tl;dr “*You want nothing more than to die, but your god won’t let you because you are his last surviving worshipper*”

**Baruk, o Amaldiçoado**

“Eu paro de beber quando eu bem entender, ok?? Agora cale a boca e me escute. Não é sempre que eu resolvo me abrir.

Para o inferno com essas cidades infestadas de deeplings burocratas, pela prenha que me pariu. Eles têm alguma mordomia a mais do que nós, é claro, mas eu vi a falta de solidariedade, vi como tratam os seus pobres. Não sabem os nomes de seus vizinhos, não se conhecem, eternos estranhos vivendo aglomerados numa grande selva de tijolos abarrotados, pelo amor de Trithereon, uma desgraça. Trabalhar duro em prol de um – como é o nome, patrão? – que não admiram. Sem um chefe para os liderar. Respirar fumaça de carvão todos os dias. Sem um Deus para lhes dar propósito. Nada mais que engrenagens. Não me admira que logo sejam substituídos pelos Forjados.

Não, senhor, não é para mim. A vida aqui no ermo, no limiar das Selvas da Tormenta, é mais difícil, mas eu prefiro. Meu elemento. Menos gente.

Sabe, eu sempre falei para o meu filho que a vida nos confins de Kyrgios não era fácil e que ele precisaria endurecer em breve. Veja, um braço quebrado em uma vila remota de Ahlfar, ou Tespaysil, ou qualquer outro lugar, era um inconveniente. Mas um curandeiro, acólito, alquimista, clérigo, bardo, druida, paladino, ou outra ocupação moderadamente mágica, que fosse minimamente competente, não teria problema para resolver. Em Kyrgios era um risco de vida. Tudo era. Uma gripe. Um dente podre. Um tropeção que fosse.

Estar mais perto da morte te dá uma certa liberdade. Me deu, pelo menos, por um tempo. E também te aproxima dos deuses. E sim, eu sei que aqui eles não podem agir tão bem, mas ainda podem nos ouvir, tenho fé. Já tive mais fé no passado, mas deu pra entender né. E não me venha com “Ah, mas Tespaysil expulsou todos os kyrguianos porque a Deusa blá blá”, foda-se, caguei.

...

Eu tinha uma vida relativamente tranquila. A tribo dos Chuva Suave nunca foi muito belicosa, era algo mais agricultor, coletor e caçador. Não que a gente não soubesse se defender se desse uma merda, afinal [Barbarugo e Barbalira] eram uns prodígios. Eu caçava, patrulhava, e pregava um pouco. Eu era o sacerdote da Chuva Suave, ou o mais próximo disso, porque nunca tive educação formal. O que, não acredita? E padres não podem ter músculos agora? Vai ver se eu estou na milha vizinha, rapaz. E é óbvio que não era um Deus pacato feito Pelor né, meu amigo, nós éramos pacíficos, mas não inofensivos. Tempus era nosso patrono. Deus da Guerra clássico. Mas eu nunca simpatizei muito com ele. Meio distante. Sempre gostei de uma divindade menor, que meu pai havia me contado sobre, e o pai dele, e por aí vai. [Barbarugo e Barbalira] até caçoam dizendo que ele não existe. Ah, mas existe. Trithereon, deus da Guerra, da Retribuição e da Liberdade. Bem, já não importa mais. Esse merda desse Trithereon – eu xingo mesmo, se ele estiver putinho, que faça cair um raio na minha cabeça – me traiu. Me tirou a retribuição que me era devida, e não me dá a liberdade agora para partir como eu mereço.

Calma, eu explico. Eu tinha um filho, Mirtil, tinha uns doze anos quando morreu. Uma esposa, Ansar, um doce, o amor da minha vida, morreu com ele. Como falei, Chuva Suave ficava razoavelmente perto das Selvas de Tempestade. E o mundo é perigoso. Perigoso o suficiente para uma quimera nos atacar de súbito uma manhã. A monstruosidade ceifou a vida de minha esposa e filho, e de muitos mais, e fugiu de volta para seu covil. Eu chamei [Barbarugo e Barbalira] para me auxiliarem na caçada. Foram algumas horas torturantes. Em que eu me imaginei removendo a vida daquela criatura odiosa, matando-a com as minhas próprias mãos, imaginei isso repetidamente, por todo o caminho. E sabe o que encontramos? A maior ironia do destino. A quimera havia sido morta, soterrada e esmagada num desmoronamento de pedras perto do seu covil.

Se Trithereon tivesse intervindo por mim, eu teria a minha vingança. Eu teria o meu fechamento. Mas não. Ele não me deu nem isso. Ele não me deu forças nem para protegê-los nem para vingá-los. Eu o amaldiçoei naquele dia, e jurei nunca mais rezar em seu nome. E pedi para morrer.

Pois ele me amaldiçoou de volta, de tão mesquinho que ele é. E agora ele me impede de morrer. Não importa quantas batalhas eu trave, o quão longe eu viaje, eu ainda não achei um inimigo digno, que fosse capaz de tirar a minha vida inútil. Mesmo dentro de Kyrgios, sua maldição age. E aí eu percebi, viajando esses últimos anos. Ninguém o conhece, e não é só aqui em Kyrgios, é em nenhum lugar. O único que mantém a fé nele acesa sou eu. E é por isso que ele me sustenta aqui.

E não, que pergunta, porra, eu não vou cair em cima da minha própria espada. Suicídio é para os fracos. Eu quero uma morte digna, uma morte de guerreiro! Também não vou sair do meu caminho antagonizando todos que encontro em busca de uma flecha na têmpora, não abri mão do meu julgamento moral ou da minha honra, apenas da minha vontade de viver. Tudo o que eu preciso é que Trithereon me conceda o bom combate. Mas até isso ele me rouba! As poucas vezes em que estive perto de ir, parece que ele me empurra de volta.

Um dia, eu satisfarei meu desejo, e estarei novamente com Ansar e Mirtil. Até lá, deixo os jovens me guiarem para a próxima peleja.

Foi bom conversar contigo. Obrigado por ouvir.

**\*.\*.\***

PATH OF THE ZEALOT

Some deities inspire their followers to pitch themselves into a ferocious battle fury. These barbarians are zealots-warriors who channel their rage into powerful displays of divine power. A variety of gods across the worlds of D&D inspire their followers to embrace this path. Tempus from the Forgotten Realms and Hextor and Erythnul of Greyhawk are all prime examples. In general, the gods who inspire zealots are deities of combat, destruction, and violence. Not all are evil, but few are good.

PATH OF THE ZEALOT FEATURES

DIVINE FURY

Starting when you choose this path at 3rd level, you can channel divine fury into your weapon strikes. While you're raging, the first creature you hit on each of your turns with a weapon attack takes extra damage equal to 1d6 + half your barbarian level. The extra damage is necrotic or radiant; you choose the type of damage when you gain this feature.

WARRIOR OF THE GODS

At 3rd level, **your soul is marked for endless battle**. If a spell, such as raise dead, has the sole effect of restoring you to life (but not undeath), the caster doesn't need material components to cast the spell on you.

FANATICAL FOCUS

Starting at 6th level, the divine power that fuels your rage can protect you. If you fail a saving throw while you're raging, you can reroll it, and you must use the new roll. You can use this ability only once per rage.

ZEALOUS PRESENCE

At 10th level, you learn to channel divine power to inspire zealotry in others . As a bonus action, you unleash a battle cry infused with divine energy. Up to ten other creatures of your choice within 60 feet of you that can hear you gain advantage on attack rolls and saving throws until the start of your next turn. Once you use this feature, you can't use it again until you finish a long rest.

RAGE BEYOND DEATH

Beginning at 14th level, the divine power that fuels your rage allows you to shrug off fatal blows. While you 're raging, having 0 hit points doesn't knock you unconscious. You still must make death saving throws, and you suffer the normal effects of taking damage while at 0 hit points. However, if you would die due to failing death saving throws, you don't die until your rage ends, and you die then only if you still have 0 hit points.