
WORLD OF WARCRAFT
FOREVER
EL PRECIO DEL HONOR
UN CUENTO DE JONATHAN MABERRY

ESCRITO POR
JONATHAN MABERRY

ARTE DE
SURFSIDE 3D

DIRECTORA SÉNIOR, DESARROLLO DE HISTORIA Y FRANQUICIA
VENECIA DURAN

GERENTE SÉNIOR, GUION Y LIBROS
MATTHEW COHAN

SUPERVISORA EDITORIAL
CHLOE FRABONI

EDITORA SÉNIOR
MEGAN WALKER

ARTISTA DE MARCA SÉNIOR
SOPHIE ERB

PRODUCTORA SÉNIOR
BRIANNE MESSINA

PRODUCCIÓN
CARLOS GARCIA RENTA, TAKAYUKI SHIMBO

EQUIPO DE ASESORAMIENTO DE JUEGO
RAPHAEL AHAD, JOSHUA GREENFIELD, PHILLIP HILLENBRAND, JR., EVAN LEE, CHRIS METZEN, STACEY PHILLIPS, KOREY REGAN

ASESORAMIENTO DE HISTORIA
SEAN COPELAND

TRADUCCIÓN
ROCÍO PEREYRA, INÉS RODRÍGUEZ MACÍAS




Blizzard.com

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc., Blizzard y el logo de Blizzard Entertainment son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Blizzard Entertainment, Inc. en los EE. UU. o en otros países.

Publicado por Blizzard Entertainment.

Esta historia es una obra de ficción. Todos los nombres, personajes, lugares e incidentes que se retratan son productos de la imaginación del autor o del artista, o se usan de forma ficticia, y cualquier similitud con personas reales, vivas o muertas, establecimientos comerciales, eventos o lugares es pura coincidencia. Blizzard Entertainment no ejerce control sobre los sitios web pertenecientes a los autores o a terceros ni sobre su contenido, como así tampoco asume responsabilidad alguna respecto de ellos.



# EL PRECIO DEL HONOR

—Acomódense junto al fuego —dijo Demar Brant, señalando los troncos que estaban dispuestos en semicírculo.

Sobre sus cabezas, el cielo tronaba con furia, pero ellos estaban a salvo, al abrigo de los brazos de los árboles. Brant, Capitán caballero de la Fortaleza de Farholde, caviló por un momento. La trémula luz del fuego delineaba cada una de las cicatrices que había ganado batalla tras batalla.

—Todos ustedes han oído las canciones de batalla y victoria —comenzó—. Y creen saber la verdad que se esconde detrás de esas historias. —Esbozó una leve sonrisa—. Pero lo que ustedes saben son apenas fragmentos de la historia de Claros del Río. Relatos que se cuentan alrededor de fogatas como esta. —Hizo una pausa y negó con la cabeza—. Pero las historias *cambian* cada vez que se cuentan. Lo que importa es saber la *verdad*.

En el cielo, los truenos retumbaban como si fueran el rugido de un gigante.

—Cuando vean a los ancianos de la hermandad... deténganse en las líneas que surcan su rostro: las que ha trazado el tiempo y también las que ha dejado la espada. Esas líneas son el mapa del viaje de nuestro pueblo: las batallas que ha librado, las dificultades que ha atravesado y los riesgos que ha asumido.





Posó la mirada sobre los rostros de los jóvenes y vio que algunos asentían.

—Para proteger a los nuestros y asegurarnos de que cada uno de ustedes estuviera a salvo, la hermandad tuvo que afrontar grandes riesgos. ¿Acaso no tuvimos que romper con Ventormenta y la Alianza para hostigar a los supervivientes de la Horda que huían después del Asedio de Cumbre de Roca Negra? Decisiones como esas proyectan largas sombras sobre cada uno de nosotros, pero es en esas sombras donde nos mantenemos de pie. A veces lo que se *considera* correcto, en realidad no lo es. Algunas decisiones se toman por extrema cautela, sin pensar demasiado en las consecuencias que traerán a futuro. Lo vimos y actuamos para impedir que la Horda, en su huida, se esparciera por el mundo como una plaga.

Negó con la cabeza y sonrió.

—Pregúntense... ¿vale más un juramento que la vida de aldeanos y granjeros inocentes? Si el respeto y la confianza de la Alianza son más importantes que la vida de las personas que dependen de nosotros, entonces ¿quiénes somos? ¿Qué somos?

»Lo que han oído es una parte del Asedio de Cumbre de Roca Negra, uno de esos momentos que marcan un antes y un después en la historia de muchas culturas. Esa batalla enfrentó a la noble Alianza de Lordaeron contra el aparente poder abrumador de la Horda orca, liderada por Orgrim Martillo Maldito.

—¿Martillo Maldito era realmente feroz? —preguntó uno de los jóvenes.

—Tan feroz como su nombre lo sugiere.

—¿Por qué peleaban?

—Cada bando luchó por aquello en lo que creía. Eso significa que ambos estaban profundamente convencidos de la justicia de su causa. Quizá, en algún salón orco, alguno de sus ancianos cuente la historia desde una perspectiva distinta.

—Pero *¿por qué* peleaban? —preguntó una niña pequeña.

—¿Y por qué pelea la gente? Por poder. Por rutas comerciales. Por tierra —dijo Brant—. La Horda quiere aislarnos, matarnos de *hambre* y quedarse ellos con todo. Llegaron a Azeroth como agentes de esos demonios de la Legión Ardiente. Creen que todo aquello que puedan arrebatar a fuerza de masacres es suyo por derecho.

Un escalofrío recorrió el cuerpo de los jóvenes y se oyeron murmullos de temor.

—Ahora bien —continuó—, la lógica indicaba que, cuando Martillo Maldito asesinó a Anduin Lothar, la guerra tendría que haber llegado a su fin. Y, de hecho,

muchos soldados de la Alianza sintieron cómo el coraje los abandonaba al mismo tiempo que la sangre se escapaba del cuerpo de Lothar.

A su alrededor, vio miradas estupefactas y labios redondeados en mudas expresiones de asombro; rostros pálidos de miedo ante sus palabras. Pero Brant sonrió.

—Una guerra se puede perder en apenas un instante —dijo—, pero también se puede arrebatar la victoria de entre las fauces de los dragones. La guerra, como la vida, es caprichosa. Y cambia tanto como el clima.

Se inclinaron hacia adelante.

—¿Y qué pasó?

—Los ejércitos pueden seguir a un gran héroe, pero eso no quiere decir que no haya otros héroes entre sus filas. Claro que no. Cuando Lothar cayó, el paladín Turalyon se alzó. Había aprendido mucho como teniente de Lothar y, cuando llegó el momento, encontró dentro de sí la fuerza para liderar y la sabiduría para tomar decisiones cruciales.

Entonces contó cómo Turalyon, un caballero de la Mano de Plata, logró reagrupar a las debilitadas fuerzas de la Alianza y recurrió a sus propios poderes sagrados. De él emanó una poderosa luz que, como un faro, reavivó el valor en el corazón de cada soldado. Y así, ellos también se alzaron.

—Recogieron las armas que se habían caído de sus temblorosas manos —dijo Brant— y siguieron a Turalyon, que blandía la espada rota de Lothar en una mano y su gran martillo en la otra.

—¿Sin escudo? —exclamó uno de los jóvenes.

—¡Ja! Sí. Orgrim Martillo Maldito lo había destrozado antes de matar a Lothar, pero ¿acaso eso detuvo al paladín? Pues no, muchacho, claro que no. El paladín juró ante los dos ejércitos y los mismísimos cielos que vengaría a su señor. Martillo Maldito se rio en su cara y lo atacó con su gran martillo. Turalyon se mantuvo firme y, con aquella espada destrozada, contraatacó hasta poner de rodillas a Martillo Maldito.

—¡Bien! Me alegra que haya matado a esa bestia verde —exclamó un niño, pero Brant lo calló enseguida.

—Silencio. No se burlen de nuestro enemigo. Nuestra gloria se mide por el valor que exige enfrentar semejantes bestias. Turalyon dejó inconsciente al Jefe de Guerra orco. Luego el paladín y sus compañeros volvieron a la carga y lograron imponerse a los orcos. Los derrotaron, pero no los mataron a todos. En lugar de eso, los encadenaron


BLACKROCK
MOUNTAIN
TWILI
SHRO


KROL'DOK
STRONGHOLD
SUNNYGLADE
POWDERFUSE
POINT

a ellos y a Martillo Maldito. —Hizo una pausa—. La Horda es malvada, sí, pero es un enemigo feroz. Incluso ellos merecen esa muestra de respeto.

Observó sus rostros: algunos jóvenes susurraban entre ellos y otros guardaban silencio mientras las semillas de la comprensión empezaban a germinar en su interior.

—¿Así es como terminó la Segunda Guerra? —preguntó uno de los jóvenes más callados.

—No. Hubo más batallas. Algunas igual de épicas que esa —respondió Brant—. Pero el Asedio de Cumbre de Roca Negra fue determinante. Si hubiéramos perdido allí, probablemente hubiéramos perdido la guerra y el mundo sería distinto.

Se inclinó hacia atrás y comenzó a hablar de la guerra en sí. No la elogió, pero explicó que, en un mundo tan complejo, era un mal necesario.

—Las guerras exigen mucho de nosotros y, cuando respondemos a su llamado, se revelan muchas cosas de nosotros. Cuando Lothar pidió que acudieran en su ayuda, hubo muchos que no respondieron. El miedo los llevó a encerrarse en sus casas, a esconderse detrás de puertas cerradas con llave. En cambio, aquellos caballeros que sí respondieron partieron a caballo para convertirse en el escudo entre su mundo y la Horda.

Les habló de las muchas razas que luchaban por tierra y recursos: la Alianza, la Horda, los ogros y otras más. Les explicó que la *necesidad* no es mala, aunque algunos de los métodos que se emplean para satisfacerla sí lo son.

—Algunos son avaros, y muchas veces los métodos a los que recurren son brutales y crueles.

—¿Como el Martillo Crepuscular? —preguntó uno de los niños más grandes.

—Ah, sí. Disfrutan de arrebatar lo que no les pertenece y reclamarlo como propio. Claro Soleado es uno de esos lugares, y su recuerdo es como un cuchillo.

Pero luego sonrió y extendió los brazos.

—Pero aquí estamos... en la Fortaleza de Farholde —exclamó—. Este lugar se ha convertido en un hogar seguro para nosotros. Sus murallas y los soldados que las defienden nos mantienen a salvo. Y lo más importante de todo, estamos *juntos*.