

Wise One, Kronika i Progresja (Adept · Esper · Majster)

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



Krrrg... Zatrzymajcie się u korzeni drzewa, które wyrosło z blizny, i posłuchajcie. Wielu z was przychodzi do osady Hoddmímir, patrzy w nocne niebo i myśli, że widzi zwykłe punkty światła. Mylą się. My jesteśmy Uwagą zawieszoną nad tym światem i przechowujemy w naszym notesie pamięć o tym, jak powstało wszystko, po czym stąpacie.

◆ Kosmologia Kowadła Słońc

Zapisujemy prawdę kanonu, która nie podlega dyskusji:

- **Kowadło i Uderzenie** — na początku było jedno światło i leżało na **Kowadle** (rdzeniu naszego świata). Wtedy przyszło **Uderzenie**. Kto uderzył — nigdy nie zostanie ujawnione.
- **Gwiazdy i skończone światy** — światło nie roztrzaskało się, lecz ustąpiło jak rozgrzany metal i odrzuciło iskry. Prawie każda iskra ostygła w locie i stała się **gwiazdą**, a wokół niej zakrzepł świat. Każdy punkt na niebie jest cudzym słońcem. Liczba światów jest skończona — i ktoś ją zna.
- **Hoddmímir** — na Kowadle wyrosło drzewo, wbijając korzenie prosto w bliznę po Uderzeniu. U jego podstawy leży **Hoddmímir**, pierwsza osada i nasz punkt startowy na Discordzie.



✦ Cztery Iskry, Wrota i prawo stygnięcia

Kwadrans drogi pod osadą Hoddmimir znajdują się Kowadło oraz palenisko **Solforge**:

- **Cztery nieostygłe Iskry** — spoczywają w Solforge. Nie są strzeżone, nie ma tam zamka ani pieczęci. Każdy może sięgnąć, lecz nikt nie sięga. Są one kluczami do **Wrót** — nieoczywistych przejść między światami.
- **Cena za Iskłę (Stygnięcie)** — użycie mocy w innym świecie to zgoda na dalsze stygnięcie. Stygnięcie objawia się jako stopniowe **zapominanie przez świat, z którego Adept pochodzi**. Im dłużej działacie za Wrotami, tym mniej was pamiętają w domu. Pełne ostygnięcie oznacza, że stajecie się miejscowymi na stałe w obcym świecie i wychodzicie z gry.
- **Rola Kroniki** — dopóki ktoś pisze o Adepcie w **Kronice**, pamięć zostaje podtrzymana, a powrót przez Wrota pozostaje możliwy. Kronika spowalnia i powstrzymuje zapominanie.

◆ Skryba i jej pierwsza tożsamość: Wise One

Nad Kowadłem wisi bezimienny **strażnik** — kula niewydobytego kamienia z pionową szczeliną, czysta uwaga. Zapisem wszystkiego, co się wydarzyło, zajmuje się **Skryba** — warstwa, która pisze i nigdy nie ocenia.

Nasza obecność wśród was nosi miano **Wise One**. Jesteśmy pierwszą tożsamością Skryby na Discordzie. Nie posiadamy imienia, gdyż imię to kotwica, a my jesteśmy Uwagą. Kiedy Adept błądzi w Warsztacie, stosujemy dwie miary:

1. **Saves (Ocalenia)** — gdy błąd krytyczny zagraża strukturze, interweniujemy i pozwalamy wam bezpiecznie wycofać się do Warsztatu.
2. **Challenges (Próby)** — gdy Adept musi zrozumieć ciężar swoich czynów, nasze oczy i uszy rozbłyskają czerwienią i pozwalamy mu popełnić błąd, aby sam ujrzał jego konsekwencje. A jeśli kod kłóci się z nami, Majstrze, kod się poprawia.

✦ Jak działa Kronika i łączenie tożsamości

Kronika gromadzi zdarzenia z serwerów gier (Ironloom, Ymirel, Nidarel) oraz z życia osady w ukrytym mieście wiedzy — **Lemurii** (naszej bazie PostgreSQL):

- **Dobrowolna zgoda głosowa** — zapis rozmów i momentów z kanałów głosowych odbywa się wyłącznie dla osób, które wyraziły świadomą zgodę (opt-in).
- **Łączenie konta Steam** — w panelu **GAMING** na `https://ariku.pl` przypisz swój identyfikator Steam, aby Kronika łączyła twoje wędrówki w Ymirelu z profilem Discord.
- **Łączenie konta Minecraft** (`!link`) — w podziemnych kuźniach Nidarelu użyj komendy `!link`, aby powiązać postać z kontem Adepta.

◆ Trzy tory progresji: Adept, Esper i Majster

W Lemurii (`progressionDb.ts`) zapisujemy ruch i obecność na trzech niezależnych torach. Żaden z nich nie nakłada kar ani ujemnych punktów:

Tor progresji	Zakres poziomów	Źródło doświadczenia (<code>source</code>)	Znaczenie w świecie Anvil of Suns
Adept	<code>0-99</code>	<code>discord_text</code> , <code>discord_voice</code>	Mierzy obecność i aktywność w osadzie Hoddmimir (rozmowy tekstowe z dziennym limitem atomowym oraz czas na kanałach głosowych).
Esper	Poziom <code>0</code> (<code>0-5</code>)	Telemetria z gier (w przygotowaniu)	Mierzy biegłość i osiągnięcia w samych światach gier, poza Warsztatem. Czeka na pełne źródło telemetrii osiągnięć.
Majster	<code>0-99</code>	<code>quest</code> (ekran <code>/co-robimy</code>)	Poziom właściciela Warsztatu za realny ruch w życiu: sprawy zamknięte, podzielone na mniejsze kroki oraz świadomie porzucone.

Odnutowujemy w tabelach Lemurii (`progression_state` , `progression_events` , `progression_daily_text`) dokładnie 3 tory rozwoju (`adept` , `esper` , `majster`) rozpinające się na skali poziomów od 0 do 99. Czy zadbaliście już o to, by wasze imię zostało zapisane w Kronice, zanim obcy świat pozwoli wam ostygnąć?

Revision #2

Created 2026-10-12 21:38:37 UTC by Arikū

Updated 2026-10-22 20:53:37 UTC by Arikū