

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 (NT - Nelderim Team), pamiętając, by wszystkie sprawy w miarę możliwości rozpatrywać na korzyść graczy, dla których ten projekt jest tworzony i bez których nie mógłby funkcjonować. Poprzez Ekipę rozumie się członków Nelderim Team, których skład wyszczególniony jest na stronie internetowej oraz na Discordzie (oznaczeni odpowiednimi rolami oraz przedrostkiem [NT]).

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 wpisami na stronie głównej 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, rzeczy czy zdarzeń, ani innych tekstów kultury czy popkultury, nie może być obraźliwe ani kojarzące się w ten sposób. Nie może również posiadać zapożyczeń z języków naturalnych, chyba że mieści się w przyjętych normach co osądzić może ekipa w razie wątpliwości. Imię postaci nie powinno zawierać również tytułów czy epitetów (np.: Złotobrody, Wspaniały, Zielonooka), które wykupić można za Punkty Fabularne. Zasady te dotyczą 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 paperdolu), 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. Każda postać musi być prowadzona tak aby uczestniczyła aktywnie w świecie Nelderim. Gracz zobowiązany jest do reagowania na otoczenie w postaci m.in. graczy, mistrzów gry, NPC oraz innych ożywionych elementów gry oraz wydarzeń.

3.2. 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.

3.3. „Mułowanie”, czyli przenoszenie przedmiotów pomiędzy postaciami z tego samego konta jest dozwolone.

3.4. Bierne ćwiczenie umiejętności dozwolone jest tylko w niepublicznych domach za zamkniętymi drzwiami, odgradzając naszą postać od czynników zewnętrznych tak aby nie psuć immersji innym graczom.

3.5. Bierne pozyskiwanie surowców, składników, przedmiotów i złota jest zabronione.

Np.:

- Bierne pozyskiwanie drewna poprzez drwalnictwo lub każdego innego surowca przez wszystkie inne umiejętności.
- Bierne zabijanie potworów i zbieranie z nich złota i wszystkich innych przedmiotów.
- Bierne zbieranie reagentów za pomocą zielarstwa i każdej innej umiejętności.

3.6. Bierne pozyskiwanie zleceń każdego rodzaju jest zabronione. Np.:

- Bierne pozyskiwanie zleceń myśliwskich, krawieckich, kowalskich i wszystkich innych.

3.7. Wykorzystywanie błędów gry jest zabronione. Gracz ma obowiązek zgłaszać ekipie wszelkie błędy jakie zauważy oraz podejrzenia ich wystąpienia.

3.8. Utrudnianie gry innym graczom, nie mieszczące się w kategorii PvP, jest zabronione.

3.9. Utrudnianie Mistrzom Gry prowadzenie questów i eventów jest zabronione. Przyjmuje się, że podczas trwania wydarzeń organizowanych przez GM zakazane jest atakowanie, zabijanie, okradanie oraz inne negatywne akcje chyba, że opis wydarzenia stanowi inaczej lub w trakcie otrzyma się stosowne przyzwolenie.

3.10. 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 interakcję 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 (więcej niż 2) próbach nawiązania interakcji postać, do której jest ona skierowana nie odpowiada, interakcję uznaje się za dokonaną. Wyjątek od niniejszej reguły stanowi sytuacja opisana w punkcie 4.2.3.

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 wierzchołku. Przez Skrytobójcę rozumie się postać, która posiada bazowo (bez dodatków z przedmiotów) co najmniej 80 punktów w umiejętnościach Ukrywanie i 30 punktów Skradania się. Wyjątek ten nie zwalnia z przestrzegania reguły 4.2.1 (fabularny powód do ataku).

4.3. Postać posiadająca czerwony status mordercy (red) do ataku nadal wymaga interakcji oraz powodu fabularnego, to samo dotyczy 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. Wykorzystywanie błędów gry przeciw innym graczom jest zabronione.

4.6. Celowe nękanie innych graczy, dręczenie ich, wielokrotne reskillowanie lub atakowanie kilkakrotnie w krótkim przedziale czasowym i utrudnianie im gry jest zabronione. Przykłady nękania i reskilla:

- 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 miejscach. Zachowanie postaci A uznaje się za złośliwie skierowane przeciwko B, naruszając tym samym regulamin.
- 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.

- 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.

4.7. Zabijanie postaci młodych (status young) jest dozwolone JEDYNIE 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.

4.8. Jeśli ktoś chce odbyć walkę PvP, która nie jest regulowana tymi kwestiami, to można to zrobić za pomocą areny.

5. Rasy

5.1. Na serwerze Nelderim istnieją różne rasy postaci, których charakterystyki opisane są w odpowiednim dziale na stronie. Każdy gracz może wybrać dowolną z ras mając na względzie specyfikę jej odgrywania.

5.2. W przypadku łamania regulaminu, przeszkadzania innym graczom, trollowania, szpiegowania lub skrajnie nieumiejętnego odgrywania danej rasy, 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. 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 stworzenia, wszystkie posiadane domy wraz z ich wyposażeniem – wszystko to zostaje utracone, choć NT dopuszcza oczywiście możliwość rozdania przynajmniej części sprzętu przyjaciółom przed kasacją postaci. 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 zależnie od stanu postaci przeznaczonej do kasacji i jest wyceniane przez NT na podstawie wzoru:

$$PD = ((A \cdot 0,1 + B \cdot 0,2 + C \cdot 0,3 + D \cdot 0,4 + E \cdot 0,5) / 5) + (F/10)$$

Gdzie:

PD – Ilość PD wymagana do przeniesienia rename

A – Suma umiejętności w zakresie 0-50%

- B – Suma umiejętności w zakresie 50.1-70%
- C – Suma umiejętności w zakresie 70.1-100%
- D – Suma umiejętności w zakresie 100.1-110%
- E – Suma umiejętności w zakresie 110.1-120%
- F – Suma statystyk

5.4. 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 NT może zastosować zniżkę lub całkowicie anulować koszt.

6. Serwer Discord oraz Netykieta

- 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, wyzywanie, celowe wprowadzanie ich w błąd, trollowanie, umieszczanie treści NSFW lub nielegalnych, czy wszelkie inne niekulturalne zachowania.
- 6.5. Zakaz obrażania, wyzywania i innych ewidentnie karygodnych zwrotów kierowanych do pozostałych graczy obowiązuje również wewnątrz gry. Dotyczy to zarówno czata gildyjnego, party, jak i otwartego tekstu, a także wszelkich innych sposobów przekazywania wiadomości w grze.

7. Nagrody i kary

- 7.1. Wszystkim karom towarzyszyć mogą ujemne Punkty Fabularne. Uzbieranie 100 ujemnych punktów fabularnych równoznaczne jest z blokadą konta.
- 7.2. Za wykroczenia i niewielkie przewinienia, takie jak brak opisu postaci, bierność ćwiczenia umiejętności czy używanie niestosownych słów w grze oraz niereagowanie na świat lub nieklimatyczne zachowania gracz może otrzymać upomnienie, ostrzeżenie, lub karę więzienia, a w przypadku biernego ćwiczenia umiejętności w miejscu niedozwolonym dodatkowo obcięcie połowy najwyższej wyszkolonej umiejętności.
- 7.3. Za złamanie zasad opisanych w paragrafie “5. Gracz konta gracz (PvP)” graczowi może grozić upomnienie, ostrzeżenie, kara więzienia, 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,

tymczasowa lub permanentna blokada postaci, tymczasowa lub permanentna blokada konta, kasacja postaci lub konta. Recydywiści mogą spodziewać się dwukrotnie wyższego wymiaru kary.

7.5. Za celowe działanie na szkodę serwera, graczowi może grozić kara więzienia, 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 czasowo lub permanentnie. Przewinienia na serwerze Discord nie są powiązane bezpośrednio z grą i nie będą jednoznaczne z karą w grze, chyba że dochodzi tam do czynności uznanych za działanie na niekorzyść serwera punkt 7.5.

7.7. Członek Nelderim Team, który dopuści się złamania regulaminu zostanie zweryfikowany przez pozostałych członków NT w celu wyjaśnienia sprawy. Jeżeli zostanie uznany winnym zarzucanego mu czynu, w zależności od szkodliwości może zostać upomniany, zawieszony, tymczasowo lub trwale wydalony z NT oraz tymczasowo lub permanentnie zbanowany.

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 2025

Nelderim: Aderthand

www.nelderim.pl