

Type	Nom	Description
Panthéon	Cercles de pierres	Carrières : Foi +2
	Chemin sacré	Jungle : Culture +1
	Colonies religieuses	Expansions : +15 %
	Culte des ancêtres	Autels : Culture +1
	Déesse de la chasse	Campements : Nourriture +1
	Déesse de la protection	Combat à distance des villes : +30 %
	Déesse de l'amour	Villes > 6 pop : Bonheur +1
	Déesse des festivals	Vin + Encens : Culture et Foi +1
	Danse de l'aurore	Toundra sans forêt : Foi +1
	Dieu de la guerre	Combat gagné < 4 cases ville : Gain de foi
	Dieu de la mer	Bateaux de pêche : Production +1
	Dieu des artisans	Villes > 3 pop : Production +1
	Dieu du ciel ouvert	Pâturages : Culture +1
	Dieu Soleil	Banane + Agrume + Blé : Nourriture +1
	Dieu-Roi	Palais : Culture, Foi, Or, Production et Science +1
	Eaux sacrées	Villes sur rivière : Bonheur +1
	Guérison par la foi	Unité adjacente à ville alliée : +30PV
	Idoles religieuses	Or + Argent : Culture et Foi +1
	Larmes des dieux	Pierres précieuses + Perles : Foi +2
	Mère nature	Cuivre + Fer + Sel : Foi +1
Messagers des dieux	Villes connectées : Science +2	
Monument aux dieux	Merveilles classiques et antiques : Production +15 %	
Rites de fertilité	Nourriture +10 %	
Tradition orale	Plantations : Culture +1	
Traditions du désert	Désert : Foi +1	
Unité avec la nature	Merveilles naturelles : Foi +4	
Fondateur	Amour de la paix	Par groupe de 8 adeptes dans villes étrangères non ennemies : Bonheur +1
	Dîme	Par groupe de 4 adeptes : Or +1
	Dialogue inter-religieux	Missionnaire / Prophète propage dans ville convertie à autre religion : Gain de science
	Église mondiale	Par groupe de 5 adeptes dans d'autres civilisations : Culture +1
	Enterrement rituel	Par 2 villes converties : Bonheur +1
	Pèlerinage	Par ville convertie : Foi +1
	Primauté pontificale	Cités-états converties : Seuil influence +15
	Propriété de l'Église	Par ville convertie : Or +2
Rites initiatiques	Première foi ville convertie : Or +100	
Adeptes	Arts religieux	Ermitages : Culture et Tourisme +5
	Ascèse	Ville > 3 adeptes ; Autels : Bonheur +1
	Cathédrales	Achat BU cathédrale avec Foi : Foi +1, Culture +3, Bonheur +1, 1emplacement Art
	Centre religieux	Ville > 5 adeptes ; Temple : Bonheur +2
	Chorale	Ville > 5 adeptes ; Temple : Culture +2
	Communauté religieuse	Pour chaque adepte : Production +1 % (max 15%)
	Culte du gourou	Si spécialiste : Production +2
	Drame liturgique	Ville > 3 adeptes ; Amphithéâtre : Foi +1
	Guerriers saints	Achat unités terrestres pré-industrielles avec Foi
	Jardins de la paix	Jardin : Bonheur +2
	Monastères	Achat BU monastère avec Foi : Foi +2, Culture +2, Culture augmentée par vin et encens
	Mosquées	Achat BU mosquée avec Foi : Foi +3, Culture +2, Bonheur +1
	Nourrir le monde	Autels & Temples : Nourriture +1
	Pagodes	Achat BU mosquée avec Foi : Foi +2, Culture +2, Bonheur +2
Révélation	Chaque Merveille Mondiale : Foi +2	
Transformer les épées en socs	Ville non en guerre : Croissance +15 %	
Développement	Défenseur de la foi	Près des villes alliées converties : Combat +20 %
	Guerre juste	Près des villes ennemies converties : Combat +20 %
	Messie	Puissance des prophètes +25 % & génération prophètes -25 %
	Ordre sacré	Foi nécessaire à missionnaires et inquisiteurs -30 %
	Prédicateurs itinérants	Propagation à villes 30 % plus loin
	Reliquaire	A chaque utilisation d'un PI : Foi +50
	Textes religieux	Propagation foi 25 % plus vite (+50 % avec Imprimerie)
	Unité religieuse	Propagation foi aux CE 100 % plus vite
	Zèle des missionnaires	Puissance de conversion des missionnaires : +25 %
Réforme	A la gloire de Dieu	A partir de l'ère industrielle : achat de PI avec de la Foi
	Éducation jésuite	Achat d'universités, d'écoles publiques et de laboratoires de recherche avec de la Foi
	Évangélisation	Les missionnaires qui propagent affaiblissent aussi les autres religions
	Conversion de Païens	Les missionnaires convertissent les unités barbares adjacentes
	Ferveur religieuse	Achat d'unités des ères industrielle et postérieures avec de la Foi
	Missions caritatives	Bonus d'influence par dons d'or aux CE +30 %
	Secte secrète	Les espions exercent une pression religieuse sur les villes qu'ils occupent
Sites sacrés	Bâtiments achetés avec de la foi : +2 Tourisme	
Unité des prophètes	Inquisiteurs et prophètes réduise de moitié la présence de religions au lieu de l'éliminer	