

CODEX OUROBOROS: MANUAL TECNICO COMPLETO

1. HISTORIA DAS LINHAGENS

Os Extratores (Linhagem de Ferro)

Originalmente, os Extratores eram o braço operário das corporações, encarregados de perfurar o silicato das rochas em busca de minérios raros. Quando o suporte da Terra cessou, eles converteram seus enormes exotajes de mineracão em armaduras de combate e suas ferramentas pneumáticas em armas de destruição em massa. Para um Extrator, a sobrevivência é medida em toneladas de carga e na integridade de sua blindagem; eles são o aço que se recusa a dobrar sob a pressão do vácuo.

A cultura dos Extratores é baseada em uma meritocracia bruta de resultados físicos. Eles vivem em colônias industriais barulhentas, onde o som das forjas nunca para, pois acreditam que, se o fogo da indústria se apagar, a escuridão do espaço os consumirá. Eles veem as outras linhagens com desprezo: os Neons são parasitas de dados e os Herdeiros são fanáticos delirantes que desperdiçam oxigênio com orações.

O objetivo final dos Extratores é a 'Estabilidade Total'. Eles buscam tiranizar o Cinturão através da engenharia, construindo uma rede de defesa orbital tão impenetrável que nem mesmo o destino possa tocá-los. Para eles, o Fluxo é apenas combustível, uma ferramenta para ser queimada, e qualquer um que se coloque no caminho da produção é considerado sucata a ser reciclada.

Sindicato Neon (Linhagem de Dados)

O Sindicato nasceu dos restos das divisões de inteligência e logística, os 'colarinhos brancos' que gerenciavam o Cinturão antes do colapso. Enquanto os mineiros focavam no ferro, o Sindicato focava no 'Legado' - os terabytes de informações criptografadas deixados nos servidores das ruínas ancestrais. Eles aprenderam a habitar as sombras das redes de comunicação, transformando-se em fantasmas digitais que manipulam a realidade através de glitches e frequências.

A vida no Sindicato é um jogo constante de informação e influência. Eles não possuem colônias fixas; em vez disso, ocupam estações ocultas e naves furtivas que deslizam pelo vácuo. Para um membro do Neon, a força bruta dos Extratores é primitiva e o misticismo dos Herdeiros é um erro de lógica; para eles, o universo é um código que pode ser hackeado, e quem possui a chave de acesso possui o poder.

Sua ambição é o 'Acesso Raiz'. Eles acreditam que existe um servidor central escondido no núcleo de Ouroboros que controla todas as portas de energia do Cinturão. O Sindicato não deseja construir impérios de metal ou templos de carne; eles querem o controle absoluto sobre o fluxo de dados e energia, tornando-se os mestres invisíveis de tudo o que acontece entre as estrelas.

CODEX OUROBOROS: MANUAL TECNICO COMPLETO

Herdeiros do Vacuo (Linhagem Mistica)

Os Herdeiros sao descendentes dos primeiros exploradores que entraram em contato direto com os artefatos de Fluxo sem protecao. Em vez de loucura, eles alegam ter encontrado a iluminacao, ouvindo as vozes dos antigos que ainda ressoam no vacuo. Eles acreditam que o Cinturao de Ouroboros e um organismo vivo e divino, e que cada ser humano e apenas uma centelha de energia que deve ser devolvida a 'Grande Singularidade'.

A sociedade dos Herdeiros e organizada em seitas e ritos de passagem que testam a resistencia da alma contra o vazio. Eles utilizam biotecnologia organica, fundindo carne com energia estelar para realizar prodigios que a ciencia comum nao consegue explicar. Eles veem os Extratores como profanadores que ferem o corpo do Cinturao e o Sindicato como ladros que tentam roubar um sinal sagrado que nao lhes pertence.

O proposito dos Herdeiros e a 'Transcendencia Final'. Eles lutam para proteger os locais sagrados e os depositos de Fluxo puro, acreditando que, quando o sacrificio for suficiente, o Vacuo se abrirá para leva-los a um novo plano de existencia. Para um Herdeiro, a morte nao e o fim, mas a reciclagem suprema da alma, e cada batalha e uma prece escrita em sangue e luz astral.

2. SISTEMA DE QUINTESSENCE E ENERGIA

2.1. As 4 Cores e Probabilidade Tendenciosa (Weighted RNG):

- Vermelho (Forca): Poder fisico e destruicao.
- Amarelo (Destreza): Precisao, velocidade e evasao.
- Azul (Sabedoria): Tecnologia, psionismo e tatica.
- Verde (Coracao): Biologia, mutacao e energia vital.

A chance de cada cor e influenciada pela afinidade do time.

2.2. Pureza (Branca - Neutra):

- Turno 1 = 0 | Turno 2 = 1 | Turno 3 = 2... (+1 por rodada).

2.3. Reciclagem Oculta:

- No fim do turno, descarte 2 energias para ganhar 1 aleatoria (secreta para o oponente) no proximo turno.

3. TAXONOMIA DE HABILIDADES

3.1. Natureza do Dano (Defesa):

- Cinetica (KNT): Reduzido por Armadura.
- Volatil (VLT): Bloqueado por Barreiras (Shields).
- Corrosiva (CRS): Ignora defesas; foca em HP direto.

CODEX OUROBOROS: MANUAL TECNICO COMPLETO

3.2. Categorias de Acao (Timing):

- Instantanea (INST): Ocorre no momento do clique.
- Acao (ACT): Resolvida na sequencia de velocidade.
- Controle (CTRL): Atordoamentos e manipulacao.
- Unica (UNQ): Apenas uma ativa no campo global.
- Estrategica (STR): Altera custos, balizas ou estados.

3.3. Alcance:

- Melee: Atinge apenas a linha de frente.
- Ranged: Pode selecionar qualquer alvo.

CODEX OUROBOROS: MANUAL TECNICO COMPLETO

4. GLOSSARIO DE KEYWORDS

Sentinela (Sentinel):	Alvo obrigatorio para ataques Cneticos.
Furtivo (Stealth):	Nao pode ser alvo de habilidades de alvo unico. Cai ao causar dano.
Armadura (Armor):	Reducao fixa de dano Cinetico.
Barreira (Shield):	Absorve dano Volatil ate ser esgotada.
Aflicao (Affliction):	Dano corrosivo persistente (DoT) por turno.
Piercing (Perfurante):	Ignora a keyword Armadura comum.
Unpierceable:	Reducao de dano absoluta que ignora Piercing.
Vinculo Vital (Lifesteal):	Cura % do dano real causado.
Invulneravel:	Nao recebe dano ou efeitos por 1 turno.
Chainable (Encadeavel):	Bonus se usada apos habilidade especifica.

5. BALIZAS PLANETARIAS

- Coracao de Ferro: +5 dano KNT (Passivo). Ativa: Todos aliados ganham Sentinela (2 turnos).
- Sombra Binaria: Stealth dura +1 turno (Passivo). Ativa: Oculta custos de energia do jogador.
- Ecos do Vacuo: Lifesteal para Aflicao (Passivo). Ativa: Transforma danos KNT em CRS.

6. ARQUITETURA DE DADOS (JSON)

Dano Final = (Dano Base + Bonus Baliza) - Reducao (Armor/Shield)

- Se Natureza == CRS, Reducao = 0.
- Se Atacante possui Piercing e Alvo possui Armor, Armor = 0.