

Branche	Niveau	Nom	Description	Orientation
Ordre	1	Agent double	Chance découvrir espion ENI x2	Générale
		Couverture médicale universelle	Pour chaque merveille nationale, bonheur +1	Culture
		Gratte-ciel	Coût d'entretien des bâtiments -33 %	Générale
		Guerre patriotique	En territoire allié, attaque +15 %	Domination
		Héro du peuple	Apparition de PI +25 % plus rapide	Spécialistes
		Jeunes pionniers	Pour chaque atelier, usine et centrale, bonheur +1	Générale
	2	Réalisme socialiste	Pour chaque monument historique, bonheur +2 ; production monument historique x2	Culture
		Académie des sciences	Pour chaque observatoire, école ou laboratoire de recherche, bonheur +1	Science
		Aménagements destinés aux ouvriers	Pour chaque usine, science +25 % ; production usine x2	Science
		Autorité du parti	Pour chaque ville, nourriture, production, science, or et culture +1	Générale
		Plan quinquennal	Pour chaque ville, production +2 ; pour chaque mine et carrière production +1	Générale
		Révolution culturelle	Pour toute civilisation avec ordre, tourisme +34 %	Culture
	3	Repeuplement	Toute nouvelle ville commence avec 3 population	Générale
		Dictature du prolétariat	Pour toute civilisation avec moins de bonheur, tourisme +34 %	Culture
		Pionniers du vol spatial	Les SI peuvent finir la construction des pièces du vaisseau, +1 SI, +1II	Science
		Rideau de fer	Pour chaque ville annexée, 1 tribunal gratuit ; routes commerciales internes +50 %	Domination
Égalité	1	Avant garde	PI +25 %	Spécialistes
		Capitalisme	Pour chaque hôtel de la monnaie, banque et bourse, bonheur +1	Général
		Couverture médicale universelle	Pour chaque merveille nationale, bonheur +1	Général
		Expression créative	Pour toute œuvre, culture +1	Culture
		Opération secrète	Chances de truquer les élections x2	Diplomatie
		Société civile	Spécialistes consomment -50 % nourriture	Spécialistes
	2	Union économique	Pour chaque route commerciale avec une civilisation ayant l'égalité, or +3	Diplomatie
		Armée de volontaires	Coût entretien nul pour 6 unités ; 6 légions étrangères offertes	Domination
		Arsenal de la démocratie	Production d'unités +15 %, influence +15 % lors de dons d'unités	Domination
		Leur plus belle heure	Puissance des villes +33 %	Général
		New Deal	Bonus des monuments et aménagements de PI augmenté de 4	Spécialistes
		Suffrage universel	Les spécialistes produisent -50% de mécontentement ; ages d'or 50 % plus longs	Spécialistes
	3	Urbanisation	Pour chaque moulin à eau, hôpital et laboratoire médical, bonheur +1	Général
		Industrie culturelle	Pour chaque ville avec une tour radio, +34 % de tourisme	Culture
		Organisation par traité	Pour chaque CE avec une route commerciale, +4 influence par tour	Diplomatie
		Service des achats dans le domaine spatial	Permet l'achat de pièces du vaisseau avec de l'or	Science
Autocratie	1	Couverture médicale universelle	Pour chaque merveille nationale, bonheur +1	Général
		Espionnage industriel	Vol de technologie x2	Science
		Forces d'élite	Les unités blessées provoquent +25 % de dégâts	Domination
		Front uni	Les CE militaristes en guerre avec ENI commun offrent 2x plus d'unités	Domination
		Futurisme	Pour toute apparition d'un EI, AI ou MI, contre toute civilisation connue, +250 tourisme	Culture
		Mobilisation	Coût d'achat en or des unités -33 %	Domination
	2	Protections frontalières	Pour chaque château, arsenal et base militaire, bonheur +1	Domination
		État policier	Pour chaque tribunal, bonheur +3 ; production tribunal x2	Domination
		Guerre éclair	GI : déplacement +3 ; Blindés : Attaque +15 %, Déplacement +1	Domination
		Guerre totale	Production unités +25 % ; unités, expérience +15	Domination
		Militarisme	Pour chaque caserne, dépôt d'armes et base militaire, bonheur +2	Domination
		Nationalisme	Coût d'entretien des unités -33 %	Domination
	3	Troisième voie	Ressources stratégiques x2 ; dans capitale, nourriture et science +5	Général
		Culte de la personnalité	Pour toute civilisation combattant un ennemi commun, tourisme +34 %	Culture
		Héritage de Clauswitz	Pendant 50 tours après adoption, unités attaque +25 %	Domination
		Politique de la canonnière	Pour chaque CE à qui exiger un tribut est possible, influence +6 ; Force militaire 50 % + influente	Domination