

REGULAMIN NELDERIM: ADERTHAND

WSTĘP

Poniższy regulamin określa zasady rozgrywki na serwerze Nelderim: Aderthand i uwzględnia wszelkie nakazy, zakazy oraz definiuje przewinienia i ewentualne kary za poszczególne z nich. W przypadku wszelkich niejasności, ostatnie słowo w kwestii interpretacji regulaminu posiada Ekipa, pamiętając, by wszystkie sprawy rozpatrywać na korzyść graczy, dla których ten projekt jest tworzony i bez których nie mógłby funkcjonować.

1. Założenia ogólne

- 1.1. Każdy gracz powinien zaznajomić się z poniższym regulaminem przed rozpoczęciem rozgrywki. Nieznajomość regulaminu nie zwalnia z jego przestrzegania. Rozpoczęcie rozgrywki jest równoznaczne z akceptacją regulaminu.
- 1.2. Każdy gracz powinien zaznajomić się z wpisem "Założenia shardu" na stronie głównej, jak również z wszelkimi innymi wpisami i dostępnymi informacjami.
- 1.3. Każdy gracz ma prawo do zgłaszania swoich obiekcji, sugestii, zażaleń, skarg i propozycji na każdy temat za pośrednictwem naszego serwera Discord.
- 1.4. Każdy gracz jest traktowany tak samo.
- 1.5. Gracz czy ekipant nie może żądać zwrotu raz włożonego w serwer wkładu ani rościć żadnych praw odnośnie niego.

2. Konto i postaci

- 2.1. Każda osoba może posiadać maksymalnie jedno konto. Wyjątek stanowią aktywni członkowie Nelderim Team (NT), którzy uprawnieni są do posiadania konta ekipanta.
- 2.2. Na każdym koncie gracza możliwe jest utworzenie maksymalnie czterech postaci. Piąty i kolejny slot dostępny jest za Punkty Fabularne, zdobywane w toku rozgrywki za pośrednictwem członków NT.
- 2.3. Osoby współdzielące adres IP są zobowiązane do zgłoszenia wspólnej gry Ekipie.
- 2.4. Każda postać musi zostać nazwana zgodnie z zasadami RPG obowiązującymi na serwerze. Jej imię musi mieścić się w konwencji szeroko pojętego fantasy i nie może odnosić się do prawdziwych osób, miejsc czy zdarzeń, ani innych tekstów kultury czy popkultury, nie może być obraźliwe ani kojarzące się w ten sposób. Zasady te tyczą się również wszystkich kontrolowanych istot. Ekipa zastrzega sobie prawo do zmiany nazwy, uśmiercenia lub całkowitego usunięcia postaci i istot, które nie przestrzegają wyżej wymienionych zasad.
- 2.5. Każda postać musi mieć uzupełniony **opis zewnętrzny** (lewy zwój w paperdollarze), przed opuszczeniem komnaty stworzenia. Powinien to być ogólny opis wyglądu i cech charakterystycznych widocznych gołym okiem, **pozbawiony informacji** na temat charakteru, usposobienia czy pochodzenia postaci – tylko to, co widać, słyszać i czuć.

3. Rozgrywka

- 3.1. Każdy gracz zobowiązany jest do odgrywania swojej postaci zgodnie z zasadami RPG w klimacie fantasy. Wszystko, co nasza postać robi, mówi i wyraża emocjami, musi mieścić się w tej konwencji. Zabronione jest łamanie czwartej ściany, odniesienia do prawdziwych osób, miejsc czy zdarzeń lub innych tekstów kultury i popkultury, jak również używanie emotikonów i slangów. Przeklinanie jest dozwolone. Odnoszenie się do świata realnego w emotkach postaci jest częściowo dozwolone jeżeli pomaga w wyrażeniu danej emocji czy sytuacji.
- 3.2. „Mułowanie”, czyli przenoszenie przedmiotów pomiędzy postaciami z tego samego konta, dozwolone jest wyłącznie w przypadku postaci nie będących Mrocznymi Elfami (Drowami)/Elfami. Zakazane jest przenoszenie jakichkolwiek dóbr z Drowa/Elfa na nie-Drowa/nie-Elfa i na odwrót. W pozostałych przypadkach tzw. „mułowanie” jest legalne.
- 3.3. Bierne ćwiczenie umiejętności dozwolone jest tylko w niepublicznych domach, natomiast w miastach trenować można następujące umiejętności:
- Alchemia
 - Gotowanie
 - Kowalstwo
 - Krawiectwo
 - Majsterkowanie
 - Stolarstwo
 - Wyrabianie Łuków
 - Kartografia
 - Inskrypcja
 - Oswajanie zwierząt (wraz z rosnącą przy okazji wiedzą o zwierzętach)
- Poza miastami i wsiami trenować biernie można:
- Oswajanie zwierząt (wraz z rosnącą przy okazji wiedzą o zwierzętach)
 - Muzykalność
 - Prowokacja
 - Uspokajanie
 - Ukrywanie
 - Żebranie
- 3.4. Bierne pozyskiwanie surowców, składników, przedmiotów i złota jest zabronione.
- 3.5. Bierne pozyskiwanie zleceń każdego rodzaju jest zabronione.
- 3.6. Celowe wykorzystywanie błędów gry jest zabronione. Gracz ma obowiązek zgłaszać ekipie wszelkie błędy jakie zauważy oraz podejrzenia ich wystąpienia.
- 3.7. Celowe utrudnianie gry innym graczom, nie mieszczące się w kategorii PvP, jest zabronione.
- 3.8. Celowe utrudnianie Mistrzom Gry prowadzenie questów i eventów jest zabronione.
- 3.9. Przedmioty wystawiane na aukcjach u aukcjonera muszą posiadać opis odpowiadający faktycznym właściwościom przedmiotów.

- 3.10. Celowe wprowadzanie w błąd lub próby wyłudzenia złota za pomocą systemu aukcji będą karane. Osoba, która dopuści się tego procederu, będzie musiała ponieść koszty licytacji: 200% końcowej ceny licytacji wystawionego przedmiotu + zadośćuczynienie na rzecz oszukanego w wysokości 500000 złotych monet. W przypadku niewypłacalności takiego gracza, GM ma prawo zarekwirować dowolne przedmioty gracza, który dopuścił się próby wyłudzenia. GM może też nagrodzić takiego delikwenta karą więzienia do 72h. Osoba, która składa zażalenie musi znać datę i godzinę pozyskania przedmiotu.
- 3.11. Nadużywanie "My character is phisically stuck" w zakładce Help w grze i wykorzystywanie tej opcji do teleportacji jest zabronione.

4. Gracz kontra gracz (PvP)

- 4.1. Za atak uznaje się użycie mechanicznej funkcji ataku (np. poprzez dwuklik lewym przyciskiem myszy na cel podczas włączonego trybu bojowego „war”), lub każdej innej funkcji, która prowadzi do tego samego efektu. Samo zaatakowanie w myśl regulaminu nie stanowi poważnego wykroczenia i może być potraktowane łagodniej w wymiarze kary (np. paraliż), w odróżnieniu od ataku w wyniku którego, atakujący ingeruje w punkty życia oraz wszystkie inne negatywne akcje, które w konsekwencji pośrednio lub bezpośrednio prowadzą do śmierci celu.
- 4.2. Zaatakowanie postaci innego gracza, oraz kontrolowanych przez niego istot powinno spełniać **obydwa** warunki wymienione w podpunktach 4.2.1 i 4.2.2.
- 4.2.1. Atak na postać musi być uzasadniony fabularnie. Od tej reguły nie ma wyjątków.
- 4.2.2. Atak na postać musi być poprzedzony interakcją. Za interakcje rozumie się, próbę nawiązania kontaktu, zaczepkę w postaci tekstu lub czynu wyrażonego w postaci emotki. **NIE wystarczy** użycie wcześniej przygotowanego tekstu w jakiegokolwiek postaci tuż przed atakiem. Jeżeli po kilku próbach nawiązania interakcji postać, do której jest ona skierowana nie odpowiada, interakcję uznaję się za dokonaną. Wyjątek od niniejszej reguły stanowią sytuacje opisane w punktach 4.2.3 i 4.2.4.
- 4.2.3. Skrytobójcy jako jedyni nie muszą przed atakiem na postać innego gracza dokonywać interakcji, jeżeli w momencie ataku są ukryci, nie siedząc na wierzchowcu. Przez Skrytobójcę rozumie się postać, która posiada co najmniej 100 punktów w umiejętnościach Ukrywanie i 20 punktów Skradania się. Wyjątek ten nie zwalnia z przestrzegania reguły 4.2.1 (fabularny powód do ataku).
- 4.2.4. Dołączenie się do trwającej już walki nie musi być poprzedzone interakcją, jeśli dołączająca się postać jest w drużynie z uczestnikiem walki.
Przykład: W praktyce oznacza to, że przykładowo możemy bezzwłocznie ruszyć z pomocą drugiej postaci, jeśli nawiązała ona przed momentem walkę (w sposób regulaminowy), mimo iż my sami nie uczestniczyliśmy w interakcji, która tą walkę poprzedziła.
Niniejsza zasada obowiązuje jedynie podczas trwania walki lub pościgu. Przykład: postać A i B nawiązały kontakt w dungu i zaczęły walczyć. Postać A uciekła i teleportowała się do Tasandory. Postać B po dwóch minutach pojawiła się pod

bramą miasta. W takich warunkach walka/pościg zostaje uznana za przerwana, zatem nikt z drużyny postaci A nie może już bez interakcji atakować postaci B.

- 4.3. Postać posiadająca czerwony status mordercy (red) do ataku nadal wymaga interakcji oraz powodu fabularnego, to samo tyczy się osoby atakującej mordercę.
- 4.4. Postać posiadająca tymczasowy status kryminalisty, jak również wszystkie jej zwierzęta i przywołańce są traktowane tak samo, jak postać niewinna (blue), z tą tylko różnicą, że są ścigane przez straż. Tymczasowy szary status kryminalisty nie równa się statusowi mordercy.
- 4.5. Postać posiadająca flagę (label, podpis) „Poszukiwany Morderca” jest traktowana tak samo, jak postać posiadająca czerwony status mordercy, nawet jeśli pozbędzie się „reda” i będzie niewinna (niebieska).
- 4.6. Wykorzystywanie błędów gry przeciw innym graczom jest zabronione.
- 4.7. Celowe nękanie innych graczy, dręczenie ich, wielokrotne reskillowanie lub atakowanie kilkakrotnie w krótkim przedziale czasowym i przesadne utrudnianie im gry jest zabronione.

Przykład 1: postać A nieustannie przeszukuje świat w celu odszukiwania postaci B. W efekcie postać B została w ciągu godziny zabita czterokrotnie przez A, w kilku różnych dungach. Zachowanie postaci A uznaje się za złośliwie skierowane przeciwko B, naruszając tym samym regulamin.

Przykład 2: na championie trwa walka PvP między dwoma ekipami graczy. Postać A padła i po chwili została wskrzeszona, lecz nim zdążyła się uleczyć lub zebrać zwłoki została od razu zabita przez przeciwną ekipę. Sytuacja powtórzyła się dwukrotnie, uniemożliwiając wrócenie postaci A do aktywnej gry. Reskill dokonany w celu lootowania zwłok zabitej postaci lub utrzymania przewagi liczebnej w trwającej potyczce ma wymiar praktyczny i **nie musi** zostać uznany za działanie złośliwe, w związku z tym może być dozwolony.

Przykład 3: postać została zabita przez inną i poszła się wskrzesić do ankh. Po powrocie do swoich zwłok napotkała będącą tam ciągle postać swojego zabójcy. Wskrzeszona postać wyzywa i prowokuje zabójcę, czując się chroniona przez regulamin i oczekując że zabójca nie zaatakuje jej, by uniknąć reskilla. W tej sytuacji reskill może zostać uznany za uzasadniony.

- 4.8. Zabijanie postaci młodych (status young) jest dozwolone JEDYNNIE gdy postać młoda sama zaatakuje jako pierwsza lub gdy celowo ośmiesza potencjalnego oponenta (warto posiadać zrzut ekranu by udowodnić ewentualne zajście). Przepis ten nie dotyczy relacji drow-drow, mroczne elfy mogą zabijać bezkarnie postaci młode innych mrocznych elfów co wynika z charakterystyki rasy.
- 4.9. Jeśli ktoś chce odbyć walkę PvP, która nie jest regulowana tymi kwestiami, to można to zrobić za pomocą areny – artykuł w zakładce Mechanika.
- 4.10. Przykładowe scenariusze uzasadniające PvP:
 - Postać A pojawia się w dungeonie, w którym to postać B już jest. Postać A napotyka postać B i rozpoczyna rozmowę, w której ostrzega, że jeśli B nie odda swojego złota A, to A zabije tę postać. Gdy postać B odda złoto, to postać A nie ma powodu fabularnego do wykonania agresywnego aktu. Gdy B podejmie się ucieczki bez

słowa to automatycznie daje A powód do ataku, jako, że B zignorował chęć interakcji a tym samym go znieważając. Powód fabularny istnieje w takiej sytuacji.

- Niesnaski na tle rasowym. Jak opisano w zakładce Rasy, mogą one siebie wzajemnie nienawidzić lub uwielbiać. To może być również fabularny powód do ataku.
- Powodem do fabularnego PvP może być również wcześniejsze starcie, utarczka słowna z daną postacią, która w znaczący sposób uraziła drugą postać, wojna gildyjna, wojna rasowa, wojna między miastami/osadami.
- Skrytobójca będący nim w myśl regulaminu, przeprowadzający atak z ukrycia, nie musi dokonywać interakcji, a do fabularnego PvP w tym wypadku wystarczy jeden z podanych powodów fabularnych.

5. Rasy elitarne

- 5.1. Na serwerze Nelderim istnieją pewne wyjątkowe, dodatkowe rasy dostępne dla chętnych, chcących wykazać się umiejętnościami i spróbować swoich sił w prawdziwym RPG. Rasy te są wyjątkowe głównie z punktu widzenia fabuły, mniej z punktu widzenia mechaniki. Stworzyć postać z rasą elitarną może każdy, trzeba jednak liczyć się z tym, że będziemy obserwowani i oceniani. Wymagany jest wysoki poziom odgrywania postaci, historia i charakterystyka, lecz przede wszystkim – wrzucie się w rolę i przestrzeganie nakazów i zakazów dotyczących każdej z ras elitarnych.
- 5.2. W przypadku łamania regulaminu, przeszkadzania innym graczom, trollowania, szpiegowania lub skrajnie nieumiejętnego odgrywania rasy elitarnej, GM może zastosować szereg kar, od prostego upomnienia, aż po tzw. rename, czyli cofnięcie postaci do komnaty początku lub zmianę rasy na Tamaela z zachowanymi umiejętnościami i statystykami, lecz bez dobytku, z koniecznością zmiany imienia, oraz dotychczasowej historii i celów postaci.
- 5.3. Rasy Elitarne, oprócz szeregu obowiązków i specyficznej gry, posiadają liczne uprawnienia i są predysponowane do eventów i questów, jako że bardzo często sprawują ważną funkcję w swojej społeczności, co wiąże się również z wieloma fabularnymi odpowiedzialnościami.
- 5.4. Najlepszym sposobem na założenie postaci z rasą elitarną jest uprzednie zgłoszenie się do Mistrza Gry z przygotowaną koncepcją postaci.
- 5.5. Zmiana tożsamości (tzw. „rename”) oznacza nic innego, jak zmianę imienia, wyglądu, względnie rasy i/lub płci wraz z całą charakterystyką i historią, bez utraty wyćwiczonych już wartości umiejętności i statystyk. Cały dobytek postaci – ekwipunek, zawartość skrzyni bankowej, wszystkie posiadane pety, wszystkie posiadane domy wraz z ich wyposażeniem – wszystko to zostaje utracone, choć NT dopuszcza oczywiście możliwość rozdania przynajmniej części sprzętu przyjaciółom przed kasacją postaci. Pamiętajmy jednak, że mułowanie dozwolone jest wyłącznie między postaciami rasy innej niż Drow/Elf, tak więc jeśli decydujemy się zrobić “rename na Drowa/Elfa” – musimy się bezpowrotnie rozstać z dawnym dobytkiem. Pierwsza postać gracza umiera fabularnie i jest kasowana fizycznie, po czym gracz tworzy nową – taką, jaką chce – a Mistrz Gry ustawia tej nowej postaci wartości skilli i statów postaci poświęconej. Rename będzie nas kosztowało odpowiednią ilość PD i/lub silvera zależnie od stanu

postaci przeznaczonej do kasacji i jest wyceniane przez NT indywidualnie. Są jednak wyjątki od tej reguły – jeśli postać umiera fabularnie wbrew woli gracza (np. w wyniku eventu), lub jeśli gracz przedstawi dobry pomysł na nową postać i jednocześnie uzasadni, dlaczego ta obecna musi umrzeć. W takim wypadku możemy liczyć na zniżkę lub całkowity brak kosztów.

6. Serwer Discord

- 6.1. Serwer Discord jest oficjalnym kanałem komunikacyjnym na linii ekipa – gracze Nelderim: Aderthand.
- 6.2. Platforma Discord jest domyślnym sposobem zgłaszania błędów, sugestii, propozycji, skarg, zażaleń, próśb i podań.
- 6.3. Korzystanie z komunikatora Discord nie jest wymagane do gry na Nelderim: Aderthand, jest jednak zalecane i wskazane. Ekipa stara się umieszczać wszelkie niezbędne informacje na stronie WWW, nie odpowiada jednak za problemy spowodowane nieśledzeniem serwera Discord Nelderim: Aderthand.
- 6.4. Na kanale Discord obowiązuje netykieta. Zabronione jest obrażanie innych graczy, celowe wprowadzanie ich w błąd, trollowanie, umieszczanie treści NSFW lub nielegalnych czy wszelkie inne niekulturalne zachowania.

7. Nagrody i kary

- 7.1. Ekipa stara się nagradzać pozytywne zachowania i karać za łamanie regulaminu na korzyść gracza, a ostateczny wymiar nagrody lub kary zależy bezpośrednio od uznania ekipy.
- 7.2. Za wykroczenia i niewielkie przewinienia, takie jak brak opisu postaci, bierne ćwiczenie umiejętności czy używanie niestosownych słów w grze, gracz może otrzymać upomnienie, ostrzeżenie lub karę więzienia do 48 godzin. W przypadku wielokrotnych wykroczeń lub niewielkich przewinień, kara może być większa.
- 7.3. Za złamanie zasad opisanych w paragrafie “5. Gracz konta gracz (PvP)” graczowi może grozić upomnienie, ostrzeżenie, kara więzienia do 72 godzin, tymczasowa lub permanentna blokada postaci, tymczasowa lub permanentna blokada konta, kasacja postaci lub konta.
- 7.4. Za recydywę lub cięższe przewinienia, graczowi może grozić kara więzienia do 72 godzin, tymczasowa lub permanentna blokada postaci, tymczasowa lub permanentna blokada konta, kasacja postaci lub konta.
- 7.5. Za celowe działanie na szkodę serwera, graczowi może grozić kara więzienia do 72 godzin, tymczasowa lub permanentna blokada postaci, tymczasowa lub permanentna blokada konta, kasacja postaci lub konta.
- 7.6. Za złamanie zasad netykiety na serwerze Discord gracz może zostać wyciszony, wyrzucony lub zablokowany. Przewinienia na serwerze Discord nie są powiązane bezpośrednio z grą i nie będą jednoznaczne z karą w grze.

Postanowienia końcowe

Każdy gracz powinien kierować się zdrowym rozsądkiem i spokojnie zastanowić nad każdą poważniejszą akcją. Ekipa stara się stworzyć środowisko do gry możliwie jak najbardziej przyjemnej i przyjaznej, a powyższy regulamin ma za zadanie pomóc w określeniu zasad pozytywnej rozgrywki, stanowiąc główne wytyczne we wszelkich dyskusyjnych sprawach. Ostatnie słowo w takich sprawach zawsze będzie mieć ekipa, która zawsze starać się będzie przychylić w stronę graczy.

Nelderim Team 2020

Nelderim: Aderthand

www.nelderim.pl