples +100 %. Débloque la grande mosquée de Djenné.
	Mandat du ciel	Piété	Coût en foi des unités et bâtiments religieux -20 %.
	Religion organisée	Piété	Autels et temples +1 foi.
	Théocratie	Religion organisée	Temples or +25 % ; lieux saints or +3.
	Tolérance religieuse	Religion organisée	Ville ayant adeptes d'une autre religion obtient le bonus de panthéon de cette autre religion.
	Réforme	Tolérance religieuse Mandat du ciel	Obtention d'une croyance de réforme.
Mécénat	Mécénat	--	L'influence des cités-états diminue 25 % moins vite. Débloque la Cité interdite. Quand toutes obtenues, les cités-états peuvent offrir des personnages illustres.
	Consulat	Mécénat	Seuil d'influence à +20 sur toutes les cités-états.
	Philanthropie	Mécénat	Les dons en or aux cités-états donnent 25 % d'influence en plus.
	Scolastique	Philanthropie	Les cités-états alliées offrent un bonus de 25 % de leur production de science.
	Diplomatie culturelle	Scolastique	Quantité de ressources offertes par les cités-états +100 %. Bonheur lié aux ressources de luxe offertes +50 %.
	Confédération marchande	Scolastique Consulat	Pour toute route commerciale avec une cité-état, or +2.
Esthétique	Esthétique	--	Génération d'artistes, musiciens et écrivains illustres +25 %. Débloque la Galerie des Offices. Quand toutes obtenues, Bonus thématique des musées et des merveilles x2. Permet l'achat d'artistes, musiciens et écrivains illustres avec de la foi à partir de l'ère industrielle.
	Beaux-arts	Esthétique	50 % du bonheur excédentaire est ajouté à la culture.
	Centres culturels	Esthétique	Construction de monuments historiques, amphithéâtres, opéras, musées et tours de radiodiffusion +50 %.
	Génie artistique	Beaux-arts	Apparition d'un artiste illustre.
	Essor des arts	Centres culturels Beaux-arts	Culture +33 % dans les villes possédant une merveille mondiale. Déclenche un âge d'or.
	Échange culturel	Essor des arts	Modificateur de tourisme lié à la religion commune, route commerciale et libre-passage +15 %.
Commerce	Commerce	--	Production d'or de la capitale +25 %. Débloque Big Ben. Quand toutes obtenues, comptoir commercial +1 or ; permet d'acheter des marchands illustres avec de la foi à partir de l'ère industrielle.
	Armée de mercenaires	Commerce	Permet de recruter des Lansquenets.
	Convoi de chariots	Commerce	Pour toute route commerciale terrestre, or +2. Coût d'entretien des routes et voies ferrées -50 %.
	Entreprenariat	Convoi de chariots	Apparition de marchands illustres +25 %. Missions commerciales des marchands illustres +100 %.
	Mercantilisme	Armée de mercenaires	Achat dans une ville -25 % or. Hôtel de la monnaie, marché, banque et bourse +1 science.
	Protectionnisme	Mercantilisme Entreprenariat	Pour chaque ressource de luxe, +2 bonheur.
Exploration	Exploration	--	Unités navales +1 mouvement. Unités militaires navales +1 vision. Débloque Le Louvre. Quand toutes obtenues, possibilité de voir sites antiques cachés. Permet d'acheter des amiraux illustres avec de la foi.
	Infrastructure maritime	Exploration	Villes côtières, production +3
	Tradition navale	Exploration	Pour chaque port, chantier naval ou phare, bonheur +1
	École de navigation	Tradition navale	Apparition d'un amiral illustre. Déplacement +2 pour tous les amiraux illustres. Génération d'amiraux illustres x2.
	Marine marchande	Infrastructure maritime Tradition navale	Pour chaque port, chantier naval et phare, bonheur +1. Dans la ville accueillant la Compagnie des Indes Orientales, production +4 et culture +4.
	Flotte des Indes	Marine marchande	Pour toute les routes commerciales maritimes, or +4.
Rationalisme	Rationalisme	--	Tant que l'empire est heureux, science +10 %. Débloque la Tour de Porcelaine. Quand toutes obtenues, 2 technologies gratuites ; permet l'achat de scientifiques illustres par la foi à partir de l'ère industrielle.
	Humanisme	Rationalisme	Apparition des scientifiques illustres +25 %.
	Laïcité	Rationalisme	Pour chaque spécialiste, science +2.
	Liberté de pensée	Humanisme	Pour chaque comptoir commercial, science +1 ; pour chaque université, science +17 %.
	Souveraineté	Laïcité	Pour chaque bâtiment scientifique, or +1.
	Révolution scientifique	Souveraineté	Les accords de recherche apportent 50 % de points de science en plus.