

## Proposition de réforme des coalitions par Nilruk

### Constat initial

---

Il y a plus de vingt coalitions officielles, auxquelles s'ajoute un nombre de coalitions non officielles invraisemblable. Cela pose un problème aux nouveaux quant à la visibilité des coalitions qu'ils peuvent rejoindre.

De plus, et cela sera évoqué plus loin, dans le cas de compétitions, les coalitions ont tendance à se regrouper entre elles par le biais du mercenariat, et non à se comporter comme de vraies coalitions : se battre avec l'effectif dont elles disposent à l'année !

Enfin, de nombreuses coalitions n'ont pas de réel intérêt médiéval, antique ou fantastique, comme préconisé pour devenir officielles. Il convient également de noter que le background de nombreuses coalitions se chevauche.

Fort de ce constat, nous proposons un plan en trois phrases pour résorber le problème des coalitions en général. Il sera abordé à la toute fin les questions liées aux compétitions, hors croisades.

### Phase 1 : Politique de fusion

---

Cette phase a pour objectif d'inciter les coalitions à se regrouper, probablement par affinités, en vue de réduire le nombre de coalitions existantes. Ce système aurait vocation à perdurer une fois

Comment les y inciter ? C'est très simple : le jeu doit se doter d'un système de fusion avantageux pour les deux coalitions, mais avec des contreparties pour éviter toute opération frauduleuse.

Actuellement, pour que deux coalitions fusionnent, cela passe le plus souvent par la disparition de l'une au profit de l'autre, les mages et les aventurines de la coalition absorbée disparaissant avec elle.

Pour résorber ce problème, voici la proposition :

- Un transfert de 70% des aventurines de la coalition absorbée vers le stock de la coalition absorbante ;

- Un transfert de l'intégralité des membres de la coalition absorbée vers la coalition absorbante, et une perte des mages pour les membres de la coalition absorbée ;
- Un coût d'invocation de mage communautaire réduit (moitié prix) pour les membres de la coalition absorbée une fois qu'ils sont dans la coalition absorbante, s'ils l'invoquent dans les deux semaines, à compter de la fusion effective.
- La possibilité de renommer la coalition absorbante une fois la fusion finalisée, dans un délai de deux semaines, à compter de la fusion effective.

Bien entendu, pour que ce système porte réellement ses fruits, et pour que la phase 2 se déroule dans de bonnes conditions, il est impératif de fixer un délai d'au moins deux mois, pour que les coalitions fassent les démarches entre elles pour réaliser les fusions, en prévenant de la suite des opérations.

### Phase 2 : Politique de nettoyage

---

Cette phase a pour objectif de faire le nettoyage dans les coalitions n'ayant pas joué le jeu des fusions, et celles qui n'ont plus de réelle existence.

Comment faire ? Cela passe tout d'abord par une suppression des coalitions qui n'ont plus de membres, soit parce que ceux-ci ont été supprimés, soit parce que la coalition a été laissée vide par le dernier joueur qui en est parti. Cela permettra ainsi de voir plus clairement les coalitions restantes.

Ensuite, cela passe par une suppression de toutes les coalitions de moins de dix membres qui n'ont pas réalisé de fusions. Le coût des mages invoqués serait alors rendu aux joueurs dont les coalitions seraient supprimées, et les stocks d'aventurines partagés entre toutes les coalitions restantes.

Une fois cette phase réalisée, une dernière phase devrait enfin permettre une meilleure visibilité des coalitions actives et de celles qui ne le sont pas.

### Phase 3 : Nouvelle ère

---

Cette phase consisterait à revenir à un système d'approbation à priori des coalitions, c'est-à-dire que tout nouveau projet de coalition devrait être soumis aux admins, qui donneraient ou non leur accord avec la création, afin d'éviter les coalitions fantoches, sans rapport avec le jeu, ou dont le background existe d'ores et déjà (la validation d'un projet de coalition devra être cosigné par au moins 5 membres potentiels de la future coalition).

Ensuite, cette phase permettrait aussi une meilleure objectivité dans les coalitions officielles. Pour devenir officielle, une coalition se devrait de remplir plusieurs critères :

- Un minimum de quinze membres et de deux tiers de mages communautaires ;
- Un stock d'aventurines d'au moins mille ;
- Un visuel unique, et un site externe actif ;
- Une existence d'un mois effectif, et pour se maintenir officielle, une coalition devrait produire au minimum l'équivalent de 60-70 aventurines par membres, et non plus 50.

Enfin, le système des épées doit être revu de fond en comble, afin d'éviter une stagnation dans une catégorie ou une autre, et favoriser une évolution croissante. Cela donnerait :

- Coalition « 1 épée » : de 1 à 15 membres. Elle ne peut pas participer aux compétitions. Elle peut initier des croisades avec les coalitions de sa catégorie ou de la catégorie supérieure.
- Coalition « 2 épées » : de 16 à 22 membres. Elle participe à la compétition de type A. Elle peut initier des croisades avec les coalitions de sa catégorie ou de la catégorie supérieure. Elle peut accepter des croisades avec les coalitions de la catégorie inférieure.
- Coalition « 3 épées » : de 23 à 30 membres. Elle peut participer, selon son choix (à indiquer aux admins le jour de l'annonce de la compétition), à la compétition de type A, ou de type B. Elle peut initier des croisades avec les coalitions de sa catégorie ou de la catégorie supérieure. Elle peut

accepter des croisades avec les coalitions de la catégorie inférieure.

- Coalition « 4 épées » : de 31 à 38 membres. Elle peut participer, selon son choix (à indiquer aux admins le jour de l'annonce de la compétition), à la compétition de type A, ou de type B. Elle peut initier des croisades avec les coalitions de sa catégorie ou de la catégorie supérieure. Elle peut accepter des croisades avec les coalitions de la catégorie inférieure.
- Coalition « 5 épées » : de 39 à 45 membres. Elle participe à la compétition de type B. Elle peut initier des croisades avec les coalitions de sa catégorie. Elle peut accepter des croisades avec les coalitions de la catégorie inférieure.

### Compétitions

---

On l'a vu à la dernière compétition, les coalitions se sont regroupées de manière plus ou moins anarchique, ce qui a abouti au fait que seules deux coalitions officielles ont été récompensées.

Afin d'éviter un trop grand recours aux mercenaires, situation qui aboutit à une compétition entre conglomerats sans queue ni tête, il faut imposer des limites. Ainsi, à l'annonce d'une compétition, le nombre de membres des coalitions servirait de point de départ pour le calcul du nombre de mercenaires possibles : chaque coalition ne pourrait ainsi faire grossir ses rangs que de 15% de membres supplémentaires par rapport à son effectif du moment (en cas de nombre à virgules, ce chiffre serait arrondi au supérieur). Aucune coalition ne pourrait ainsi n'avoir recours qu'à des mercenaires pour gonfler ses effectifs à l'approche d'une compétition, et chaque coalition jouerait sous ses couleurs.

Deux types de compétitions seraient mis en place, avec les spécificités vues en phase 3 :

- Type B (Crâne enflammé d'Or) : regroupe automatiquement les coalitions 4 et 5 épées, et sur option, les coalitions 3 épées (manifestation expresse de volonté).
- Type A (Crâne enflammé d'Argent) : regroupe automatiquement les coalitions 2 et 3 épées, et

sur option, les coalitions 4 épées (manifestation expresse de volonté).

Cinq coalitions seraient récompensées dans chaque type de compétition. La récompense de la première coalition de la compétition de type A ne pourraient correspondre au maximum qu'à la récompense de la troisième coalition de type B.

Le classement individuel de joueurs en coalition serait commun aux deux compétitions. Le classement individuel de joueurs indépendant serait maintenu, mais avec des récompenses moindres : le première joueur individuel indépendant ne pourrait recevoir qu'une récompense au maximum égale à celle du troisième joueur individuel en coalition.