



DARRIS
WINTHERBOTH



Historia de
Personaje

INDICE

Capítulo I:	Primeros pasos	Pág. 3
Capítulo II:	Primeros tropiezos	Pág. 6
Capítulo III:	Levantándose	Pág. 9
Capítulo IV:	Corazones rotos	Pág. 11

Capítulo I: Primeros Pasos

Emanaba vida de la finca de los Wintherboth. Unos antepasados gloriosos enterrados en la parte trasera de la cabaña. Unos recuerdos que trascenderían de generación a generación y compartirían su historia con aquellos dispuestos a escucharla, yacían sin vida colgados en la pared. Una familia unida, Dorothy, Androhir y los cuatro pequeños, Mert, Herber, Dogerthy y Darris.

La familia había desistido de la vida en ciudad y rara vez se pasaban. La humildad y avaricia no iban de la mano y se convirtieron en una familia más que trabaja para ellos y sobrevivía en contacto con la naturaleza. Androhir enseñaba a sus cuatro pequeños el idioma élfico que su madre, Isbeth, Semielfa de Suzail, le había transmitido junto a su padre, Galadhil, que lo había aprendido de su mujer.

Androhir tenía tres cuartas partes de humano y una cuarta parte de elfo, ya que su madre no era elfa en su totalidad. Esto se retransmitió en menor o mayor medida a sus hijos. Mert tenía las orejas algo puntiagudas, pero en el resto apenas se vislumbraba algún tipo de origen élfico. No obstante, la sangre élfica corría por sus venas y, aunque en muy poca proporción como para considerarles Semielfos, su esperanza de vida era más alta que la humana, unos 30 años más.

Los pequeños aprendían el día a día, a cultivar, a valerse por sí mismos, a cazar pequeños animales, a cocinar, pues Androhir era consciente de la historia de su familia y sabía que quizás algún día necesitarían valerse por sí mismos.

La vida en el bosque rey era dura así que no se plantearon el tener más hijos, a pesar de que Dorothy siempre ansió una pequeña, no estaba en sus planes el desafiar al destino. De los cuatro pequeños, Darris y Herber, por ser los mayores y los más aptos para la tarea, se dedicaron a ayudar Androhir en la caza y en algunos casos, tala de árboles. Era bastante duro ganarse la vida cazando en aquel bosque, así que era mejor tener la ayuda de sus dos hijos.

Dogerthy y Mert ayudaban a Dorothy en la casa y en la huerta, pues ambos nacieron con alguna malformación, que a pesar de no tener mucha importancia, les impedía ser buenos cazadores, además de eso, no tenían una complexión muy atlética, pues eran quiénes más signos élficos mostraban y acabaron por ser más delicados.

Cuando Herber cumplió 17 años, tuvieron la suerte o desgracia de ser atacados por lobos a pesar de estar en su finca. Normalmente los animales no se acercaban a una cabaña en la que se apreciaba luz y movimiento humano, todos tenían claro cuál era su territorio, pero en este caso no fue así. Afortunadamente les cazaron sin problemas, pues estaban habituados a ellos, sin embargo, por desgracia, era demasiada carne y se iba a

echar a perder, así que decidieron hacer un viaje a Suzail con las piezas de carne y algunas pieles y tratar de venderlo en el mercado.

Androhir y Darris marcharon andando a Suzail mientras que Herber durante unos días sería el encargado de cazar en caso de que fuera necesario. El trayecto de Darris y su padre se hacía largo, pues era aproximadamente un día entero de camino. Sin embargo, tuvieron la suerte de cruzarse con un mercader bastante amable el cual les acercó a Suzail, además, pagándoles a buen precio una de las piezas de carne.

En Suzail se llevaron una grata sorpresa al ver que sus pieles se vendían con facilidad y además eran requeridas por mucha gente. En Suzail, la gente estaba acostumbrada a ver pieles de lobo, pero los animales que vivían en libertad en el Bosque Rey, tenían un pelaje excepcional que era muy solicitado. Se podía decir que era su semana de suerte, pues en lugar de haber tardado un día entero en hacer el camino andando, apenas tardaron cinco horas, pues encontraron muy pronto al mercader, y encima todos sus artículos se vendían a bastante buen precio.

Androhir tenía mucha labia e incluso vendió algunos artilugios de madera, que hacía cuando se encontraba en el bosque esperando la aparición de alguna presa, a los curiosos marineros que hacían puerto en Suzail. Entre estos artilugios había desde una flauta de pan, a un cuchillo de madera que resultaba muy curioso por como algo como la madera podía cortar la carne.

La suerte de Androhir parecía tornarse a mejor cuando un mercader, sorprendido por la calidad de sus productos, le ofreció un caballo y una carreta para traer, cada dos semanas, mercancía a la ciudad y venderla, a cambio de un porcentaje de la misma. Además, les habilitó un pequeño local en los muelles para poder establecer su negocio cuando fuese necesario. Este mercader, solía vivir de porcentajes y de patrocinar mercancía.

Así, tras vender todas las piezas, regresaron de vuelta a casa. La familia les recibió con los brazos abiertos y muy sorprendidos por la hazaña de conseguir todo lo que habían logrado.

Durante un año, todo marchó con normalidad. Cazaban, curtían las pieles, y cada dos semanas viajaban a Suzail donde se quedaban 3 días como máximo hasta vender toda su mercancía. Si no podían venderla en tres días, el mercader con el que tenían un trato se la compraba al 50% del precio de venta para que pudieran regresar a casa y la vendía posteriormente al 60% ganando un 10% por no hacer prácticamente nada. El mercader, era consciente de que no podían dejar mucho tiempo a la familia desatendida. Sin embargo, cuando Darris cumplió los 16 años, ocurrió un suceso que conmocionó a la familia.

Habían partido a cazar como cada dos días hacían para conseguir carne y piezas para comerciar en la capital Cormyta.

Se encontraron en un claro con un jabalí, una pieza imponente, por la que seguramente sacarían bastante dinero, más aún teniendo en cuenta que Androhir había aprendido Taxidermia para poder disecar la cabeza y venderla como trofeo en el mercado.

Herber portaba un arco largo, Darris un par de cuchillos para despellejar y Androhir un gran hacha que usaban para cortar cuando la pieza era demasiado grande o para talar árboles y obtener leña.

Herber se preparó, estaban a unos 15 metros, el jabalí no se había enterado, tensó el arco y disparó. El disparo fue bastante certero, sin embargo no mató al jabalí, quién corrió sin dudarlo hacia su agresor, sin embargo, Herber, diestro como él solo, disparó otra nueva flecha que acabó con la vida del animal en el acto. Sin embargo, un jabalí tan grande como el otro se encontraba en un arbusto a dos metros de los chicos sin haberse dado cuenta. Se preparó y arremetió contra Herber sin darle tiempo a reaccionar.

Herber cayó al suelo con una pierna inutilizada mientras el jabalí se disponía a arrancarle la cara a mordiscos. Darris, el más fornido de los tres, corrió rápidamente, casi tanto como el jabalí, y arremetió contra el animal abrazándole con sus brazos y haciendo que salieran ambos despedidos de Herber.

Darris rodó unos tres metros y el jabalí hizo lo mismo. Finalmente, el jabalí se puso encima de Darris y le lanzó un mordisco a la cara que bloqueó con la muñeca izquierda haciéndose una fea herida. Rápidamente y gritando de dolor, estalló en furia y golpeó al jabalí el cual quedó desorientado durante unos segundos, los suficientes para que Androhir le clavase el hacha y acabase con la amenaza.

Darris se arrancó parte de la camisa para apretarse la herida que pintaba fea, pero peor aún pintaba la pierna de Herber, que se había quedado completamente inutilizada. Marcharon a casa y trataron de recuperarse. Androhir marchó al día siguiente con ambos jabalís, pues les habían dejado escondidos en la zona ya que con Herber inválido y Darris herido poco podían cargar con ellos.

Arrancó sus cabezas y las disecó para colocarlas en casa como trofeo y con su piel hizo sendas capas que entregó a los hermanos. Las capas eran fuertes como la piel del jabalí y ofrecían protección en la espalda además de mucho calor en invierno.

Durante esos días se volvieron auténticos carnívoros devorando la carne del animal que tanto daño había hecho a la familia salvo Dorothy que era vegetariana.

Capítulo II: Primeros tropiezos

Seis meses después del incidente con el jabalí, Herber se había recuperado completamente de sus heridas y aún teniendo la pierna inutilizada de por vida podía hacer vida más o menos normal, caminando con unas muletas de madera de roble hechas por Androhir, aunque no podría dedicarse a la caza.

Tan solo podían dedicarse a cazar Darris y su padre lo que hizo que el viaje a Suzail tuviera que ser más corto aún, ya que deberían ir padre e hijo pues el negocio necesitaba la atención de dos personas, pero no podían dejar la casa sola tanto tiempo, así que en lugar de una estancia máxima de 3 días en la capital, la redujeron a 2 días y venderían lo sobrante a un 40% del precio de venta al mercader con quién tenían el trato, el cuál aceptó sin ningún problema el cambio ya que comprendía perfectamente el problema que sufría la familia. No obstante, tras las primeras semanas, el precio de venta final fue del 25% pues el mercader, apretó las tuercas a los Wintherboth para conseguir mayor beneficio. Tuvieron que aceptar sin negarse.

Un día después de llegar de la capital, la guardia de Cormyr se presentó en la finca de los Wintherboth. Los nervios llenaron la estancia, pues creían que habían hecho algo ilegal con las mercancías que vendían. Por suerte, o mejor dicho por desgracia, no venían por eso, sino para reclutar a Darris para la guerra que durante mucho tiempo Cormyr libraba con Sembia. Entre llantos y sollozos de desesperación Darris marchó con los guardias a un campamento de la milicia donde se encontró con casi una veintena de chavales de su misma edad.

El Ejército Regular de Cormyr, tenía un censo de jóvenes aptos para la guerra. En principio quisieron reclutar también a Herber, pero no era posible por su lesión. Los hermanos pequeños, Dogerthy y Mert, no eran lo suficientemente útiles como para ir a la guerra.

Fueron adiestrados en menos de dos días y les dieron unas cotas de anillos, cuatro prendas de cuero para cubrir las partes que quisiesen y unas armas algo desgastadas.

El objetivo de Cormyr era enviar un pequeño contingente a atacar un estratégico campamento de Sembia situado en una posición que creían desconocida para Cormyr. Se optó por enviar 20 nuevos reclutas pues el campamento apenas tenía 4 hombres según los últimos informes y serviría de gran entrenamiento para los nuevos reclutas que Cormyr quería incorporar al ejército.

Los chavales marcharon con un guía que a los 400 metros del campamento dio media vuelta y les ordenó no volver si no lo hacían con la cabeza del capitán de ese campamento.

La escena era bastante tranquilizadora en un primer momento, apenas 4 ó 5 soldados montaban tiendas de campaña. Aparecieron otros 5 soldados de detrás de un pequeño montón de rocas y la situación parecía empeorar. Sin embargo, no aparecieron más soldados.

Los jóvenes iban armados con espadas bastante anticuadas y cotas de anillos, mientras los soldados de Sembia llevaban armaduras de placas, escudos y buenas armas. Incluso se vislumbraba algún que otro brebaje de aparentes componentes mágicos. Sin dudarlo, y al grito de “Por Cormyr” como los Dragones Púrpuras, se lanzaron a la batalla. Los soldados de Sembia, aún a pesar de ser cogidos por sorpresa, no tuvieron problemas en equiparse con los escudos y las armas para proceder a la defensa del campamento.

Darris marchó a atacar junto con un compañero, a un alto guerrero que portaba una lanza y una espada. Éste, al ver que Darris era el más fornido arrojó la lanza contra su pecho para librarse de él.

La lanza iba a una velocidad abismal y no le dio tiempo a apartarse del todo y esta se acabó incrustando en su hombro izquierdo mientras su compañero intentaba batirse en duelo con el soldado.

Se le comenzó a nublar la vista pero no se rindió. Era demasiado aparatosa como para intentar sacársela así que decidió cortar parte del asta con la espada y así poder manejarse con mayor soltura. Darris, muerto de miedo, no comprendía que le estaba ocurriendo. Porqué era capaz de seguir en pie y tener el coraje para seguir luchando con un trozo de lanza clavada.

El soldado vio sorprendido como Darris, con un trozo de lanza en un hombro se lanzaba hacia él y no duró mucho en la lucha con los dos jóvenes milicianos. El compañero de Darris le soltó dos buenas estocadas que esquivó la primera con el escudo y la segunda con una parte de la armadura bastante acolchada que evitó que sufriera daños. En ese mismo momento, Darris intentó asestarle el golpe final, pero el soldado intentó interponer el escudo para evitar el golpe.

Sin embargo, Darris, que había visto como entrenaban los soldados de Cormyr, le golpeó con una patada el escudo haciéndole perder el equilibrio y asestándole un golpe mortal en la cabeza. Era la primera vez que Darris mataba a alguien y a pesar de no sentirse orgulloso no se arrepintió, pues era él o su vida.

Durante un instante, una paz gobernó su alma para después notar como la oscuridad se apoderaba de ella. Acababa de sentir, durante un instante, placer por acabar con ese soldado a pesar de haberlo hecho instintivamente. Murmuró algo en el élfico que su padre le había enseñado y continuó tratando de salvar la vida.

Por otra parte, dos de los soldados tomaron un brebaje que les hizo crecer de tamaño considerablemente y consiguieron sin problemas acabar con varios de los jóvenes milicianos.

El compañero de Darris marchó rápidamente a combatir contra un guerrero que portaba un gran martillo. Sabe Tempus como, logró desarmarle el martillo y estaba a punto de asestarle un golpe en el cuello cuando sacó una daga de la manga y se la clavó en el corazón.

Darris, al ver esto, corrió con toda su velocidad hacia él haciendo un ataque a la carrera. El soldado, al ver esto, lanzó un dardo y la daga que tenía en la mano a Darris mientras trataba de coger el martillo.

La daga se clavó en el hombro derecho, aunque muy superficialmente y el dardo pasó rozándole la cara. La herida del hombro izquierdo, la de la lanza, era bastante fea, mientras que la del hombro derecho, a pesar de tener un aspecto casi tan feo como la del hombro opuesto por la sangre emanada, era menos profunda y por ende, menos peligrosa.

Darris terminó su ataque a la carrera haciendo una poderosa estocada en el costado del soldado que no acabó con su vida sino que le hizo tambalearse. Éste, con su martillo lanzó un poderoso ataque hacia Darris que intentó bloquearlo con la parte plana de la espada.

Para sorpresa de Darris, este soldado poseía una fuerza sobrehumana y empotró la parte plana de la espada junto con el martillo en el pecho de Darris haciéndole volar varios metros y golpeándolo contra un árbol. Darris cayó al suelo, medio sentado, con su espada bastante alejada de él por el vuelo, rodeado de anillos sueltos de la cota, pues el impacto había sido muy fuerte. Se sintió mareado y se desmayó.

Quedaban tan sólo cuatro de los soldados contra tres de los jóvenes milicianos que trataron de huir pero se vieron inmersos en una lluvia de flechas. Los soldados, ante el ataque sorpresa, decidieron dismantelar el campamento y marcharse de allí, para evitar que vinieran refuerzos que pudieran ponerles en peligro.

Doce horas después de la contienda, Darris despertó con un terrible dolor de cabeza. Levantó la mirada a su alrededor y no vio más que muerte y desesperación. Intentó sacarse la lanza pero la herida, bastante profunda, le causaba un dolor terrible.

Se mordió la muñeca con el brazal de cuero que llevaba e intentó nuevamente sacarse la lanza. Del dolor, casi se arranca el brazo por el mordisco, aunque finalmente, la lanza salió limpiamente.

Se incorporó tratando de buscar el camino de vuelta pero del dolor se desmayó de nuevo cayendo inconsciente.

Capítulo III: Levantándose

Una cegadora luz procedente de un pequeño ventanal cegó la vista de Darris. Se despertó en un catre de paja rodeado de gente tumbada en similares circunstancias. Se escuchaban toses, quejidos y algún gemido de dolor, aunque estos sonidos eran sordos comparados con los gritos de la muchedumbre que había fuera del edificio.

Darris se incorporó y una mujer se dirigió a él poniéndole al día de la situación. Se encontraba en Suzail, en un sanatorio, el resto de enfermos no tenían nada que ver con la batalla que él había librado, y los gritos del exterior procedían de una manifestación.

Estuvo dos horas más en cama hasta que un guardia le entregó un salvoconducto que le permitía salir de la ciudad y abandonar la milicia, sin saber cómo le habían absuelto de ese infierno que era la guardia.

Al salir del edificio, se perdió entre la multitud y se enteró de que la revuelta venía de la “Guerra de los Jóvenes” como llamaron a la batalla en la que él participó.

Darris no dijo haber participado en ella, pero se enteró de que la mayoría eran familiares, amigos o conocidos de los pobres chicos que murieron en aquella cruel batalla, que recriminaban a la monarquía el hecho de haber enviado a jóvenes inexpertos a la guerra.

Entró a la taberna a tomar algo antes de partir a casa, y escuchó a un bardo cantando cerca de la hoguera una historia de la que él parecía protagonista. Al parecer, se había corrido el rumor de que había habido un único superviviente de la “Guerra de los jóvenes”, y los bardos y cancioneros relataban canciones y pasajes engarzados con piedras brillantes y enmascarando la realidad.

En concreto, este bardo venía a decir que cuando solo quedaba un joven en pie contra el resto de soldados, retó al capitán en un duelo a muerte y salió victorioso sin problemas. A cambio de su victoria, los soldados decidieron marcharse y llevarse consigo el cuerpo del capitán dejando con vida al zagal.

Obviamente, esto era mentira, pero el hecho de que hubiese sido posible hacía que la gente se sintiese al menos, cómoda, con el hecho de que uno de los chavales milicianos sobreviviese a la batalla y se hicieran canciones de él. Estas canciones duraron una semana, hasta que la guardia, severa como siempre, decidió hacer parar y callar las manifestaciones y este suceso quedó prácticamente olvidado.

Allí en la taberna, conoció a una camarera de su misma edad de pelirrojos rizos que le sirvió un vaso de leche e inició una conversación con Darris. Myriam, la camarera, entabló una muy buena amistad con Darris en el rato que allí estuvo y prometieron volverse a ver.

La pelirroja había quedado sorprendida por los grisáceos ojos de Darris que mostraban sufrimiento para su corta edad, además de resultarle atractivo el corte que lucía en la cara y le recorría esta de arriba a abajo. Darris había sabido encandilar, de un modo u otro a Myriam tras despedirse con una frase en el élfico que había aprendido desde que su abuela formase parte de los Wintherboth.

Darris llegó a casa y su familia le acogió en llantos de alegría, pues pensaban que jamás volverían a verle. Cenaron esa tarde un gran pavo asado que preparó Dorothy y que estaba para chuparse los dedos. Darris marchó pronto a dormir, pues llevaba dos días caminando de vuelta a casa ya que no tenía caballo para volver.

Su padre, Androhir fue a verle mientras dormía y estuvo toda la noche hablándole en voz baja para no despertarle, diciendo que era un auténtico valiente y que su bisabuelo, Galadan, estaría orgulloso de él. En la familia, se tenía en gran estima a Galadan pues había sido un fiel guerrero temido por sus enemigos hasta que se cruzó con Cárvegil y su vida se condenó y acabó suicidándose frente a su cabaña.

Siempre portó un gran escudo engarzado con joyas y un espada larga de guerra. Ambos lucían desgastados en el salón de la cabaña, justo entre las dos cabezas de jabalí que Androhir había disecado. La espada, Cárvegil, alojaba un demonio de origen Zhayno que desconocían tanto Androhir y Dorothy como sus hijos.

Durante los días venideros, la vida transcurrió con normalidad, hasta que poco a poco se fueron olvidando los problemas de la familia y todo volvió a su cauce. Androhir y Darris iban a cazar y como siempre, cada dos semanas, a Suzail a vender piezas y los demás cuidaban de la casa y del huerto que había crecido bastante en la ausencia de Darris.

Capítulo IV: Corazones rotos

Pasaron muchos años con normalidad, hasta que cuando Darris cumplió 20 años, días después de cazar unos animales que cenó la familia, salvo Dorothy que era vegetariana, todos cayeron gravemente enfermos. Dorothy estuvo durante una semana trabajando sin descanso para cuidar a su familia y no descuidar el huerto que les daba de comer. Darris era el que mejor parecía aguantar la enfermedad junto con Herber.

Androhir a duras penas la superaba mientras que Mert y Dogerthy, por la menor constitución respecto a sus hermanos, no consiguieron aguantar y fallecieron a los 15 días de haber ingerido el alimento en mal estado.

A los 20 días, cuando Darris y Herber comenzaban a mejorarse, cayó esta vez Androhir. Sin haberse recuperado de la muerte de los dos pequeños de la casa, el cabeza de familia les abandonaba no sin antes mencionar lo mucho que les quería.

Las cosas se tornaban negras. Darris tuvo que marchar a Suzail y cancelar los tratos con el mercader, pues no podía dejar a Dorothy y Herber solos. El mercader, que tanto beneficio había obtenido del acuerdo comercial, le otorgó una compensación económica bastante suculenta que le permitió comprar alimentos para intentar salir adelante lo mejor que pudieran.

Darris se encargaba de cazar y de vender muy de vez en cuando a algún caminante o forastero alguna pieza de cuero o de piel. Dorothy se encargaba del huerto y Herber tuvo que aprender a cocinar para repartirse entre los tres las tareas del hogar.

Al cumplir Darris los 21 años, cuando el frío invierno comenzaba a acechar, y su relación con Myriam iba viento en popa, nuevamente dos guardias de Cormyr aporrearón la puerta de la cabaña. No tuvieron más remedio que abrir y permitirles la entrada. Venían de parte de los oficiales del ejército pues querían reclutarle para una batalla aún mayor.

Darris en principio se negó alegando que no quería que le enviasen a un muerte segura como la anterior y los guardias le replicaron argumentando que esta vez su preparación sería mayor y que no combatiría en una estúpida batalla como la anterior sino que marcharía al frente junto con cientos de soldados adiestrados para la guerra.

Le ofrecieron a la familia una casa en Suzail cuando finalizase la guerra y Darris se negó a no ser que la casa se la diesen ahora, ya que ellos solos en el bosque no podrían hacer nada. Para Darris esto era perfecto, pues viviendo en Suzail podría estar más cerca de Myriam y pronto iniciar sus planes de boda que tanto tiempo llevaban imaginando y soñando.

Myriam y Darris se veían siempre que podían en un granero de los campos de cultivo de Suzail y daban rienda suelta a su amor y a su imaginación en el desván del mismo. Llevaban varios años juntos y Darris le enseñaba el élfico que conocía para mantenerse unidos y poder declararse el amor en público sin que lo entendiese la gran mayoría.

Poco después aparecieron los miembros del Ejército Regular de Cormyr y se llevaron a Darris mientras en otra carreta montaba Dorothy y Herber en dirección a la nueva casa que les esperaba en Suzail.

Se perdieron de vista ambos carruajes y una hora después Darris llegaba al frente. El Capitán allí presente, decía que sabían que era el único superviviente de la “Guerra de los jóvenes” y como tal querían recompensarle ascendiéndole a suboficial. Además le pondrían al mando de una pequeña unidad de 15 hombres.

Darris, que en el fondo sabía que esto se hacía para mejorar la fama del ejército, se sentía como su bisabuelo Galadan, y en parte acabó negando la realidad para poder vivir un sueño que quizás nunca se cumpliese y evadirse de la vida que en pocos años, tan mal le había tratado. Sin embargo, cuando pensaba en Myriam, todo cambiaba, pues les veía casándose juntos en Suzail y a él como Oficial del Ejército Regular de Cormyr.

Durante treinta días le adiestraron en la batalla, tanto sobre cuerpo a cuerpo como sobre el papel. Aprendió tácticas militares y a combatir con la espada, martillo y maza. Además, durante su estancia en el campamento, observó como Caballeros de Tempus alzaban gritos y oraciones que hacían motivar a todos los guerreros y vio en ellos la inspiración que necesitaba. Quería aprender a hacer lo que hacían esos poderosos guerreros y durante otros treinta días fue instruido en lo básico para iniciarse en la fe de Tempus y dedicarse a la batalla como un clérigo de guerra de Tempus, aunque eso sería en un futuro si seguía con su entrenamiento.

Darris partió con sus 15 hombres a por un puesto de avanzadilla del ejército de Sembia y se enzarzaron en una épica batalla, al menos para Darris eso era una épica batalla, en la que solo sobrevivieron 5 de sus hombres y él mismo que tuvieron que batirse en retirada. Darris se enfrentó a dos hombres, uno a caballo, al igual que él y otro a pie con un enorme mandoble. Había aprendido a montar a caballo con tantos viajes a Suzail así que no tuvo problemas en desenvolverse sobre la montura.

Cargó varias veces contra el contrincante que estaba a caballo blandiendo ambos sus armas al aire sin golpearse, mientras cuando podía se enfrentaba al tipo que iba a pie.

Éste fue el primero en caer de un certero golpe en el casco que le causó una fea herida y cayó desmayado. Ese fue el gesto que necesitó Darris, pues el otro caballero perdió un segundo en mirar como su compañero caía al suelo malherido y fue el momento fatídico para su derrota, pues Darris lo aprovechó para asestarle un golpe en la espalda que acabó tirándole del caballo y haciéndole perder la movilidad en las piernas.

Alzó la mirada y pudo ver que iban en desventaja así que clamó al grito

¡Retirada!

Se dirigió al campamento militar donde pudo escuchar que debían volver a Suzail pues la batalla estaba perdida. Sin apenas haber perdido tiempo y sin sufrir heridas, Darris volvió rápidamente a Suzail donde trató de buscar a su familia.

Los oficiales le comentaban que nunca habían ido allí y que no tenían ni idea de donde se podían encontrar. Darris les buscó por toda la ciudad y no les encontró. Fue rápidamente a buscar a Myriam y a contarle lo sucedido, para después, entre lágrimas y sollozos despedirse para siempre.

Darris había dado un paso más en el camino que su abuelo Galadan no quiso seguir cuando portaba a Cárvegil en la batalla. Su alma, nuevamente volvió a sentir un deseo que había experimentado por primera vez en la "Guerra de los Jóvenes". Su camino se había ocultado en la niebla y el viento había borrado todas las posibles rutas. Se encontraba ante un nuevo periodo de su vida y Myriam, la persona que más quería y de la que estaba enormemente enamorado, se vería muy decepcionada y dolida al conocer estos nuevos sentimientos de Darris.

Por eso, el último corazón roto de su vida lo rompió él. No encontraba a su familia y los rumores que durante años circulaban por las calles como encapuchados ladrones se habían colado por la ventana de su cabeza y estaban desordenándole todos los pensamientos. Darris pensaba en conspiraciones en mentiras y traiciones. Su familia había desaparecido y este acto le obligó a dejar a Myriam para siempre ante la vergüenza de los actos que quería cometer.

Darris preparaba su próxima comida y la dejaba enfriar en la ventana. Darris preparaba el único plato que su alma quería comer.

Su alma quería aquello que se sirve frío.

Quería venganza. Y Darris se la iba a dar.