**Veil of the Ancients - Documento do Mundo**

**Resumo do Mundo**

**Veil of the Ancients é um mundo onde magia e tecnologia coexistem em um estado de conflito constante. Inspirado por Toril, mas situado em um futuro distante onde a magia entrou em declínio por mais de um século, as grandes cidades como Baldur's Gate se tornaram epicentros de avanços tecnológicos. A magia, antes a força primordial do mundo, está começando a retornar, mas de maneira sutil e inesperada. A cada 100 crianças nascem uma com habilidades raras, capazes de manipular mana, um poder antigo que havia sido quase esquecido.**

**No entanto, o retorno desses indivíduos, conhecidos como *mana-blessed*, acendeu uma divisão na sociedade. Enquanto alguns clamam pelo retorno das tradições mágicas, outros defendem a expansão contínua da tecnologia, gerando conflitos sociais, políticos e filosóficos.**

**Tema Central**

**A história de *Veil of the Ancients* explora o embate entre o progresso tecnológico e as tradições mágicas. O mundo vive um período de tensão entre a restauração da magia e a evolução tecnológica, enquanto o legado de heróis antigos, que acreditavam estar fazendo o certo, teve consequências catastróficas para o futuro. Essas escolhas moldaram o destino do mundo e seu futuro incerto.**

**Regras Fundamentais do Mundo**

**A Magia**

* **Magia é universal: Uma energia que permeia o mundo, mas seu funcionamento completo é desconhecido, exceto pelos deuses.**
* **Mana-blessed: Indivíduos que têm uma conexão inata com a mana, podendo manipular e moldar essa força. Eles se tornam mais poderosos com treinamento.**
* **Magia neutra: A magia não é intrinsecamente boa ou má, mas seu impacto depende de como é usada.**
* **Zonas de anomalia: Áreas de alta concentração mágica que geram portais, ruínas ou dungeons, servindo como pontos de conexão entre o mundo e os planos desconectados.**

**A Tecnologia**

* **Produto da curiosidade humana: A tecnologia surgiu como uma resposta ao declínio da magia e à necessidade de poder.**
* **Avanço rival da magia: Apesar de ser regida por leis científicas, a tecnologia tem um poder e um impacto imprevisíveis quando usada em larga escala.**
* **Incompatibilidade: Magia e tecnologia entram frequentemente em conflito, gerando instabilidade onde coexistem.**

**Conflito Magia vs. Tecnologia**

* **Interações perigosas: A magia distorce a tecnologia, e a tecnologia drena a magia, criando efeitos colaterais imprevisíveis.**
* **Interdependência forçada: Ambas as forças se combinam de forma instável:**
  + **Tecnologia energizada por mana: Pode ser extremamente poderosa, mas arriscada.**
  + **Magia amplificada por tecnologia: Eficaz, mas extremamente perigosa.**
* **Consequências catastróficas: Instabilidades mágicas e tecnológicas resultam em desastres naturais, anomalias e tensões sociais.**

**Mentores e NPCs Importantes**

**Mentores**

1. **Elarion, o Guardião da Chama**
   * **Um sábio mago que protege os segredos mágicos e treina os mana-blessed. Ele acredita que o equilíbrio entre magia e tecnologia precisa ser restaurado.**
2. **Kael Arkwright, o Inventor Rebelde**
   * **Engenheiro brilhante que mistura magia e tecnologia, mas sempre alerta para os perigos dessa fusão. Ele é irreverente e otimista, mas carrega um lado sombrio.**
3. **Serena, a Profeta Silenciosa**
   * **Uma mana-blessed com visões do futuro. Serena é enigmática e compassiva, guiando os jogadores por meio de missões cruciais.**

**NPCs Notáveis**

1. **Rei Alden Varl: Governante de Baldur's Gate, secretamente apoia a expansão tecnológica para manter o poder.**
2. **Dahlia Moonshadow: Comerciante de artefatos mágicos e tecnológicos com seus próprios objetivos misteriosos.**
3. **General Thane Ironsoul: Líder militar que defende a erradicação da magia, vendo-a como uma ameaça à ordem e estabilidade.**

**Vilões e Facções**

**A Irmandade dos Amaldiçoados**

* **Origem: Vampiros e seres amaldiçoados pela mana, que foram despertados com o retorno da magia.**
* **Liderança: Lucan, o Arquiteto do Eclipse, um estrategista cruel que busca subjugar tanto a magia quanto a tecnologia para seu próprio controle.**
* **Objetivo: Controlar o equilíbrio entre magia e tecnologia, impondo sua própria ordem.**

**O Caçador de Mana**

* **Antagonista implacável: Caçador obsessivo dos mana-blessed, buscando capturar e manipular essas crianças para seu próprio benefício.**
* **Motivação: Recuperar o poder perdido da antiga magia e controlar o futuro do mundo.**
* **Presença: Persegue os jogadores, criando uma atmosfera de constante perigo e urgência.**

**Facções em Conflito**

**A Ordem dos Magos Eternos**

* **Objetivo: Restaurar a magia como a força dominante do mundo.**
* **Atividades: Recrutam mana-blessed, sabotar a inovação tecnológica e buscam restaurar as conexões com os planos desconectados.**

**A Liga da Inovação**

* **Objetivo: Avançar a tecnologia para superar as limitações humanas.**
* **Atividades: Desenvolvem armas e exploram regiões ricas em vestígios mágicos para integrar a tecnologia com a magia.**

**Os Guardiões do Equilíbrio**

* **Objetivo: Manter o equilíbrio entre magia e tecnologia, evitando que qualquer uma das forças domine a outra.**
* **Atividades: Investigam abusos de ambos os lados e eliminam ameaças extremas de desequilíbrio.**

**Conflitos Atuais**

1. **Disputas Territoriais: Regiões ricas em mana ou tecnologia se tornaram zonas de guerra.**
2. **Declínio Ambiental: A magia descontrolada e o uso imprudente de tecnologia estão causando catástrofes naturais e desequilíbrios ambientais.**
3. **Perseguição aos Mana-Blessed: Crianças abençoadas pela mana vivem escondidas, temendo captura e experimentação.**
4. **Manipulação Política: Governos favorecem secretamente uma das forças, exacerbando os conflitos.**

**Um Mundo em Guerra Não Declarada**

**Embora uma guerra aberta entre magia e tecnologia ainda não tenha sido declarada, *Veil of the Ancients* é um mundo marcado por conflitos localizados que ameaçam escalar a qualquer momento. Assassinatos, sabotagens e batalhas nas sombras são comuns, criando um ambiente perigoso e imprevisível.**

* **Exemplo: Atentados em Baldur's Gate geram retaliações violentas entre facções.**
* **Exemplo: Tribos mágicas entram em guerra com exploradores tecnológicos por controle de regiões-chave.**

**Os jogadores devem navegar por essas tensões, escolher suas facções, e determinar o futuro de um mundo dividido entre tradição mágica e avanço tecnológico.**

**Objetivo Final da História**

**O objetivo final pode variar dependendo da abordagem desejada, mas aqui estão algumas ideias:**

1. **Restauração do Equilíbrio:**
   * **Os jogadores descobrem que a origem do conflito entre magia e tecnologia é uma desconexão forçada entre o mundo e os outros planos de existência.**
   * **O objetivo final seria restaurar o equilíbrio, reconectando os planos e permitindo que magia e tecnologia coexistam de forma harmoniosa.**
2. **Escolha Definitiva:**
   * **Os jogadores chegam a um ponto em que precisam decidir o futuro do mundo: abraçar a magia, apostar na tecnologia ou tentar equilibrar as duas forças.**
   * **Essa escolha impacta diretamente o desfecho do jogo, criando finais múltiplos baseados nas decisões dos jogadores.**
3. **Confronto com a Irmandade dos Amaldiçoados:**
   * **A Irmandade planeja usar uma combinação devastadora de magia e tecnologia para remodelar o mundo sob sua própria visão.**
   * **Os jogadores devem impedir esse plano e decidir o destino do equilíbrio entre magia e tecnologia.**
4. **Despertar da Mana:**
   * **O retorno da magia é um prenúncio de algo maior: uma entidade ou força primordial, como um deus esquecido, está despertando.**
   * **O objetivo final seria enfrentar essa entidade e decidir se a magia deve ser completamente restaurada ou selada novamente.**

**Eventos Históricos ou Mitos**

**1. O Grande Desconectar**

* **Descrição: Séculos atrás, os antigos heróis, em uma tentativa de proteger o mundo, usaram um ritual poderoso para desconectar Toril dos outros planos de existência.**
* **Conseqüências:**
  + **A magia foi severamente enfraquecida, pois seu fluxo depende desses planos.**
  + **Novos deuses menores surgiram, alimentando-se das crenças de sobreviventes, mas os antigos deuses tornaram-se inacessíveis.**
  + **Esse evento é lembrado como um sacrifício necessário, mas suas consequências ainda ecoam no presente.**

**2. A Era da Inovação**

* **Descrição: Após o declínio da magia, Baldur's Gate e outras grandes cidades lideraram uma revolução tecnológica, criando autômatos, armas e avanços médicos que moldaram o mundo atual.**
* **Conseqüências:**
  + **A tecnologia trouxe prosperidade, mas também uma exploração desenfreada dos recursos naturais.**
  + **Surgiram zonas tecnológicas mortas, onde nada cresce, alimentando mitos de que a magia está "reagindo" à tecnologia.**

**3. A Maldição dos Amaldiçoados**

* **Descrição: Durante o retorno da magia, alguns indivíduos foram marcados com uma forma distorcida de mana, tornando-se vampiros ou criaturas amaldiçoadas.**
* **Conseqüências:**
  + **Esses amaldiçoados são temidos e caçados, mas sua existência é um lembrete de que a magia nunca foi completamente perdida.**
  + **Lucan, líder da Irmandade, é um dos primeiros amaldiçoados e guarda segredos sobre o Grande Desconectar.**

**4. Os Heróis Esquecidos**

* **Descrição: Os heróis que desconectaram os planos foram venerados por séculos, mas seus descendentes carregam um peso de culpa e responsabilidade.**
* **Conseqüências:**
  + **Muitas famílias mágicas caíram em desgraça, com seus descendentes rejeitando a magia ou tentando desesperadamente recuperá-la.**
  + **Relíquias deixadas por esses heróis são agora procuradas tanto por magos quanto por tecnólogos.**

**5. A Profecia da Profeta Silenciosa**

* **Descrição: Serena, a Profeta Silenciosa, revelou uma visão de um evento cataclísmico onde magia e tecnologia colidem, ameaçando destruir o mundo.**
* **Conseqüências:**
  + **As facções veem essa profecia como um aviso ou uma oportunidade, lutando para moldar o desfecho ao seu favor.**
  + **Os jogadores descobrem que a profecia está diretamente ligada ao retorno dos mana-blessed e à escolha final que eles devem fazer.**