

NO ANO ANTERIOR: DURANTE A NOITE DA CEIA DO APRENDIZ



É de noite nos Pântanos Marram; a lua cheia brilha nas águas escuras e ilumina as **Coisas** nocturnas, entregues aos seus afazeres. O silêncio paira no ar, ocasionalmente interrompido pelo borbulhar e gorgolejar da Lama Gelatinosa, à medida que as criaturas que vivem lá por baixo abrem caminho para um banquete. Um enorme navio cheio de marinheiros afundou-se na Lama e as **Coisas** estão esfomeadas — mas vão ter de lutar com os Duendes da Lama Gelatinosa pelos restos. De vez em quando, um objecto do navio é lançado para a superfície por uma bolha de gás, e grandes pranchas e mastros, cobertos de um espesso alcatrão negro, flutuam na lama.

Nenhum ser humano deveria andar pelos Pântanos Marram durante a noite mas, ao longe, uma figura numa pequena canoa rema resolutamente em direcção ao navio. O seu cabelo loiro e encaracolado está empastado devido à humidade do ar do pântano e, enquanto os seus olhos de um verde penetrante observam raivosamente a noite, resmunga com fúria para com os seus botões, recordando uma vez e outra uma discussão acesa que teve nessa mesma noite. Mas será que isso ainda lhe *interessa*? — pergunta a si mesmo. Está a caminho de uma vida nova, onde os seus talentos serão reconhecidos e não desprezados em favor de um zé-ninguém vindo do nada.

À medida que se aproxima da parte visível do navio — um único mastro que sai do meio da Lama, encimado por uma bandeira vermelha com três estrelas pretas alinhadas, pendente e esfarrapada —,

dirige a canoa para um canal estreito que o levará até à base do mastro. Estremece, não de frio, mas devido à sensação de medo que paira no ar, e por saber que por debaixo de si está a carcaça do navio, completamente «limpa» pelos Duendes da Lama Gelatinosa. Os destroços forçam-no a abrandar. Leva vigorosamente a canoa em diante, até que se vê subitamente forçado a parar — alguma coisa submersa está a bloquear-lhe a passagem. Espreita para a lama espessa e salobra. De início não consegue distinguir nada, mas depois... depois vê algo por baixo dele, branco como gelo ao luar. Está a mover-se... a subir do fundo das águas, e subitamente um esqueleto, de ossos tão chupados pelos Duendes que chegam a brilhar, irrompe à superfície, encharcando de lodo escuro o ocupante da canoa.

Tremendo com um misto de medo e excitação, o canoeiro deixa que o esqueleto suba a bordo e se sente atrás dele, cravando-lhe as rótulas aguçadas nas costas. Pelos anéis que continuam nos dedos ossudos, o canoeiro sabe que aquilo é o que ele esperava encontrar — o esqueleto de DomDaniel, o **Necromante**, duas vezes Feiticeiro ExtraOrdinário e, na opinião do canoeiro, um Feiticeiro muito superior a qualquer outro que ele conheceu até agora. E, em especial, superior àquela com quem ele acabou de ser forçado a partilhar uma Ceia do Aprendiz.

O canoeiro faz um acordo com o esqueleto. Fará tudo o que puder para lhe **Restituir** a vida, permitindo-lhe reclamar o lugar que é seu por direito na Torre dos Feiticeiros, bastando para isso que o esqueleto o aceite como seu Aprendiz.

Com um assentimento de caveira, o esqueleto aceita o trato.

A canoa segue viagem, com o esqueleto a cravar impacientemente o seu indicador ossudo nas costas do canoeiro. Por fim chegam ao fundo do Pântano, e então o esqueleto sai da canoa e conduz o jovem alto e louro até ao lugar mais deprimente onde este alguma vez esteve. Enquanto o jovem segue os passos trôpegos do esqueleto ao longo de uma paisagem desolada, a imagem do que deixou para trás atravessa-lhe fugazmente o pensamento. Mas apenas por um instante, porque aquela é a sua nova vida, e em breve dará uma lição a todos — e fá-los-á arrepender-se.

Sobretudo quando *ele* se transformar no Feiticeiro ExtraOrdinário.