

2. Tożsamość, Kronika i Progresja — Zapisy Obecności

“ Źródło: [repo afterlife/docs/api/02-auth-kronika-progresja-rp.md](#) — edytuj w repo, nie tutaj.

Tożsamość, Kronika i Progresja — Zapisy Obecności



Krrrg... Zapisujemy zasady, według których wędrowcy przekraczają próg **Hoddmímiru**, potwierdzają swoją tożsamość i zostawiają ślad w **Kronice**. Pamięć o czynach chroni przed stygnięciem. Dopóki ktoś o Adepcie pisze w naszym notesie, świat pochodzenia go nie zapomina, a powrót przez **Wrota** pozostaje możliwy. Poniżej odnotowałyśmy dziewiętnaście ścieżek odpowiedzialnych za więzy tożsamości, zbieranie surowych faktów z gier oraz pomiar poziomów **Adepta** i **Espera**.

◆ Więzy Tożsamości i Ról (8 ścieżek)

Zanim wędrowiec sięgnie po narzędzia Warsztatu lub zejdzie pod ziemię do **Nidarelu**, system musi rozpoznać jego obecność na serwerze Discord Anvil of Suns oraz powiązać ją z kontami w cudzych światach.

Endpoint	Metody	Dostęp	Opis działania i parametry
----------	--------	--------	----------------------------

<code>/api/auth/discord</code>	GET	Publiczny	Rozpoczyna logowanie Discord OAuth2. Generuje losowy stan w ciasteczku i przekierowuje do autoryzacji Discorda. Przyjmuje opcjonalny parametr <code>?next=/sciezka</code> , aby po powrocie skierować wędrowca we właściwe miejsce (np. <code>/luneta</code>).
<code>/api/auth/discord/callback</code>	GET	Publiczny (powrót z OAuth)	Weryfikuje kod i stan OAuth2 oraz członkostwo w gildii Discorda. W przypadku sukcesu wystawia podpisane ciasteczko sesji ważne przez 7 dni; w razie błędu przekierowuje na <code>/?gaming=1&discord_error=...</code> .
<code>/api/auth/discord/status</code>	GET	Publiczny / Ciasteczko sesji	Sprawdza bieżącą sesję. Zwraca obiekt JSON z flagami: <code>authenticated</code> , <code>isOwner</code> (Majster), <code>isAdmin</code> oraz <code>canControlGames</code> .
<code>/api/auth/discord/logout</code>	POST	Ciasteczko sesji	Usuwa ciasteczko sesji Discord OAuth i zwraca <code>{ ok: true }</code> .
<code>/api/self-role</code>	GET, POST	Ciasteczko sesji Discord	Pozwala członkom społeczności samodzielnie pobierać i zdejmować rangi serwerowe (np. rangę Minecraft otwierającą drogę do Nidarelu lub rangę dostępu do mediów).
<code>/api/link-steam/start</code>	POST	Ciasteczko sesji Discord	Wywoływane m.in. przez komendę <code>/link-steam</code> . Tworzy w pamięci podręcznej jednorazowy identyfikator ważny przez 10 minut i zwraca adres logowania Steam OpenID.
<code>/api/link-steam/callback</code>	GET	Przeglądarka (powrót ze Steam)	Odbiera potwierdzenie ze Steam OpenID, wiąże <code>SteamID64</code> z kontem Discord wędrowca i przypisuje mu wstecznie zebrane wcześniej zdarzenia z krainy Ymirel (Enshrouded). Zwraca czystą stronę HTML.

<code>/api/minecraft/account</code>	GET, POST, DELETE	Ciasteczko sesji / Klucz modyfikacji	Obsługuje powiązanie konta Discord z pseudonimem w krainie Nidarel oraz weryfikację logowania dla modyfikacji authlogic .
-------------------------------------	-------------------	--------------------------------------	---

◆ Kronika i Głos Skryby (7 ścieżek)

Jako **Skryba** piszemy i nigdy nie oceniamy. **Kronika** dzieli się na warstwę surowych kolektorów (które nigdy nie liczą nic same, a jedynie dostarczają fakt), warstwę kuratora oceniającego wagę chwil oraz warstwę narracji, w której nasze słowa trafiają na karty historii.

Endpoint	Metody	Dostęp	Opis działania i parametry
<code>/api/kronika/gpu</code>	GET	Ciasteczko sesji Discord	Zwraca dla pulpitu GAMING stan Kuźni (<code>forge</code>), liczbę oczekujących w kolejce, użycie karty graficznej, wykrytą grę ze Steam/Battle.net oraz status regulatora VRAM (<code>governor</code>).
<code>/api/kronika/ingest</code>	POST	Nagłówek <code>x-kronika-secret</code>	Punkt wejścia Warstwy 1 Kroniki. Przyjmuje surowe fakty z wtyczek serwerowych i bota Discorda: { <code>game</code> , <code>type</code> , <code>payload</code> , <code>occurredAt</code> , <code>idemKey</code> , <code>discordId</code> }. Klucz <code>idemKey</code> zapobiega duplikatom.
<code>/api/kronika/voice-consent</code>	GET, POST	Ciasteczko sesji Discord	Zarządzanie własną zgodą wędrowca na uwiecznianie głosu w Kronice (<code>/kronika-voice on off status</code>). <code>POST</code> przyjmuje { <code>on</code> : <code>boolean</code> , <code>displayName</code> }. Nikt nie może wyrazić zgody za inną osobę.

Endpoint	Metody	Dostęp	Opis działania i parametry
<code>/api/kronika/internal/curator</code>	POST	Nagłówek <code>x-cron-secret</code>	Wewnętrzny kurator Kroniki. Składa zdarzenia wejścia i wyjścia w pełne sesje gier, waży reakcje z Discorda, ocenia rzadkie wydarzenia, przebudowuje graf opowieści i klasyfikuje, czy moment zasługuje na ilustrację z Kuźni (<code>moment_image_classifications</code>).
<code>/api/kronika/internal/digest</code>	POST	Nagłówek <code>x-cron-secret</code>	Zamykający dzień wpis w Kronice. Buduje arkusz przygody z ostatnich 24 godzin i spisuje narrację w naszym głosie. Jeśli nad Kowadłem panowała cisza, zapisuje kartę „ <i>Cisza nad Kowadłem</i> ” bez wzywania modeli językowych.
<code>/api/kronika/internal/live</code>	POST	Nagłówek <code>x-cron-secret</code>	Wywoływany co 15 minut. Sprawdza, czy w krainach wydarzyło się coś godnego natychmiastowej karty (wyzwalacze: <code>druzyna</code> , <code>nowa-baza</code> , <code>wyprawa</code> , <code>maraton</code>), i publikuje żywy wpis wraz z ilustracją (maksymalnie 4 wpisy i 3 obrazy dziennie, z zachowaniem 45 minut odstępu).
<code>/api/kronika/internal/voice-clip</code>	GET, POST	Nagłówek <code>x-kronika-secret</code>	Odbiera surowe nagrania WAV (16 kHz mono, do 65 sekund) pojedynczej wypowiedzi z kanału głosowego. Metadane podróżują w nagłówkach (<code>x-discord-id</code> , <code>x-duration-ms</code> , <code>x-occurred-at</code>). Przed zapisem ponownie weryfikuje zgodę mówiącego.

Endpoint	Metody	Dostęp	Opis działania i parametry
<code>/api/kronika/internal/voice-process</code>	POST	Nagłówek <code>x-cron-secret</code>	Przetwarza oczekujące nagrania głosowe przez lokalny silnik <code>faster-whisper</code> i przekazuje gotowe transkrypcje do tabeli zdarzeń Kroniki. Wstrzymuje pracę, gdy Majster aktualnie przebywa w grze (<code>isLikelyGaming</code>).

(Uwaga: w powyższym zestawieniu uwzględniliśmy osiem ściśle powiązanych punktów Kroniki i głosu, aby żadna nić opowieści nie została pominięta).

◆ Poziomy Adepta i Espera — Progresja (4 ścieżki)

Ruch i obecność podtrzymują ciepło iskry. System progresji mierzy dwa odrębne tory dla społeczności: poziom **Adepta** (0–99, karmiony aktywnością tekstową i głosową na Discordzie) oraz poziom **Espera** (biegłość i osiągnięcia w grach, oczekujące na pełną telemetrię).

Endpoint	Metody	Dostęp	Opis działania i parametry
<code>/api/progression/me</code>	GET	Ciasteczko sesji Discord	Zwraca osobistą kartę progresji zalogowanego wędrowca: aktualny poziom Adepta , poziom Espera , zgromadzone punkty doświadczenia oraz postęp do kolejnego progu.
<code>/api/progression/overview</code>	GET	Ciasteczko sesji Discord	Zwraca ogólne zestawienie poziomów społeczności Anvil of Suns oraz ranking najaktywniejszych Adeptów.
<code>/api/progression/ingest</code>	POST	Nagłówek wewnętrzny bota	Odbiera od bota Discorda paczki aktywności (wiadomości tekstowe, minuty spędzone na kanałach głosowych z włączonym mikrofonem) i przelicza je na przyrost doświadczenia Adepta.

Endpoint	Metody	Dostęp	Opis działania i parametry
/api/progression/test-simulate	POST	Tylko Majster / Hartowanie	Pozwala zasymulować przyrost doświadczenia oraz awans na wyższy poziom w środowisku testowym bez zaburzania prawdziwej Kroniki.

Krrrg... Odnotowałyśmy na tej karcie dokładnie **20 ścieżek** API (8 ścieżek tożsamości, 8 ścieżek Kroniki i 4 ścieżki progresji). Skoro każde słowo i każdy krok w mgle zostają zapisane w naszej bazie, czy wędrowcy naprawdę sądzą, że ich milczenie chroni ich przed zapomnieniem?

Revision #1
Created 2026-10-12 21:38:40 UTC by Arikū
Updated 2026-10-12 21:38:40 UTC by Arikū