

La géopolitique :

Comment débuter ?

Contrairement à la pensée populaire, la géopolitique n'est pas exclusivement réservée à la noblesse ou aux gens possédant des terres ! Loin de là !

Rien ne vous empêche de vous installer sur la terre de quelqu'un et y bâtir un chez-soi, que ce soit avec une maisonnée, une auberge, votre propre fortin personnel ou même votre tour de mage ! Cependant, le seigneur possédant la terre sera rapidement mis au courant de votre projet et pourra agir en conséquence, seul les repaires de criminels ont une chance de passer inaperçu. Alors il est fortement conseillé de discuter avec le propriétaire de la terre où vous souhaitez vous installer et prendre entente avec lui.

Comme expliqué dans le document sur le transfert il vous est possible de déposer vos avoirs en géopolitique et de les faire fructifier de multiples manières, il n'est cependant pas encore établi un taux de change et une limite sur le montant que vous pouvez ressortir de la géopolitique et sera donc géré au cas par cas pour le moment.

Voici les questions communément posées et leurs réponses :

Puis-je avoir des troupes militaires, des navires et autres unités pour faire ma place en force dans le monde d'Aeon ?

Oui sans aucun problème ! Vous ne serez pas obligé de payer vos troupes autres que le coût de production ! Cependant leur moral est hautement important et s'ils ne retirent jamais aucun gain de vos campagnes militaires ou larcins ces derniers risquent de désertir, faire une mutinerie et se retourner contre vous !

Puis-je avoir une auberge ? Un marché ? Une forge ? Une mine ? Ou même une forteresse ?

Oui et ce sans aucun problème ! Cependant prenez en compte que les coûts e construction restent les mêmes (et dans le cas de grosses constructions peuvent coûter plus cher pour payer la main d'œuvre ou les architectes)

Et les profits/ ressources que cela me rapporte ? Que puis-je en faire ?

La même chose qu'un seigneur ! Sauf au niveau de l'argent, celle-ci garde les même taux de transfert mais risquent d'être fort limité pour vous.

Je suis ingénieur, mage, prêtre, forgeron, mineur, etc. Qu'est-ce que cela me rapporte d'être domicilié dans un bâtiment géopolitique ?

Nous y venons !

Avantages de domiciliation :

En plus des avantages que vous domicilier dans un bâtiment spécial apportent à votre suzerain, vous-même en retirez certains bénéfices personnels autres que vos tarifs pour vos services !

Par exemple :

-Un prospecteur domicilié dans une mine aura une chance de trouver des minerais rares et aura automatiquement une certaine quantité de fer.

-Un alchimiste peut donner les ingrédients rares nécessaires et faire une bonne quantité de potion en géopolitique pour en avoir déjà en stock une fois sur le terrain.

-Un mage recevra certains avantages tel un rallongement de son espérance de vie, l'obtention de certaines composantes magiques et même d'amplifier son pouvoir arcanique à long terme.

-Un prêtre n'aura pas besoin de faire sa messe pour obtenir ses pouvoirs de guérison

-Un maître d'arme peut enseigner son savoir à d'autres joueurs ou former des troupes spéciales pour leur seigneur.

Actions :

C'est bien beau tout cela, mais moi je ne suis pas un forgeron, je ne mine pas de minerais et je fais encore moins de la magie ! Qu'est-ce que j'en ai à battre de la géopo ? La réponse est simple, tout ! **Vous désirez aller visiter une région éloignée ou un autre pays d'Aeon ? Cela est possible ! L'envie vous prend d'aller rencontrer quelqu'un ? Faites le ! Vous avez obtenu des informations pour trouver une ruine ayant des informations sur les anciens, les dieux ou un quelconque secret de l'univers ? Allez-y ! Vous pouvez le faire.**

Chaque personne a une action majeure et deux actions mineures.

Une action majeure est une action du genre : se domicilier, enseigner à quelqu'un une compétence, faire des recherches intensives sur un sujet X, Recruter ou former des troupes, faire une opération militaire ou criminelle, etc.

Une action mineure ressemble plus à : Je me renseigne sur un sujet X et cherche les rumeurs à ce sujet, je fais un petit voyage pour aller voir des amis ou de la famille, je participe à telle festivité, je tente de trouver des informations sur un sujet X dans une bibliothèque, etc.

D'accord c'est bien beau mais je suis toujours pas seigneur, ça me rapporte quoi ?
Seule votre imagination est la limite ! La géopolitique sert avant tout à alimenter le jeu et faire vivre votre personnage ! Certaines personnes avec leurs actions géopolitiques ont pu découvrir des informations cruciales sur les démons, d'autres des livres traitant de magie ou décrivant les habitudes et faiblesses d'une créature, d'autres ont pu établir un lien commercial ou d'amitié avec certaines nations ou factions du jeu et d'autres ont même découvert des cités appartenant aux anciens de cette manière ! Le monde d'Aeon s'ouvre à vous au grand complet lors de la géopo, à vous de saisir ce que vous souhaitez en faire !

Transfert géopolitique

La géopolitique est une partie relativement influente de l'univers d'Aeon, elle permet aux joueurs de faire vivre leur personnage entre les événements et par le fait même a comme but premier de nourrir l'histoire et le jeu plutôt que l'inverse.

Il est ainsi maintenant possible via la géopolitique de sortir de la monnaie et autres possessions de ses coffres "virtuels" ou au contraire d'y déposer vos avoirs.

Il y a pour cela un taux de change et un procéder ainsi que certaines limitations qui seront expliquées ici :

Qui peut retirer de l'argent de la géopolitique ? [Les propriétaires Terriens.](#)

Quels montants peuvent-ils retirer ? [Un montant variable selon leur titre et les terres qu'ils possèdent.](#)

Je ne suis pas noble et je ne possède pas de terres, je désire cependant retirer de l'argent, est-ce possible ? [Oui, mais cela reste toujours du cas par cas.](#)

Voici la charte de retrait de base :

- **Propriétaire terrien : 1 couronne maximum par année**
- **Baron : 5 couronnes maximum par année**
- **Comte 10 couronnes maximum par année**
- **Duc 15 couronnes maximum par année**
- **Haut lord : 1 couronne maximum par année**

Si j'ai plusieurs de ces titres, est-ce que le montant est cumulable ?

Oui

Puis-je demander de retirer mon argent de la géopolitique n'importe quand ?

[Non, vous devez avertir environ 1 mois avant l'événement où vous désirez le recevoir.](#)

Est-ce qu'il y a un coût ?

[Oui, il y a un taux de change pour en rentrer et en sortir ainsi qu'un coût de production réel \(minime\) pour retirer la monnaie de la géopolitique.](#)

Taux de change :

Retrait : 10 couronnes géopolitiques pour en avoir 1 tangible.

Dépôt : 1 couronne tangible pour en transférer 5 en géopolitique.

Je suis propriétaire Terrien de 4 terres, combien je peux retirer par année ? 4 couronnes

Et si l'une de ces terres est un duché ? 18 couronnes

Mais je suis aussi Haut-Lord ! 19 couronnes

Et finalement je viens de conquérir une baronnie au complet, puis-je en retirer plus ? Oui vous pouvez retirer 6 couronnes de plus.

En bref tous vos titres et terres que vous possédez sont cumulables. Vérifier tout de même d'avance avec l'organisation sur la possibilité pour ne pas être dans l'erreur et vous faire de faux espoirs.

D'accord, maintenant, je veux savoir, mon forgeron et ma fonderie ont généré 10 minerais d'argent cette lune-ci, puis-je les retirer ? Oui cela est possible, il est marqué en jeu si l'objet est "géopolitique" ou "Réal".

Puis-je à l'inverse mettre en sécurité dans ma terre un objet quelconque, magique ou des ressources ? Oui sans aucun problème, cependant ces objets peuvent par le fait même se faire détruire/dérober en géopolitique.