**Veil of the Ancients: Documento de Design do Jogo**

**Seção Inicial: Introdução ao Mundo**

**Resumo do Mundo:** O mundo de *Veil of the Ancients* é um lugar onde magia e tecnologia coexistem em um estado de constante conflito e interdependência. Inspirado por Toril, mas ambientado em um futuro onde a magia entrou em declínio por mais de um século, as grandes cidades como Baldur's Gate tornaram-se epicentros de avanços tecnológicos. A magia, antes a força primordial, está retornando lentamente por meio dos "mana-blessed" – 1 em cada 100 crianças nascem com habilidades raras que permitem manipular mana.

Porém, a emergência dessas crianças trouxe conflitos sociais e filosóficos. Enquanto alguns clamam pelo retorno às tradições mágicas, outros defendem a expansão tecnológica, resultando em uma divisão profunda na sociedade.

**Tema Central:** A história explora o embate entre progresso tecnológico e tradição mágica, a luta por identidade e poder, e como essas escolhas moldam o destino do mundo.

**Regras Fundamentais do Mundo**

**A Magia:**

* Magia é uma energia universal que permeia todo o mundo, mas seu funcionamento completo é conhecido apenas pelos deuses.
* "Mana-blessed" são pessoas capazes de acessar e moldar a magia naturalmente. Eles se tornam mais habilidosos com treinamento, e sua conexão com a mana é inata.
* Magia não é intrinsecamente boa ou má; é neutra. Seu impacto depende de como é usada.
* Zonas de alta concentração de magia frequentemente criam anomalias, como dungeons, portais ou ruínas.

**A Tecnologia:**

* A tecnologia é um produto da curiosidade humana, um desejo de superar suas limitações naturais.
* Foi desenvolvida inicialmente pela necessidade de compensar a falta de habilidade mágica, mas evoluiu em algo que rivaliza a magia em poder.
* Enquanto magia é fluida e orgânica, a tecnologia segue leis fixas e científicas. Ambas são essencialmente incompatíveis, criando tensões onde coexistem.

**Conflito Magia vs. Tecnologia:**

* Magia distorce e corrompe a tecnologia em proximidade, criando instabilidades e falhas.
* Tecnologia, por sua vez, "envenena" a magia, gerando anomalias perigosas e drenando a energia mágica do ambiente.
* Apesar disso, ambas se tornaram interdependentes:
  + **Tecnologia Energizada por Mana:** Incrivelmente poderosa, mas instável.
  + **Magia Amplificada por Tecnologia:** Eficaz, mas perigosa para o usuário e o ambiente.
* As consequências dessa interação incluem desastres naturais, anomalias e conflitos filosóficos.

**Mentores e NPCs Importantes**

**Mentores:**

1. **Elarion, o Guardião da Chama:** Um mago antigo que dedicou sua vida a proteger segredos mágicos. Ele acredita que os "mana-blessed" são a última esperança de restaurar o equilíbrio entre magia e tecnologia.
   * Personalidade: Sábio, mas severo. Valoriza disciplina.
   * Papel: Treina jogadores em habilidades mágicas e conhecimento de mana.
2. **Kael Arkwright, o Inventor Rebelde:** Um engenheiro genial que vê na magia uma ferramenta para expandir os limites da tecnologia.
   * Personalidade: Irreverente e otimista, mas com um lado sombrio.
   * Papel: Ajuda jogadores a combinar magia e tecnologia, mas alerta para os perigos.
3. **Serena, a Profeta Silenciosa:** Uma "mana-blessed" que usa visões do futuro para guiar os jogadores.
   * Personalidade: Enigmática e compassiva.
   * Papel: Fornece missões e insights sobre o impacto das ações dos jogadores.

**NPCs Notáveis:**

1. **Rei Alden Varl:** Governante de Baldur's Gate. Publicamente apoia a paz, mas secretamente favorece a tecnologia para solidificar seu poder.
2. **Dahlia Moonshadow:** Comerciante misteriosa que lida com artefatos mágicos e tecnológicos. Tem seus próprios objetivos ocultos.
3. **General Thane Ironsoul:** Líder militar que considera a magia uma ameaça à ordem e defende sua erradicação.

**Vilões e Facções**

**A Irmandade dos Amaldiçoados:**

* Origem: Vampiros e seres amaldiçoados pela mana em seu auge, agora despertando com seu retorno.
* Estrutura: Operam como uma irmandade sombria, controlando eventos por de trás dos panos.
* Liderança: **Lucan, o Arquiteto do Eclipse**, um estrategista cruel que acredita que apenas eles podem controlar o futuro do mundo.
* Conflito: Trabalham para subjugar tanto magia quanto tecnologia, acreditando que só eles podem equilibrar essas forças destrutivas.

**O Caçador de Mana:**

* Um antagonista implacável que busca capturar e manipular os "mana-blessed".
* Motivação: Obsessão por recuperar o poder perdido e dominar o futuro.
* Presença: Constantemente persegue os jogadores, criando uma atmosfera de perigo e medo.