

# CODEx OUROBOROS: MANUAL TECNICO COMPLETO

## 1. HISTORIA DAS LINHAGENS

### Os Extratores (Linhagem de Ferro)

Originalmente, os Extratores eram o braco operario das corporacoes, encarregados de perfurar o silicato das rochas em busca de minerios raros. Quando o suporte da Terra cessou, eles converteram seus enormes exotrajés de mineracao em armaduras de combate e suas ferramentas pneumáticas em armas de destruicao em massa. Para um Extrator, a sobrevivencia e medida em toneladas de carga e na integridade de sua blindagem; eles são o aço que se recusa a dobrar sob a pressao do vacuo.

A cultura dos Extratores e baseada em uma meritocracia bruta de resultados fisicos. Eles vivem em colonias industriais barulhentas, onde o som das forjas nunca para, pois acreditam que, se o fogo da industria se apagar, a escuridao do espaco os consumira. Eles veem as outras linhagens com desprezo: os Neons são parasitas de dados e os Herdeiros são fanaticos delirantes que desperdicam oxigenio com oracoes.

O objetivo final dos Extratores e a 'Estabilidade Total'. Eles buscam tyrannizar o Cinturao através da engenharia, construindo uma rede de defesa orbital tao impenetravel que nem mesmo o destino possa toca-los. Para eles, o Fluxo e apenas combustivel, uma ferramenta para ser queimada, e qualquer um que se coloque no caminho da producao e considerado sucata a ser reciclada.

### Sindicato Neon (Linhagem de Dados)

O Sindicato nasceu dos restos das divisoes de inteligencia e logistica, os 'colarinhos brancos' que gerenciavam o Cinturao antes do colapso. Enquanto os mineiros focavam no ferro, o Sindicato focava no 'Legado' - os terabytes de informacoes criptografadas deixados nos servidores das ruínas ancestrais. Eles aprenderam a habitar as sombras das redes de comunicacao, transformando-se em fantasmas digitais que manipulam a realidade através de glitches e frequencias.

A vida no Sindicato e um jogo constante de informacao e influencia. Eles não possuem colonias fixas; em vez disso, ocupam estacoes ocultas e naves furtivas que deslizam pelo vacuo. Para um membro do Neon, a forca bruta dos Extratores e primitiva e o misticismo dos Herdeiros e um erro de logica; para eles, o universo e um código que pode ser hackeado, e quem possui a chave de acesso possui o poder.

Sua ambicao e o 'Acesso Raiz'. Eles acreditam que existe um servidor central escondido no nucleo de Ouroboros que controla todas as comportas de energia do Cinturao. O Sindicato não deseja construir imperios de metal ou templos de carne; eles querem o controle absoluto sobre o fluxo de dados e energia, tornando-se os mestres invisiveis 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 ladroes 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 abra 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 QUINTESSENCIA 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

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

$\text{Dano Final} = (\text{Dano Base} + \text{Bonus Baliza}) - \text{Reducao (Armor/Shield)}$

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