Mais um lugar à mesa

LIVRO BRANCO PARA O PÚBLICO EM GERAL · 23 DE NOVEMBRO DE 2026 · MAINNET BETA



Em *O Reino do Coração*, Elizabeth vem de um futuro em que, ao jantar, ainda se põe mais um lugar à mesa. O costume é tão antigo que já ninguém sabe por quem se espera. Elizabeth tem uma única pista. Diz-se que tudo começou com um barco construído por um carpinteiro.

A ZION TerraNova faz uma pergunta semelhante, com as ferramentas do nosso tempo. Quando várias pessoas mantêm uma rede informática a funcionar, para quem mais há lugar? A resposta começa com uma decisão prática. Sempre que a rede acrescenta um bloco, as regras reservam parte da nova recompensa para fins humanitários e outra parte para um projeto de investigação chamado Issobella. Qualquer pessoa pode consultar o registo. Só fora do ecrã se saberá se esses fundos chegaram a ajudar alguém.

Nirvana é o nome da versão 3.3. Reúne a rede ZION, uma biblioteca, mundos de jogo e ferramentas para quem os constrói. Dá continuidade à rede da versão 3.2, *One Love*. Uma primeira visita pode ser tão simples como abrir uma história, entrar num jogo como convidado ou procurar o primeiro bloco.

O que passa de mão em mão naquele barco



O livro que melhor representa a ZION começa pelas mãos de Jesus, o carpinteiro de Nazaré. O autor faz navegar o seu barco pelas vidas de pessoas separadas por dois mil anos. É uma lenda literária original, inspirada nos Evangelhos. A pequena Lumi leva uma lanterna de madeira. Elizabeth, já adulta, reconhece nela a menina que um dia foi. Para ambas, o valor do barco está nas pessoas que pode acolher a bordo.

Os livros da ZION podem ler-se por qualquer ordem. Quatro deles formam uma bússola. *Génesis* pergunta que regras devem valer desde o primeiro dia, para que o participante mais poderoso não as possa mudar a seu bel-prazer. *A Revolução Quântica* pergunta quem ganha poder quando outros fornecem o trabalho, os dados e a atenção. *Ekam Deeksha* devolve a pergunta a quem constrói. O que fará quando esse poder estiver nas suas mãos? *Terra Nova* leva as três perguntas para uma comunidade que tem de decidir quem cuida daquilo que é de todos.

No centro da bússola está *O Sal desta Terra*. Na cidade chamada Sem Sabor, há farinha e fornos que cheguem, mas o pão perdeu o gosto. É um bom começo para quem se interessa pela confiança entre as pessoas e até agora ficou indiferente às criptomoedas.

Outros livros veem o mesmo mundo de outra perspetiva. *Miriam* distingue o testemunho documentado, a tradição transmitida e o sonho do autor. *María del Camino* observa o mundo do convés de três barcos. *Maitreya* acompanha crianças à procura de três chaves. *NirvanaCloud* recorre a imagens budistas de transformação. Cada leitor é tão livre de escolher um livro como de os ler a todos. Uma carta comum, a **Missão Amenti**, estabelece uma condição para autores e construtores. Quando transformam uma história numa promessa pública, devem mostrar como os outros poderão saber se foi cumprida.

A lanterna dos livros também existe numa forma que se pode segurar na mão. Na lanterna LUMI, a luz atravessa desenhos recortados em seis faces de madeira. A Omnity.One vende-a na sua loja, entre outros artigos. Assim, quem lê pode levar um pedaço da história para casa. Compra-se com dinheiro corrente, sem precisar de uma carteira ZION.

O que acontece num minuto



Abra o explorador da rede, escolha o bloco mais recente e siga a ligação para o anterior. Recuou um registo. Pode ver quando foi criado, qual o seu número e a que registo se liga. A esta sequência dá-se o nome de **blockchain**, ou cadeia de blocos. Na ZION, o objetivo é acrescentar, em média, um bloco por minuto. O intervalo entre dois blocos pode ser mais curto ou mais longo. Explorador de blocos

O que acontece numa transferência normal? A carteira prepara um registo com a quantidade de ZION a enviar e o destino. O titular autoriza-o com uma assinatura digital. Os nós, computadores que guardam as regras e o historial da rede, verificam a assinatura e confirmam que a mesma quantia ainda não foi gasta. Entretanto, os mineiros procuram um resultado que satisfaça as condições do bloco seguinte. Encontrá-lo consome capacidade de cálculo e eletricidade. Os restantes nós conseguem verificar o resultado. A este modo de chegar a acordo chama-se *prova de trabalho*.

A ZION utiliza o algoritmo **Ekam Deeksha**, que tem o nome de um dos seus livros. O cálculo também requer memória rápida. O objetivo é que haja lugar para a mineração com equipamento de uso corrente. A distribuição efetiva da capacidade de cálculo depende de quem se junta à rede e do equipamento que utiliza.

O primeiro bloco contém ainda uma dedicatória pessoal de Yose à família, aos amigos e às crianças. Podemos lê-la como uma carta. Para o computador, as palavras fazem parte da impressão digital do início da rede. Primeiro bloco

Quem quiser apenas observar pode ficar pelo explorador. Quem quiser contribuir com capacidade de cálculo pode juntar os seus resultados aos de outros mineiros num **grupo de mineração**, ou *pool*. O grupo regista o trabalho de cada participante e reparte a recompensa em função desse contributo. É por isso que a sua página apresenta dados diferentes dos do explorador de toda a rede. Painel do grupo de mineração

Quem recebe a recompensa?

A recompensa obedece às regras da rede de base, a que o projeto chama **L1**. Imaginemos que a recompensa de um bloco é dividida em cem unidades. Cada parcela tem um destino definido de antemão.

Em cada 100 ZION	Destino
89 ZION	O mineiro que encontrou o bloco válido ou o grupo de mineração e os seus participantes.
5 ZION	Fundo humanitário, que a ZION associa ao cuidado das crianças, da paisagem e das comunidades.
5 ZION	Fundo Issobella para iniciativas comunitárias e de investigação.
1 ZION	Parcela reservada para a futura remuneração dos nós. Até à ativação desta regra, fica por emitir.

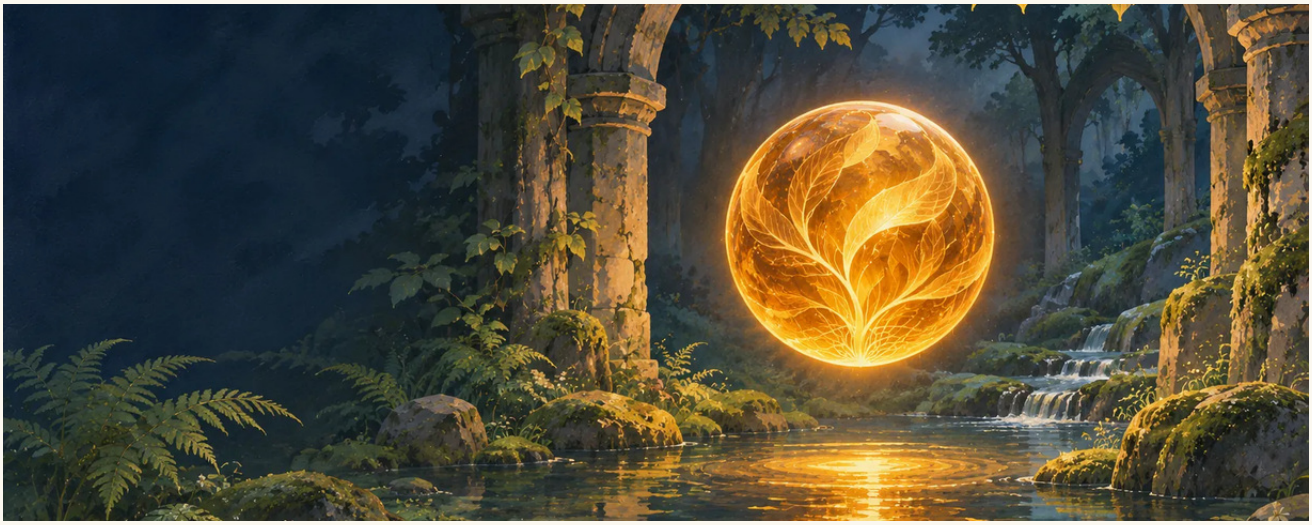
Com a recompensa inicial de **5 400,067 ZION**, cabem a cada um dos dois fundos **270,00335 ZION**. O valor é expresso em unidades da rede. O que permite comprar e quem dele beneficiou são outras questões. Para afirmar que um trabalho foi pago, precisamos de identificar o destinatário, o orçamento e o resultado. Em novembro de 2026, o projeto regista as parcelas atribuídas aos fundos. O pagamento de apoios e o seu impacto ainda não estão documentados.

Quanto ZION pode ser emitido?

O primeiro bloco distribuiu **16,78 mil milhões de ZION** por catorze parcelas definidas de antemão. A esta distribuição inicial chama-se *premine*. Três parcelas, num total de quatro mil milhões de ZION, estão bloqueadas até ao bloco 144 000. Atingir essa altura satisfaz uma das condições para movimentar os fundos. Por si só, não transfere quantia alguma.

A cada 5 256 000 blocos, cerca de dez anos ao ritmo previsto, a recompensa de mineração diminui um quinto. O código indica um volume de referência de **144 mil milhões de ZION**. A soma da distribuição inicial e das recompensas previstas para os primeiros dez períodos dá cerca de **143,46 mil milhões de ZION**, antes de descontar as parcelas por emitir. A partir daí, o mesmo código continua a atribuir **724,784723 ZION por bloco**. Os 144 mil milhões não constituem um limite final nem uma previsão da quantidade em circulação. Pelas regras da rede, as comissões das transferências são retiradas de circulação. A comissão é deduzida do saldo e o registo da transferência permanece na cadeia.

Como atravessar a ponte e quem guarda a chave



A ZION tem regras próprias para as transferências. As outras redes têm as suas. Para impedir que a mesma unidade seja gasta dos dois lados ao mesmo tempo, ambos têm de concordar sobre o que se passou durante a travessia. É disso que trata a segunda camada, a **L2**.

Em agosto de 2026, o projeto documentou um ensaio entre a ZION e a rede **Base**. Do lado da ZION, ficaram bloqueados 100 ZION. Na Base, foram criadas 100 unidades correspondentes, designadas **wZION**. No regresso, essas unidades foram destruídas na Base e os 100 ZION originais ficaram novamente disponíveis. O início e o fim do ensaio podem consultar-se nos blocos 13 184 e 13 217. A equipa concluiu o regresso com uma ferramenta auxiliar. O resultado documenta este projeto-piloto. As outras redes, o câmbio habitual para os utilizadores e o funcionamento com participantes independentes exigem verificações próprias.

A L2 inclui também ferramentas de **DAO** para apresentar propostas e votar em conjunto. Perante um possível apoio, convém perguntar separadamente pela proposta, pela decisão e pela transferência efetiva. Cada acontecimento deixa um registo diferente.

A terceira camada, **L3**, explora o papel da inteligência artificial. Em *O Caminho de Casa*, Lumi pede a uma voz que vem de um cristal dourado que abra a tesouraria. A voz pode explicar-lhe uma transferência. A chave está nas mãos de outra pessoa. A esta imagem corresponde, no plano técnico, o **Hiran**. O projeto já disponibiliza uma interface de IA e está a desenvolver formas de consultar fontes, verificar permissões e obter aprovação humana. Na prática, deve ser possível perceber em que assenta a resposta e quem pode autorizar o passo seguinte. A investigação chamada *Proof-of-Care* decorre, por enquanto, separadamente das regras de mineração da L1.

Uma noite em Saturno



A primeira visita aos jogos da ZION pode começar de forma muito simples. Entre em **Nirvana** como convidado, escolha Saturno e explore o salão de jogos retro. O catálogo inclui o primeiro episódio de *Doom*, distribuído como shareware. Quem preferir observar pode assistir a uma partida multijogador que admita espectadores. Quem gostar de construir encontra em Júpiter um catálogo de mundos, ferramentas para criar o seu próprio espaço e a possibilidade de partir da criação de outro jogador. A comercialização dessas criações é uma etapa de desenvolvimento distinta. Nirvana

OASIS é o nome da quarta camada, o mundo dos avatares, das histórias e dos jogos. No sítio, os nomes também designam entradas concretas. **Kingdom** é o principal espaço comum. A partir daí, o caminho */svet* dá acesso ao mundo jogável de Nirvana. **OASIS** tem igualmente uma aplicação 3D autónoma. É por isso que os livros apresentam Nirvana como o primeiro mundo de OASIS e o sítio mostra os dois nomes lado a lado. Kingdom · OASIS

Na versão 3.3, o acesso aos jogos de base é gratuito. **ZIS** é o início de sessão comum às aplicações. **ZAP** é um código de acesso a conteúdos premium, como os livros do Arquivo ou algumas apresentações. A carteira tem outra função. A sua chave serve para assinar transferências. Para visitar Saturno pela primeira vez, basta abrir a página do jogo. Arquivo de livros

A biblioteca, a oficina e a estação acima da Terra partilham um estilo de ilustração pintada chamado **Engine B**. A lanterna projeta uma luz âmbar onde a ação decorre. Na oficina, os olhos descobrem as mãos atarefadas antes de se ler o nome do lugar. Podemos habitar este mundo durante um jogo e continuar a viagem num livro.

Um jardim que precisa de água



A quinta camada, **Free World**, procura traduzir regras comuns em cuidados prestados a lugares concretos. O livro *Bodhi Gaia* descreve o Jardim Génesis em Sabacheira, perto de Tomar, as sete cúpulas do Dharma Temple na ilha de La Palma e Te Pīko Ora na ilha de Raiatea, na Polinésia Francesa. Outros capítulos levam-nos à Boémia (Golden Republic Bohemia), ao Sri Lanca (Bodhi Lanka) e à Costa Rica (LUMI – Nova América). Cada sítio tem a sua paisagem e as suas gentes, com quem começaria a preparação. O jogo já permite representar estes lugares. A concretização física depende de parceiros locais, do direito de usar o terreno e de cuidados a longo prazo.

Uma pequena proposta dá a medida deste trabalho. Em *A História da Rosa*, uma semente chega ao Jardim Génesis. No plano para plantar uma única roseira de verdade, quem cuida do terreno tem a primeira palavra. Um jardineiro local escolherá uma planta adequada. Alguém precisa de saber de onde virá a água num verão seco e quem assumirá a rega quando a primeira pessoa partir. Tem de sobrar água para beber e para a horta. Só então chega a vez da pá.

A proposta prevê visitas ao fim de trinta e de noventa dias e uma verificação independente ao fim de um ano. Uma fotografia do primeiro dia pode comprovar a plantação. Só numa visita posterior se verá se a roseira pegou. **A 23 de novembro de 2026, este projeto-piloto ainda não começou.** É a distância entre a imagem de um jardim e a primeira planta a sobreviver que explica o que a ZION entende por demonstrar um impacto.

Também nos livros navegam três embarcações, as **Tres Marías**. Junta-se-lhes a **Arca do Reino do Coração**, imaginada como um elo móvel entre comunidades costeiras. Por enquanto, a sua futura tripulação pertence à história e aos planos da embarcação.

Como se vive dentro de um anel



A sexta camada chama-se **Issobella**. Uma pergunta de *O Livro do Céu* ajuda a compreendê-la. Onde fica o chão quando se vive em órbita? O projeto da estação prevê um anel habitado em rotação. A borda exterior serviria de chão à tripulação. Ao ver um jardim ou um quarto num desenho em corte do anel, já se consegue imaginar o quotidiano. Quanto tempo passariam as pessoas juntas? Onde poderia alguém recolher-se se precisasse de silêncio?

Podemos distinguir três coisas. A primeira é a **parcela de cinco por cento** da recompensa de cada bloco que as regras atribuem ao fundo Issobella. A segunda são os **estudos e o software de acompanhamento do fundo**. A terceira é a **estação propriamente dita**, que permanece uma proposta. Os apoios à investigação precisam de aprovação separada e de resultados documentados. Imagens mais distantes, como a nave-mãe *Nabukano* e as suas três Marias celestes, vivem sobretudo na literatura. A propulsão quântica surge também nos textos como ideia especulativa.

O que falta à versão beta demonstrar

A designação **3.3.0-beta-stable** indica que as regras da rede de base e a comunicação entre os seus componentes estabilizaram para esta etapa. Os sítios e os jogos podem receber visitantes enquanto decorrem os testes de fiabilidade. Antes de decidir sobre a versão estável, a equipa prevê concluir o período de funcionamento monitorizado e demonstrar a recuperação após uma falha. O plano de novembro prevê que a monitorização prossiga até 20 de dezembro de 2026. A decisão dependerá do resultado. Nas transferências entre redes, falta testar todo o percurso previsto com fundos reais. Para a camada comunitária, um marco será concluir o primeiro projeto com um resultado que o público possa verificar. Estado do projeto

Também Elizabeth acaba por procurar algo que tenha perdurado até ao seu tempo. Dois mil anos depois do barco, as pessoas ainda se lembram de pôr mais um lugar à mesa. Um dia será igualmente interessante saber quem lá pôde sentar-se graças à rede.

Por onde começar

O que lhe interessa?	Primeira paragem
Quero ter uma visão de conjunto.	O Portal de entrada da ZION oferece uma história, um mapa e percursos para quem observa, joga ou constrói.
Quero acompanhar a rede ou encontrar uma transferência.	O Portal e explorador aceita o número ou a impressão digital de um bloco, um identificador de transação ou um endereço.
Quero jogar ou criar o meu próprio mundo.	Saturno abre o salão de jogos retro. Júpiter acolhe os mundos criados pelos jogadores.
Quero ler.	O Arquivo reúne os livros. O catálogo de livros brancos permite aprofundar os aspetos técnicos.
Interessa-me a mineração.	O guia de mineração explica como participar. O grupo de mineração mostra a atividade.
Procuro pontes, votações e ferramentas financeiras.	A dApp reúne estas ferramentas. Cada funcionalidade depende do seu estado de implementação.
Procuro um livro ou uma lanterna de madeira.	O Mercado aceita dinheiro corrente. A Omnity.One s.r.o. gere o Mercado e a marca LUMI. A ZION TerraNova é um projeto de código aberto.

Fontes desta edição

A edição parte da versão checa ilustrada de *O Reino do Coração*, dos livros *O Sal desta Terra*, *Lumi*, *Bodhi Gaia* e *Issobella*, do mapa dos livros e do registo de evidências da *Missão Amenti*. Os valores provêm do código de emissão e do primeiro bloco. O estado das aplicações, do ensaio com a Base e da versão segue o código, as decisões e os relatórios operacionais datados do projeto. O livro branco narrativo *A Lanterna* foi também uma fonte desta edição.

Seleção do Arquivo · O Reino do Coração · Missão Amenti · O Livro da Terra · O Livro do Céu. A descrição original da rede encontra-se no livro branco narrativo A Lanterna.

Para reproduzir o total da emissão, use a função block_subsidy em V31/L1/core/src/emission.rs. Some à distribuição inicial as recompensas dos blocos 1 a 52 560 000. Cada uma das dez taxas aplica-se a 5 256 000 blocos. O código arredonda em milionésimos de ZION.

Fontes de 23 de novembro de 2026 · ZION TerraNova 3.3 Nirvana · Revisão das fontes 9383bd4020. As ilustrações do interior pertencem ao acervo visual do projeto.