



Darris
Wintherboth



Historia de
Personaje

INDICE

Capítulo I:	¡Por Cormyr!	Pág. 3
Capítulo II:	Polvo	Pág. 6
Capítulo III:	Luz	Pág. 9
Capítulo IV:	Respuestas	Pág. 11
Capítulo V:	Lágrimas y Orígenes	Pág. 13

Capítulo 1: ¡Por Cormyr!

Un sol de justicia mellaba la Laguna del Trueno, la que durante el "año de las nieblas suaves" fuese establecida como frontera oficial entre Cormyr y Sembia.

A un lado, un grueso del ejército de este último, Sembia. Al otro, Cormyr. Varios batallones de los Dragones Púrpuras se habían desplazado al lugar, para junto al sol, hacer justicia en aquella zona. Otro grupo de batallones del ejército regular fueron también desplazados a la zona.

A lomos de un corcel negro, esperaba paciente el Suboficial Galadan del Ejército Regular de Cormyr blandiendo una espada larga, de reducida guarnición, enjoyada después de la misma y decorada con runas doradas.

Galadan era alto y fornido. De pelo negro como la noche aderezado con oscuras canas debido a su edad. Poblada barba y semblante afable. Su corcel, Tizón, se agitaba algo inquieto, como prediciendo lo que iba a suceder a continuación. Para calmarle, Galadan le hacía caminar frente al pelotón de 25 soldados que comandaba.

La calma que precedía a la tormenta les hizo preguntarse muchas cosas. Cormyr llevaba años en guerra con Sembia. Tantos que nadie vivía desde que comenzó la contienda. Los motivos estaban tan desgastados que se desconocían, y ambas naciones, orgullosas, nunca admitirían nada. Ambos reinos deseaban acabar esa guerra estúpida pero nadie quería decir la primera palabra, pues en sus orgullos se consideraría una derrota.

Sin decir ninguna palabra, los Oficiales miraron a los Suboficiales. Galadan alzó la espada al cielo, la mandó arder y, señalando con ella al enemigo, cabalgó a lomos de Tizón clamando al cielo ¡Por Cormyr! y seguido del grupo de soldados que comandaba.

Las mazas en forma de cascos con herraduras y los tambores, representados por la hierba y la tierra seca, comenzaron a sonar mientras las caballerías avanzaban marcando un ritmo caótico imposible de seguir. Uno de los miembros de la orquesta era Galadan que galopaba en dirección al enemigo.

Los tambores se ensordecieron ante el silbido de las saetas que surcaban el cielo como águilas en busca de su presa. Los jinetes trataban de cubrirse con sus escudos. Aquél que galopaba a la diestra de Galadan caía fulminado con una flecha clavada en el hombro, que sin causarle la muerte, facilitó su violenta caída dejándole inmovilizado en el suelo.

Los más veloces ya entraban en combate mientras Galadan, que estaba a punto de hacerlo, no perdía la vista de sus compañeros ni de sus soldados mientras trataba de mantener una posición que otorgase menor resistencia al viento que frenaba su avance y producía extrañas formas en su barba.

Las parejas ya estaban hechas y el baile estaba a punto de comenzar. Casi como si premeditadamente se hubiese preparado, los jinetes fijaban su mirada en un enemigo que, desatendido, se preparaba para conocer a su nuevo compañero.

Galadan agitaba su espada ansioso de intentar acabar con un enemigo más y seguir siendo fiel a su nación, Cormyr. Giró hasta tener a su derecha a su enemigo y lanzó dos estocadas que impactaron con sendas que el enemigo también había realizado.

Ambos contendientes en una batalla recién empezada, viraron sus caballos encarándose de nuevo y preparándose para atacar nuevamente, aunque, en esta ocasión, se detuvieron para que aquello terminase cuanto antes.

Esta vez se encontraban izquierda a izquierda y tenían que cruzar su diestra para poder asestar algún golpe mientras sus escudos entrechocaban constantemente, haciendo que la orquesta cambiase de tempo. Galadan intentaba golpearle mientras empujaba con fuerza su escudo para intentar derribarle. El combate era estúpido, pues no conseguían hacer nada.

Tras dos fallidos intentos más, un compañero de Galadan que ya se había librado de su enemigo le asestó un golpe por detrás que le hizo retorcerse de dolor y perder la guardia, dejando el cuello al descubierto. Momento que Galadan aprovechó para cercenarle la vena que acababa de hinchársele por el dolor, haciéndole morir desangrado segundos después, tras los que su montura salió en dirección hacia Sembia, con un cadáver a sus lomos.

Tizón, que se encontraba de espaldas a los enemigos de Sembia por haber girado momentos antes, volvía a cambiar de dirección tras las órdenes de Galadan al tirar de las riendas. El negro corcel se dirigía nuevamente a la carga de enemigos trabados en combate.

- *¡Cuidado una vaca!*

Nadie le creyó cuando lo dijo, pero si después, cuando una vaca aterrizaba sobre un contingente de arqueros Cormyts. La infantería de Sembia trataba de meter una segunda vaca en la catapulta que a duras penas trataba de resistirse. El lanzamiento de reses en una batalla desde un arma de asedio era algo típico pues desconcertaba a las filas enemigas y era un medio eficaz de acabar con grandes cantidades de soldados.

Ante esto, Galadan corrió con su caballo a por la catapulta para tratar de desarmarla mientras dos Sembitas le seguían para mantener esa estratégica arma de asedio.

Uno de los miembros de la dotación de la catapulta, disparó una flecha que impactó sobre el pecho de Galadan, que a pesar de no causarle ninguna herida, lo desequilibró y cayó del caballo perdiendo el escudo en la caída. Afortunadamente para él, el escudo golpeaba a uno de los dos Sembitas que le seguían de cerca haciéndole caer cerca de él, mientras el otro, trataba de frenar a su caballo para dar la vuelta y atacar al indefenso Cormyta que se encontraba en el suelo.

Galadan se levantó rápidamente y antes de que el soldado que había perdido el caballo pudiera hacerlo, le asestó una estocada muy fuerte en el pecho, para después, agarrar a dos manos su espada larga y enfrentarse al jinete que ahora, se dirigía hacia él en clara superioridad mientras trataba de esquivar las saetas de la dotación de la catapulta.

El aparentemente indefenso Cormyta mantenía su espada agarrada con las dos manos para asestar un mayor golpe a Sembia. Su enemigo, montado en un bravo corcel, se acercaba incesante dispuesto a terminar con aquel baile sin invitados. Galadan, sin dudarlo pero sin saber cómo, soltó una de las manos que agarraban su espada y la apuntó hacia el Sembita. Como si tratara de agarrarle desde lejos, tiró de él.

El Sembita perdió la vista y notó como un soplo de aire se escapaba de sus pulmones a la vez que sus ojos se tornaban blanquecinos y emanaba sangre de sus orificios naturales. Galadan le había asestado un duro golpe que no sabía si quiera como lo había hecho.

Lo que si supo, es que había dado un paso más en un camino que no quería seguir.

Capítulo II: Polvo

[Cronológicamente anterior al capítulo 1]

Tres figuras avanzaban descompasadas, casi arrastrándose sobre sus pies cansados de tanto caminar y nunca llegar a su destino.

Cada uno portaba oxidadas armaduras recubiertas de polvo de las que colgaba, a la altura de la cintura, un fardo con provisiones. El primero tenía el fardo lleno mientras que el segundo se veía claramente vacío, quizás con algún mapa o algún documento de poco peso, ya que de tanto arrastrarlo, se había roto y perdido todo su contenido. La tercera y última figura llevaba cantimploras amarradas al fardo que parecía medio lleno.

- Aquí es. - Musitó una de las figuras.

El pequeño grupo se hallaba ante una puerta de piedra en la pared de una montaña recubierta por enredaderas, musgo y otro tipo de naturaleza que no cabe mencionar. El del fardo roto se acercó y con sus manos desnudas comenzó a retirar la maleza que cubría toda la superficie para después, como si de una mujer se tratase, acariciar la roca apretando en ocasiones con fuerza.

Lucía dos anillos en cada mano, en el pulgar y dedo anular de la mano derecha y en el índice y meñique de la mano izquierda. Tenía un hacha de batalla colgado detrás y parecía tratar de conocer el lugar a la perfección.

La ceremonia o cortejo que el guerrero realizaba a la puerta, se vio cortada cuando la figura de las cantimploras, que portaba a su espalda un martillo, le apartó de un empujón y comenzó a golpear con sus nudillos en diferentes zonas, tratando de comprobar el estado de la puerta.

- Ya está, está hueca, no se ha derrumbado por dentro. Acabemos de una vez. - La figura del martillo, tras comprobar el estado de la puerta, se apartó y la derribó tras dos martillazos. *- Que pesado eres con tanta caricia. -* Refunfuñó la figura de las cantimploras.

Las tres figuras se adentraron, segundos después de que la primera figura, que llevaba el fardo lleno, musitara unas oraciones y se iluminara la zona.

- Galadan, siempre estás con tus cánticos... nos van a descubrir por tu culpa. - Una de las otras dos figuras se quejó ante el conjuro de Galadan.

Los tres se adentraron en la oculta gruta que se presentaba angosta y claustrofóbica. La pequeña entrada les obligaba a agacharse durante los primeros metros, para después encontrarse con un pequeño foso.

- Aquí está la entrada, bajar será difícil, pero subir aún más... - Comentó quién llevaba las cantimploras, sacó una cuerda con un garfio y comenzaron a improvisar un anclaje.

Poco después encendieron unas ramas secas que lanzaron por el agujero para ver su profundidad.

- *Vaya, parecen los diez metros más largos de mi vida.* - Citó irónicamente Galadan. Ya conocían esa cueva y según la Math, quién tenía el fardo roto, el foso medía tan solo diez metros, pero aquellas ramas secas recorrieron bastantes más.

- *Bajaré yo primero, aguantad la cuerda.* - Sean, el tercero, el de las cantimploras, se propuso a bajar el primero, agarrándose por la cuerda, mientras los otros dos amarraban el garfio al tronco de un árbol que había fuera de la cueva. Por suerte, la cuerda que habían traído era lo suficientemente larga para ello.

Tras los primeros metros, el foso se ensanchaba y hacía aparentemente más fácil la bajada, sin embargo, llegados a un punto, la anchura era tal, que desde las cuerdas no alcanzaban las paredes del túnel, por lo que se veían obligados a hacerlo a pulso.

Un sonido metálico y el cacharrear de las cantimploras marcaron la sana llegada de Sean. Poco después apareció Galadan seguido de Math.

El entrechocar de las piedras creaba pequeñas chispas que iluminaban la estancia hasta que se hizo el día al encender la primera fogata. Por extraño que pareciese, el conjuro de Galadan se había apagado o había perdido su efecto. Cogieron cada uno una antorcha recién fabricada y comenzaron a explorar la estancia.

La estancia, amplia como para permitir dormir a un dragón de los más grandes, presentaba una única salida al norte, a la que se dirigió el grupo. Durante el paseo, fantasmales compañeros exploraban con ellos las paredes en formas de demoniacas sombras formadas por las antorchas que repiqueteaban incesantes.

Tras finalizar la salida, encontraron algo sobrecogedor que hizo que se apagaran las antorchas. Se trataba de un viento helado que les congeló por unos instantes y que, tras finalizar este, les hizo llevarse las manos a las armas y prepararse para algo.

Al rato, como si de un trueno en una noche de tormenta se tratase, se comenzaron a iluminar unas extrañas formas, similares a ramas o raíces, que tras iluminarse se prendieron fuego dando lugar a lo que ninguno se esperaba, las alas de un Bálor.

El calavérico demonio era enorme. Tan grande, que no podía salir de allí. Alguien, más listo o más fuerte que él, le había encerrado durante mucho tiempo, a juzgar por la violencia con la que despertó. Si hubiese intentado destruir la cueva para salir, habría muerto enterrado. Ahora, vivo, y con invitados, veía una posibilidad a su eterno letargo.

Congelados los tres aventureros, esta vez no por el viento helado sino por el miedo al enorme Bálor. Éste, portaba una enorme espada, similar a la de los gladiadores, sin apenas guarnición. Galadan miró a sus compañeros y dijo "cada hombre contado con miedo es un hombre contado dos veces" y partió a por el Bálor sin apenas esperanza.

Como era de esperar, no llegó a acercarse, antes de eso, el Bálor creó una ráfaga de viento que empujó a Galadan contra la pared haciéndole caer posteriormente al suelo. Aparentemente muerto Galadan, Math y Sean no tenían ningún motivo por el que quedarse y salieron corriendo dando media vuelta. El Bálor, que necesitaba a alguien con vida, creó un temblor que taponó el túnel, pero lo hizo demasiado tarde. Math consiguió pasar a tiempo pero Sean, en contra, quedó enterrado bajo los escombros.

El Bálor, maldiciendo, dudó unos instantes si tratar de perseguir a Math derrumbando aún más su cueva, o tratar de matarle para que no huyese. Su única posibilidad de huir, era embaucando a uno de esos humanos para unirse a él y poder salir, así, más tarde, cuando el humano muriese, liberaría su alma en Faerun, permitiéndole salir de su lúgubre hogar.

Capítulo III: Luz

Galadan abrió los ojos. A pesar de estar una inmensa oscuridad podía ver con claridad. El Bálor yacía muerto con la espada de Galadan clavada. Math y Sean yacían a su lado, muertos y desgarrados por el demonio que al parecer, respondía al nombre de Cárvegil. El enorme espadón del Bálor yacía a su lado, esta vez más pequeño. Tenía un cristal incrustado tras la guarnición de la espada y con unas doradas runas en el filo.

Se acercó y cogió la espada del Bálor. En el primer instante fue como cargar con toda su familia. Era muy pesada. Tras intentarlo por segunda vez, la hoja se volvió liviana como una pluma y la guardó en su vaina.

Se dirigió hacia una nueva salida que acababa de encontrar, unas escaleras que le dejaban directamente en la misma entrada que habían tomado. Físicamente era imposible, todo el camino había sido hacia el norte. ¿Cómo era posible? La cuerda no estaba atada al árbol y tampoco parecía la puerta despedazada como había quedado en un primer momento.

Galadan se miró las manos y pudo verlas ensangrentadas. De repente un enorme dolor le sobrevino en los hombros y tras encogerse de dolor cayó al suelo inconsciente.

- *Vaya, esto pesa una tonelada es imposible levantarlo.* - murmuró una encapuchada figura por lo bajo.

- *Vamos, déjame a mí, no será para tanto.* - espetó el segundo encapuchado.

- *Inténtalo a ver si puedes.* - desafió la primera figura.

- *Agh! Maldita sea! Está ardiendo!* - Alguien maldijo.

Wintherboth se reincorporó llevándose la mano a la cabeza dolorido. Parecía como si en vez de haber subido esas cómodas escaleras hubiese estado escalando dos horas. Giró la cabeza y observó atónito a los dos encapuchados que se encontraban a apenas un metro de él, frente a la espada que acababa de conseguir en la cueva.

Los encapuchados vestían oscuras prendas de cuero y portaban sendas capas del mismo material que llegaban hasta los tobillos. Uno de ellos sacó rápidamente una daga mientras el otro, con un complejo y diminuto sistema de poleas, de clara invención gnoma, sacó dos cuchillas de su manga que acabaron en sus puños.

Galadan, que estaba indefenso, optó por intentar, sin esperanza alguna, coger la espada que yacía entre él y sus atacantes. Sorprendentemente para los tres, la espada voló a la mano de Galadan al tratar este de cogerla. El Cormyta reculó arrastrándose hacia atrás sin perder la vista de sus enemigos mientras les apuntaba con la espada. Estos, seguros

de sí mismos se lanzaron contra él, quién pudo ver sorprendido como su espada comenzaba a arder y una enorme fuerza le rodeaba permitiéndole levantarse.

Los bandidos, que no se sorprendían y claramente querían ese objeto de gran valor, procedieron a atacar a Galadan. Como si ya supiese lo que iban a hacer, ante el primer paso violento del encapuchado que portaba la daga, que se encontraba en frente a la derecha, Galadan giró hacia su derecha en sentido opuesto a las agujas del reloj, lo que le dejó en una posición ventajosa para asestar un golpe en la espalda de su enemigo.

El restante, trató de lanzarle dos estocadas al frente pero Galadan ya no estaba ahí, había vuelto a girar rápidamente y estaba espalda con espalda, para, con una gran majestuosidad, utilizar su espada hacia atrás atravesando el estómago del encapuchado que comenzó a arder para después, tras retirar su nuevo arma, ver como este caía al suelo sin vida.

La espada se apagó y el peso de sus hombros comenzó a incomodarlo de nuevo haciéndole encorvarse. Guardó la espada en la funda y trató de marcharse de allí cuanto antes.

Capítulo IV: Respuestas

[Cronológicamente después del capítulo 1]

La Laguna del Trueno yacía desierta de vida. Sus peces eran ahora cadavéricas esperanzas Sembitas y Cormytas. Su agua, la sangre de todos, entremezclada con el olor a muerte y putrefacción. El baile había acabado antes de tiempo. La orquesta había suspendido la actuación. Había un nuevo protagonista. La muerte.

Galadan procedía a hacer el recuento de bajas y a marchar de vuelta al cuartel. Aún en su cabeza presenciaba la escena en la que le robó la vida y destruyó el alma de aquel soldado Sembita sin saber cómo. El Cormyta, que seguía a Tempus y era considerado como un cruzado por unos y como un sacerdote por otros. Se dirigió a su inmediato superior comunicando su inmediato cese en el servicio. Había experimentado algo que no quería volver a sentir y quiso no dar un paso más.

Tiró la espada al fondo del lago y se marchó a lomos de Tizón. A mitad de camino, un destellante reflejo le hizo captar su atención. Era la misma espada que había encontrado en la cueva hace muchos años. La misma que había mandado arder tantas veces y, obediente, había hecho caso. La misma que tantos enemigos abatió. El triste regalo del oscuro legado de un demonio. La avaricia unida a la esperanza. La ambición y el poder unidos a la traición y desesperación. Algo que no quería en su vida, pero que, por haber sucumbido una vez, se encontraba de nuevo ante su camino.

Tizón recibió un golpe raudo en el lomo que, instintivamente le hizo trotar como el viento y continuar el camino rumbo al Bosque Rey. A mitad del camino, el frío retorció sus huesos y los de Tizón haciéndoles parar en seco. Frente a ellos no había nada. De pronto, se encontraban rodeados de oscuridad para segundos después volver todo a la normalidad. Todo salvo un pequeño detalle. Cárvegil se encontraba nuevamente frente a ellos, que parecían encontrarse en el mismo lugar anterior. No habían avanzado nada. ¿O quizás sí? Galadan finalmente se vio obligado a coger la espada y llevarla consigo.

Galadan llegó a su casa, en el bosque rey. Era una cabaña pequeña con 2 habitaciones. Una donde dormía Galadan y su mujer, Isbeth y otra donde estaban sus dos hijos, Galadhil y Androhir. Colgó sobre la pequeña y casi improvisada chimenea, su espada y su escudo, y justo debajo, sus insignias de suboficial. Era algo del pasado y se lo contó a la familia. Quiso que sus hijos no siguieran ese camino, pues sabía que tarde o temprano, la fuerza de Cárvegil podría hacerles desviarse de su senda.

El sol caía pesado, como si cansado de trabajar llegase a su casa. Galadan se iba a dormir, para sin saberlo, sumergirse en un sueño, una pesadilla, una realidad desconocida que no quería conocer, para comprender muchos detalles que jamás habría sabido. Al parecer, Cárvegil, tenía cierto poder y parecía haber elegido a los Wintherboth para usarlo, en un sentido u otro.

Cárvegil fue antaño, un Mago Rojo de Zhay, más o menos, que allá por el año 519 o Año del Fénix en la cronología de Cormyr, abrió un portal a la Llanura del Averno, de dónde un poderoso Bálor apareció para seguir sus órdenes comandado por poderosa magia Zahyina. Con un poderoso conjuro, trató de unirse al poderoso Bálor para, en su ambiciosa carrera de poder, conseguir un valioso y ventajoso atajo.

Comenzó con un gran poder, pero poco a poco este le fue consumiendo para finalmente convertirse en el Bálor que él mismo había convocado, con una doble conciencia. Entre el Año de la Corona según Zhay y el Año de los Dragones según Cormyr (1351 y 1352 respectivamente) fue encerrado en el fondo de una cripta por un grupo de Magos Zahyinos y un batallón de Dragones Púrpura.

Como un ser eterno, viviría por siempre hasta que se quitase la vida, con la esperanza de algún día poder abandonar aquella cueva. Cuando el grupo de aventureros Cormyts apareció vio en ello una gran oportunidad pero se desvaneció cuando creyó haber matado a Galadan y el resto había huido.

Cuando Galadan se movió y parecía mostrar signos de vida, decidió que era el momento de intentar embaucarle, como a él le ocurrió en antaño. Creó poderosas ilusiones que le hicieron creer al despertar Galadan, que había conseguido vencer al Bálor y sus amigos habían muerto. Cárvegil se encerró en su propia espada, con la esperanza de que algún día, el abuso de poder de Galadan, le permitiese embaucarle en cuerpo y alma para poder ser el nuevo recipiente de su interminable poder.

Galadan salió de la cueva por unas aparentes escaleras, pero estuvo realmente, durante horas, retirando rocas y escalando malherido y agotado, pero nunca lo supo realmente. Lo que sí supo es la verdadera historia de Cárvegil, por ello decidió no utilizarla. Sin embargo, Cárvegil ya preveía esto por lo que, durante muchos años, creó falsas ilusiones para obligarle a usar su poder antes que morir y poco a poco fue olvidando el verdadero origen de Cárvegil para tener en ella un fuerte aliado en el combate.

Galadan aprendió a utilizar la espada con medida y no abusar de su poder y consiguió, en cierto modo, ganar al poderoso Bálor que creía que Galadan perdería el control. Nuevamente, el Zahyino, por su ambición y avaricia volvió a encerrarse, esta vez, en un lugar más difícil del que escapar.

Capítulo V: Lágrimas y orígenes

Androhir, el hijo pequeño de Galadan, yacía muerto en la entrada de la puerta. Galadhil, su hermano mayor, arrodillado frente a él llorando. Galadan e Isbeth, totalmente sorprendidos frente a lo que observaban. Androhir y Galadhil estaban jugando, pero Androhir cogió a Cárvegil, que sin dudarlo, abusó de su poder matando al pequeño.

Isbeth mandó lejos a Galadhil, le mandó a Suzail, capital de Cormyr para que aprendiera un oficio y no volviese jamás. Eran conscientes de que no podrían deshacerse nunca de Cárvegil así que trataron de que Galadan no se viese nunca afectado por ello.

Isbeth murió a los pocos años de pena, tras ver todos los días colgada sobre su chimenea la espada que mató a su hijo y condenó a su familia. Galadan, se quitó la vida poco después. Los Wintherboth parecían malditos, pero Cárvegil seguiría junto a Galadan, por lo que este se quitó la vida frente a la puerta de su casa.

Galadhil se casó con una joven Semielfa que llevaba años viviendo en Cormyr y de nombre Amarë que nunca contó nada de su pasado. Enseñó élfico a Galadhil y tuvieron un hijo, que llevaba sangre élfica y humana en sus venas que nombraron, en honor al hermano pequeño de Galadhil, Androhir.

Pasaron los años y decidieron volver, la unida y feliz familia a la antigua cabaña de los Wintherboth. Encontraron el ya descompuesto cadáver de Galadan y le enterraron junto a Isbeth que yacía tras la casa, en una improvisada tumba con un triste símbolo Tempusita decorando el lugar donde descansaría por última vez.

Androhir Wintherboth creció, aprendió élfico de su madre y acabó siendo un cazador y curtidor Cormyta. Se había casado con Dorothy, una hermosa muchacha de piel canela y ojos claros. Su pelo era dorado y brillante como el sol, y en los días en los que más lucía este era capaz de cegar a quién se pusiese delante.

Dorothy descendía de una familia acomodada de Cormyr que habían estado viajando a lo largo de la Costa de la Espada durante años comerciando con valiosas mercancías y haciéndose famosos en varias ciudades importantes. Al enterarse la familia de que se iba a casar con un “vulgar” cazador y curtidor decidieron desheredarla y dejar como primera heredera, a su hermana menor, menos agraciada físicamente, Itswen.

Itswen no estaba de acuerdo con la decisión de desheredar a su hermana por el mero hecho de casarse con quién amaba, así que, a escondidas, siempre que pudo trató de ayudarla en lo que necesitase. A pesar de esta mano a la que siempre podía agarrarse, Dorothy prefirió retirarse al Bosque Rey con su amado marido, y buscarse la vida por su cuenta sin depender de nadie, en la cabaña que tanta historia tenía, la Finca de los Wintherboth.

La pareja era muy feliz, pero faltaba algo en la casa, un chiquitín que corretease por todas partes y rompiese platos y cristales. Así fue como se empeñaron en traer al mundo al primer Wintherboth, Herber.

Cuando Herber tenía dos años llegó una sorpresa para la familia, un nuevo retoño. Nació sano y fuerte y con el nombre de Darris.

Cinco años después del nacimiento de Darris, creyeron que era oportuno traer otro pequeño más a la familia y nació Mert. Por último, dos años más tarde, y, al igual que pasó con Darris, sin comerlo ni beberlo, llegó al seno materno Dogerthy Wintherboth el pequeño de la casa.

Androhir que creía en el valor de la familia, enseñó a todos el idioma de los elfos que había aprendido de su madre y de su padre.

La familia había crecido mucho y decidieron dejarlo así. Dorothy siempre quiso una mujer pero el destino no se la dio, por lo tanto no trataría de desafiarlo por quinta vez.