

DER PREIS DER EHRE

EINE KURZGESCHICHTE VON JONATHAN MABERRY

VERFASST VON
JONATHAN MABERRY

KUNST VON
SURFSIDE 3D

SENIOR DIRECTOR,
STORY & FRANCHISE DEVELOPMENT
VENECIA DURAN

SENIOR MANAGER, WRITING & BOOKS
MATTHEW COHAN

EDITORIAL SUPERVISOR
CHLOE FRABONI

SENIOR EDITOR
MEGAN WALKER

SENIOR BRAND ARTIST
SOPHIE ERB

SENIOR PRODUCER
BRIANNE MESSINA

PRODUKTION
CARLOS GARCIA RENTA, TAKAYUKI SHIMBO

SPIELTEAMBERATUNG
RAPHAEL AHAD, JOSHUA GREENFIELD, PHILLIP HILLENBRAND, JR., EVAN LEE, CHRIS METZEN, STACEY PHILLIPS, KOREY REGAN

HINTERGRUNDBERATUNG
SEAN COPELAND

ÜBERSETZUNG
SANDRA PUHL, ANDREA TÜGER

Blizzard.com

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc., Blizzard und das Blizzard Entertainment-Logo sind in den USA oder anderen Ländern Marken oder eingetragene Marken von Blizzard Entertainment, Inc.
Veröffentlicht von Blizzard Entertainment.
Bei dieser Geschichte handelt es sich um ein fiktives Werk. Namen, Charaktere, Orte und Begebenheiten sind entweder Produkte der Imagination der Autoren oder Künstler oder werden fiktiv verwendet. Jegliche Ähnlichkeiten zu tatsächlichen Personen, lebend oder tot, Unternehmen, Ereignissen oder Orten sind rein zufälliger Natur.
Blizzard Entertainment hat keine Kontrolle über und übernimmt keine Verantwortung für die Inhalte und Websites von Autoren oder Drittanbietern.



DER PREIS DER EHRE

„Macht es euch am Feuer bequem“, lud Demar Brant sie ein und deutete zu den Stämmen, die einen Halbkreis formten. Über ihnen spalteten Blitze den Himmel, aber unter den Ästen der Bäume waren sie sicher. Brant, Ritterhauptmann der Burg Farholde, dachte einen Moment lang nach. Das Licht des flackernden Feuers erhellte jede Narbe, die er Kampf um Kampf errungen hatte. „Ihr alle kennt die Lieder von Kampf und Sieg“, begann er. „Und ihr meint, ihr würdet die Wahrheit hinter diesen Geschichten kennen.“ Ein schwaches Lächeln erschien auf seinem Gesicht.

„Aber ihr kennt nur Bruchteile der Geschichte von den Flusslanden. Fabeln, wie man sie sich an Feuern wie diesem erzählt.“ Er hielt inne, um den Kopf zu schütteln. „Aber die Geschichten *ändern* sich bei jedem Vortrag. Die *Wahrheit* zu kennen, das ist es, was zählt.“ Donner grollte über ihnen wie das Knurren von Riesen.

„Wenn ihr euch die Ältesten der Bruderschaft anseht ... seht euch die Linien in ihren Gesichtern genau an, jene, die die Zeit hineinschlug, und jene, die von Klingen stammen. Sie sind eine Karte der Reise unseres Volks, sie bezeugen die gefochtenen Schlachten, die ertragenen Strapazen und die eingegangenen Risiken.“

Er blickte in die jungen Gesichter. Einige nickten.





„Um unser Volk zu schützen und euer aller Sicherheit zu gewährleisten, hat die Bruderschaft Schreckliches riskiert. So haben wir uns etwa gegen Stormwind und die Allianz gestellt, um die flüchtenden Überreste der Horde nach der Belagerung der Blackrockspitze zu jagen. Solche Entscheidungen werfen lange Schatten über jeden von uns, aber in diesen Schatten stehen wir erhobenen Hauptes. Manchmal ist das, was andere als richtig *darstellen*, nicht das Richtige. Manche Entscheidungen sind zu vorsichtig, ohne genug Voraussicht auf zukünftige Konsequenzen. Das haben wir gesehen und Maßnahmen ergriffen, damit sich die fliehende Horde nicht wie eine Seuche über die ganze Welt ausbreitet."

Er schüttelte den Kopf und lächelte.

„Stellt euch selbst diese Frage: Ist ein geleisteter Eid mehr wert als die Leben von Dorfbewohnern und unschuldigen Bauern? Wenn uns der Respekt und das Vertrauen der Allianz wichtiger sind als das Leben der Menschen, die auf uns zählen, wer sind wir dann? *Was* sind wir dann?"

„Ihr habt Geschichtsfetzen über die Belagerung der Blackrockspitze gehört. Dies war einer der Momente, an denen sich die Geschichte vieler Kulturen veränderte. In diesem Kampf stellte sich die edle Allianz von Lordaeron gegen die scheinbar unbezwingbare Macht der orcischen Horde unter der Führung von Orgrim Doomhammer."

„War Doomhammer sehr wild?", wollte ein Kind wissen.

„So wild, wie sein Name schon klingt."

„Warum haben sie gekämpft?"

„Jede Seite kämpfte für das, woran sie glaubte. Das bedeutete, dass beide ihre Sache für gerecht hielten. Vielleicht wird in einer Orchalle diese Geschichte von einem ihrer Ältesten aus einer anderen Perspektive erzählt."

„Aber *warum* haben sie gekämpft?", fragte ein kleines Mädchen.

„Warum kämpfen denn die meisten? Um Macht. Um Handelswege. Um Land", führte Brant aus. „Die Horde will uns ausschließen, uns *aushungern* und alles für sich nehmen. Sie kamen als Handlanger dieser Dämonen in der Brennenden Legion nach Azeroth. Sie finden, dass alles, was sie sich durch das Abschlachten unter den Nagel reißen, rechtmäßig ihnen gehört."

Seine Zuhörer zitterten und flüsterten ängstlich.

„Als nun Doomhammer Anduin Lothar niederschlug", fuhr er fort, „hätte der

Krieg aller Logik nach enden sollen. Und tatsächlich spürten viele Soldaten der Allianz, dass ihr Mut schwand wie Lothars Lebenskraft."

Große Augen starrten ihn an. Münder formten ein leises Oh. Gesichter wurden blass vor Angst bei seinen Worten. Aber Brant lächelte.

„Kriege können in einem einzigen Moment verloren werden", erklärte er, „aber genau so kann der Sieg auch noch aus dem Maul eines Drachen gerissen werden. Der Krieg ist, wie das Leben, wankelmütig. Er ändert sich wie das Wetter."

Sie beugten sich vor. „Was ist *passiert*?"

„Armeen mögen einem großen Helden folgen, aber das bedeutet nicht, dass es keine anderen Helden in ihren Reihen gibt. Wirklich nicht. Als Lothar starb, erhob sich der Paladin Turalyon. Als Lothars Leutnant hatte er viel gelernt. In der Not fand er in sich die Stärke, zu führen, und die Weisheit, wichtige Entscheidungen zu treffen."

Dann beschrieb er, wie Turalyon, ein Ritter der Silbernen Hand, die zögernden Streitkräfte der Allianz erneut versammelte und dann seine eigenen heiligen Kräfte nutzte. Ein stärkendes Licht brach aus ihm hervor und diente als Leuchtfeuer, um den Mut in den Herzen aller Soldaten zu wecken. Und so erhoben auch sie sich.

„Sie hoben die Waffen wieder auf, die aus ihren zitternden Händen gerutscht waren", erzählte Brant, „und sie folgten Turalyon, der Lothars zerbrochene Klinge in der einen Hand führte und in der anderen seinen großen Hammer."

„Keinen Schild?", rief eines der Kinder.

„Ha! Nein. Orgrim Doomhammer hatte ihn zerbrochen, bevor er Lothar tötete, aber hat das den Paladin aufgehalten? Nein, Kleiner, sicher *nicht*. Der Paladin schwor vor beiden Armeen und dem Himmel selbst, dass er seinen Herrn rächen würde. Doomhammer lachte ihm ins Gesicht und griff ihn mit seinem Hammer an. Turalyon blieb standhaft und zwang Doomhammer mit dem zerbrochenen Schwert in die Knie."

„Gut! Ich bin froh, dass er das grüne Monster getötet hat", rief da ein Kind, aber Brant bedeutete ihm, still zu sein.

„Still. Spotte nicht über unsere Gegner. Wir messen unseren Ruhm an dem Mut, den es im Kampf gegen diese Unholde braucht. Turalyon schlug den Kriegshäuptling der Orcs bewusstlos. Dann überwältigten der Paladin und seine Kameraden die Orcs. Sie besiegten sie, aber nicht indem sie alle töteten. Stattdessen legten sie sie *und* Doomhammer in Ketten." Er schwieg einen Moment lang. „Die Horde ist böse, ja, aber


BLACKROCK
MOUNTAIN
TWILI
SHRO


KROL'DOK
STRONGHOLD
SUNNYGLADE
POWDERFUSE
POINT

sie ist stark. Selbst sie verdienen so viel Respekt."

Er beobachtete ihre Augen, während die Kleinen untereinander tuschelten oder auf den Samen des Verständnisses in ihren Köpfen kauten.

„Wurde so der Zweite Krieg beendet?", fragte ein ruhiges Kind.

„Nein. Es gab noch mehr Schlachten, einige so groß wie diese", antwortete Brant. „Aber die Belagerung der Blackrockspitze war ein wichtiger Moment. Hätten wir an diesem Tag verloren, hätten wir vermutlich den ganzen Krieg verloren, und die Welt wäre heute eine andere."

Er lehnte sich zurück und sprach dann über den Krieg im Allgemeinen. Er pries ihn nicht an, sondern erklärte, dass er ein notwendiges Übel in so einer komplexen Welt war.

„Kriege verlangen uns viel ab und wenn wir diesem Ruf folgen, wird viel über uns offenbart. Als Lothar andere um Hilfe rief, reagierten viele nicht. Aus Furcht blieben sie zu Hause, zusammengekauert hinter verschlossenen Türen. Und so mussten die Ritter, die diesem Ruf doch folgten, als Schild zwischen der ganzen Welt und der Horde herhalten."

Er erzählte von den vielen Völkern, die um Land und Ressourcen kämpften. Die Allianz, die Horde, die Oger und andere. Er erklärte seinen Zuhörern, dass *Bedürfnisse* nichts Böses seien, wohl aber manche Methoden, um sie zu erfüllen.

„Und manche werden gierig, und ihre Vorgehensweisen sind oft brutal und grausam."

„Wie der Twilight-Hammer?", wollte da ein älterer Junge wissen.

„Oh ja. Sie haben Freude daran, sich zu nehmen, was nicht ihnen gehört, und es als ihr Eigentum darzustellen. Sonnengrund ist ein Beispiel dafür und diese Erinnerung sticht wie ein Messer."

Aber dann lächelte er wieder und breitete seine Arme weit aus.

„Und doch sind wir hier, in der Burg Farholde", rief er. „Sie ist ein sicheres Zuhause für uns geworden. Ihre Mauern und die Soldaten darauf sorgen für unsere Sicherheit. Und das Wichtigste: Wir sind *zusammen*."