**Kyrguios**

**Informações gerais**

**Capital:** Cherage

**Governo:** Republica Constitucional. Basicamente, ao invés de governar diretamente, o povo seleciona alguns de seus membros para servir temporariamente em cargos políticos. A parte constitucional significa que tanto os cidadãos como os seus governantes são obrigados a seguir as regras estabelecidas na constituição.

**Líder:** Malzire Dharrai

**Linguagem Oficial:** Comum

**Raças:** 81% Humanos, 17% Tieflings, 2% outros.

**História**

Guiada por meio de empresários e acadêmicos, Kyrguios é dedicada a um progresso cada vez mais acelerado. Crenças velhas ou tradicionais, especialmente religião, são deixadas de lado em face de ideias mais novas e vantajosas. Depois de ter sobrevivido a um colapso apocalíptico quinhentos anos atrás, o pensamento racional e o trabalho duro criaram exércitos mais poderosos do que qualquer outro no mundo, onde um homem comum pode empunhar armas tão poderosas quanto a magia de heróis lendários. Após séculos de complacência, as outras grandes nações tendem a olhar Kyrguios com inveja e medo.

(~500 anos atrás) Após a Segunda Conquista, a ordem social da antiga Kyrguios foi derrubada. A Grande Amargura deixou a capital do The Eye desprovida de magia. Monstros horríveis que surgiram nas regiões fronteiriças de Wild Tempest causaram estragos enquanto guerreiros sagrados trêmulos lutavam para destruí-los sem sua ajuda divina. Todo o país foi cortado de seus canais habituais de comunicação e, em questão de semanas, milhares de sacerdotes se mataram, acreditando que seus deuses haviam morrido, e muitos fugiram em todas as direções. Uma nação outrora poderosa se dividiu em enclaves desesperados, e a antiga capital foi abandonada como um lugar amaldiçoado.

Um dos principais contribuintes para a queda da região foi que seus líderes anteriores – os hierarcas do The Eye – foram transformados pela Grande Amargura em criaturas aparentemente demoníacas com chifres e caudas farpadas. As pessoas de no que hoje é conhecido como Wild Tempest, se recusaram a deixar esses “amaldiçoadas” a chegarem à nova capital em Tespaysil, acreditando que os antigos governantes eram “do poço profundo do inferno”, e assim os apelidaram de “deeplings” ou “tieflings”.

Após décadas de caos, um tiefling chamado Dharrai, que já foi um sacerdote próximo ao topo da hierarquia sagrada, reuniu os líderes rebeldes e conseguiu convencê-los que no espaço de apenas cinco anos iriam se reunir sob uma nova visão. Se as mãos dos deuses não pudessem mais alcançar Kyrguios, então seriam as mãos dos mortais que lhes dariam poder e segurança.

Era magia, afinal, e as superstições e crenças arcaicas que eram suas armadilhas, que tinha impedido o povo de Kyrguios atingir seu potencial. Dharrai entendeu que eles tinham uma oportunidade. Nenhuma nação estrangeira incomodaria um terra sem magia, então a nova Kyrguios não precisava se preocupar com possíveis invasões. Ele decidiria por si mesmo esse destino, e enquanto todos fossem dedicados ao ideal de progresso, Kyrguios seria um dia a nação mais forte do mundo. Finalmente, após séculos de isolamento trabalhar e lutar para construir uma nova sociedade, essa região começou a reivindicar seu lugar no mundo.

**A casta de Dharrai**

A crença comum atesta que a Deusa Find’wen amaldiçoou o líderes do The Eye com chifres infernais e caudas irregulares, sacrificando metade de seus seguidores mortais durante a Grande Amargura assim que percebeu que não poderia derrotar os exércitos que se reuniram contra ela. Quando Dharrai uniu As facções de Kyrguios, quase todos aqueles que foram amaldiçoados se juntaram ele, adotando o apelido de "tiefling" como um distintivo de rebelião. Alguns se tornaram líderes comerciantes importantes, enquanto outros assumiram um papel no governo.

Dharrai, por sua vez, recusou-se a ser coroado rei, e para os anos restantes ele serviu como parte de um congresso de pares. Nos séculos desde sua morte, porém, sua família - tieflings todos - provaram ser um fonte de muitos grandes estadistas, estudiosos e inventores. Embora oficialmente Kyrguios tenha apenas um Congresso e um Líder eleito a cada década, a Casta de Dharrai é efetivamente a família real de Kyrguios. Para onde apontam, a maioria segue.

O líder hoje é Malzire Dharrai, ex-presidente do mais antiga e prestigiosa faculdade de guerra, o Dharrai Sciens d'Arms. Vários de seus parentes ocupam cargos militares e no governo. Alguns até viajaram para o exterior para estudar magia e aplicar os princípios da ciência Kyrguiana para explicar como funciona, em vez de confiar em crenças tradicionais. Até agora, teorias detalhadas os iludiram, como se a própria magia se recusasse a deixar de ser entendida.

Sem dúvida, a Casta de Dharrai governa Kyrguios, mas sua proeminência não foi incontestada. Períodos de tumultos e protestos atormentaram a nação, especialmente nos primeiros dias de sua revolução industrial. Embora certamente tenha ajudado que, em um reino onde poucos jamais viram magia, qualquer tiefling ainda pode repreender uma pessoa que o ataca envolvendo-o em chamas infernais.

**Cidades e Indústria**

A capital histórica de Kyrguios, Methia, está abandonada. Embora os Kyrguianos rejeitem a superstição, mesmo eles não podem deixar de se sentirem desconfortáveis nessas ruínas. Nada cresce lá, animais selvagens ficam de fora e até no auge do verão uma brisa fria sopra sob céus nublados.

A capital atual, Cherage, porém, é um movimentado centro de negócios e comércio. Dois séculos de prática na indústria moveram as fábricas poluidoras e as vilas operárias assoladas pela pobreza para fora da cidade, onde canais profundos fornecem água para moinhos. Depois que a cidade foi atacada na Terceira Guerra Celestial, a marinha Kyrguiana construíram ilhas de aterro ao largo da costa para colocar baterias de artilharia maciças e estações de vigia.

Trens movidos a vapor cruzam o país, e a Grand Spine Railroad passa da montanhosa cidade Beaumont na costa oeste, através de Cherage, e em direção a Tempest Wilds, passando por Tespaysil, antes de finalmente terminar três mil milhas de distância do outro lado de um canal de Elfaivar. Navios de guerra blindados com ferro agitam-se costa da nação e entre as ilhas que detém no arquipélago celestial, protegendo os embarques de alimentos que alimentam a crescente população de Kyrguios de trabalhadores industriais.

**Magia Selvagem e Magia Morta**

Dentro das fronteiras de Kyrguios, a magia se esvai rapidamente, uma consequência da Grande Amargura, onde a deusa élfica Find’wen morreu quinhentos anos atrás. Os próprios poderes mágicos inatos de uma criatura ainda funcionam, como a “Hellish Rebuke” de um tiefling ou o “Fey Step” de um elfo.

Qualquer criatura não podem lançar feitiços ou usar habilidades de sua classe mágica, a menos que tenham algum tipo de item mágico permanente como foco. Esses itens carregam magia inata suficiente com eles para poder lançar feitiços ou orações, mas ao longo de um período de semanas ou meses, seu poder desaparece completamente.

Mais ou menos:

* itens comuns ou incomuns são desencantados dentro uma semana;
* itens raros e muito raros dentro de algumas semanas;
* lendário itens podem durar um mês ou mais, dependendo do GM;

Até o momento em que eles perdem seus encantamentos, itens mágicos trazido para Kyrguios funcionam normalmente. Além disso, rituais não podem ser lançado dentro de Kyrguios, embora feitiços que tenham a tag “ritual” ainda podem ser lançados com slots de magia.

Acredita-se impossível criar itens mágicos em Kyrguios, então quase nenhum Kyrguiano estuda magia. Os poucos magos Kyrguianos que existem viajaram para outras nações para estudar, ou compraram objetos mágicos e pagaram valores exorbitantes para importar tutores.

Logo além das fronteiras de Kyrguios, em uma ampla faixa de centenas de quilômetros, o tecido da magia é danificado, mas não destruído. Nesses lugares, conhecido como Wild Tempest, sempre que um personagem lança um magia (de uma classe ou de um item) ou ativa algum tipo de poder de classe mágico, rola 1d20 sem nenhum bônus. Em um resultador de 5 ou menos, ocorre um “acidente”. Geralmente toma a forma de um tiro pela culatra mágico, manifestando-se como um monstro, ou de outra forma mais ameaçadora.