
BLIZZARD ENTERTAINMENT
WORLD OF WARCRAFT
FOREVER
알아케스의 부상
ROBERT BROOKS
STEFANO PORCU



알아케스의 부상

WORLD OF WARCRAFT FOREVER

삼엄한 통제 아래 놓인 듯한 외딴 정착지로 한 지역 경관이 향한다. 죄수들이 엄중한 감시 속에 끌려가는 가운데, 이방인들은 불길한 신념에 찬 미소를 짓는다. 불편한 침묵 너머로 위협은 점점 커진다. 진실에 다가가고자 겉으로 장단을 맞추던 경관은 숨은 계략과 광신의 열기에 압도당한다.

작가 **ROBERT BROOKS** 표지 & 작화 **STEFANO PORCU**
채색 **MAURO GULMA** 캘리그래피 **ANDWORLD DESIGN**

블리자드 엔터테인먼트
선임 디렉터, 스토리 및 프랜차이즈 개발 **Venecia Duran**
선임 매니저, 집필 및 출간 **Matthew Cohan**
편집 감독 **Chloe Fraboni** 선임 편집자 **Megan Walker** 선임 브랜드 아티스트 **Sophie Erb**
선임 프로듀서 **Brianne Messina** 프로덕션 **Carlos Garcia Renta, Takayuki Shimbo**
게임 팀 자문 **Raphael Ahad, Joshua Greenfield, Phillip Hillenbrand, Jr., Chris Metzen, Stacey Phillips, Korey Regan**
세계관 자문 **Sean Copeland**

BLIZZARD ENTERTAINMENT Blizzard.com

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. 블리자드 및 Blizzard Entertainment 로고는 미국 및/또는 기타 국가에서 블리자드 엔터테인먼트(Blizzard Entertainment, Inc.)의 상표 또는 등록상표입니다.
출간: 블리자드 엔터테인먼트
이 만화는 픽션입니다. 이름과 캐릭터, 장소, 사건은 작가 또는 아티스트의 창작물이거나 픽션으로 사용된 소재이며, 생사를 막론한 실존 인물, 사업체, 사건 또는 지역과의 유사성은 전적으로 우연입니다.
블리자드 엔터테인먼트는 저자 또는 제3자 웹사이트 또는 해당 콘텐츠에 대한 어떠한 통제권을 보유하지 않으며, 어떠한 책임도 지지 않습니다.

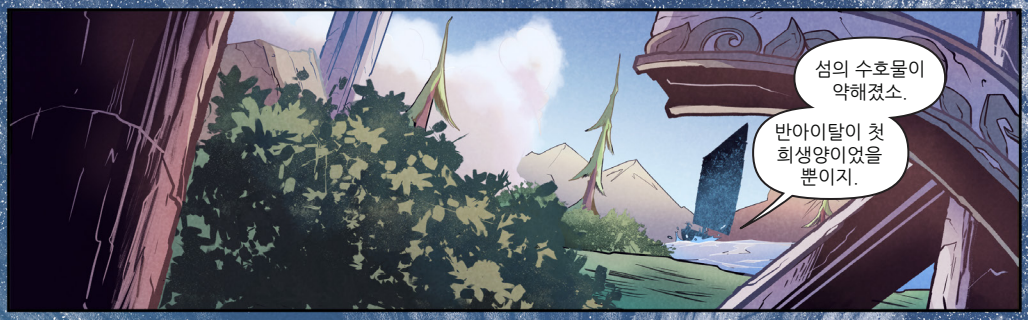

팔라스 인근
사람이 너무 많아.
터벅
터벅
터벅
바람이시여, 저기 들어갔다간 머릿수에서 완전히 밀리겠는데.
잘하면 빠져나갈 수 있을지도…
…근데 그러면 아무것도 알아낼 수 없어.
젠장.
환영하오, 이방인.
이방인이요? 제가요?
우리 구면 아니던가요?
바람의 축복이 있기를!
죄수는 왜 이렇게 많은 거죠? 무슨 문제라도 있었나요?
그래, 문제야 끝도 없었지.
하지만 좋은 날이 머지않았소.
그래서… 당신은 누구요?


아온다라고 합니다! 센다르 마을 경관이죠.
도둑과 방화범을 쫓는 중입니다.
아. 도둑들 때문에 센다르가 곤욕을 치렀나 보군?
참…
…딱하게 됐군.
센다르 마을, 지난밤.
"바로 그렇습니다.
"상인들이 딱하게 됐어요. 가진 걸 모조리 잃었더군요.


"범인들을 뒤쫓는 건 어렵지 않았습니다.
"계획적인 범행이 아니라 **궁지**에 몰려 저지른 짓이었죠.
"야영지도 찾아냈습니다.
"먹다 만 음식. 아기 포대기.
"모두 버려져 있더군요. 습격이라도 당한 건 아닐까 걱정했죠."
아, **여러분**이 붙잡으신 거군요!
참… **다행**이네요.
머잖아 죄인들도 선택의 기로에 서겠지.
"속죄하든… 하지 않든.
"그게 이치 아니겠소."
그렇죠.

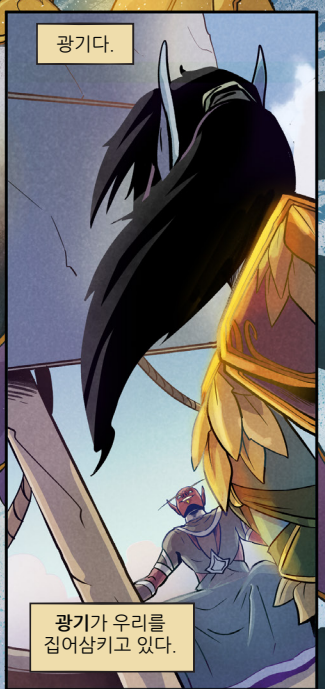

혹시…
…놈들이 머물던 야영지에서 다른 물건도 찾았소?
당연하지.
근데 네놈들한테 알려줄 이유는 없어.
"안타깝지만 없었습니다.
"상인들이 꽤 실망하겠어요."
아, 이곳 경관님은 계십니까?
예의상 먼저 찾아뵈어야 해서요.
경관은…
…다른 곳에 있소.
내가 길을 안내해 드리지.
조금 멀긴 해도 어려울 건 없으니까.
멍청한 여자다.
해가 지기 전에 우리 대의에 끌어들이겠다…
…아니면 본때를 보여주든가.


대놓고 **함정**이야.
알아케스가? 포로를 잡는다고?
이젠 **양전한 척**할 생각조차 없군.
바람의 축복이 따르는군. 곧 반아이탈에 도착할 거요.
반아이탈에 대체 **무슨 일**이 있었던 겁니까?
몇 달이 지났는데도 영문을 모르겠습니다.
간단하오.
"바람구체자 하늘선견자들은 바람의 정령이 우리의 은인이라는 믿음을 설파하려 했소.
"하지만 놈들은 압제자였다오.
"우리를 버린 압제자였지. 사실 없어지는 편이…"
"잠깐만요."
바람의 정령들은 몇 년 전에 우릴 떠났잖습니까.
저는 **반아이탈** 상황을 물었습니다.
흠.
세세한 부분은 관심 밖인가 보오?
좋소.


섬의 수호물이 약해졌소.
반아이탈이 첫 희생양이었을 뿐이지.


이제 새로운 수호자를 찾는 일은 **우리** 몫이오.
누굽니까?


과거 우리는 옛 주인들을 모실 수밖에 없었지.
이제는 새로운 주인에게 복종하면 되오. **훨씬 강한** 주인에게.


광기다.
광기가 우리를 집어삼키고 있다.


한번 상상해 보시오.
배신자나 다름없는 하급 정령 따위가 아니오.
바람의 군주 알아키르 본인을!


바람 덕에 도착했네요.
끝이 보인다.
놈도 **알고 있어**.
이곳 경관은 왜 여기까지 온 겁니까?
아직은 일러. 정체를 들키면 안 돼.
대체 무슨 급한 일이 있길래 여기까지 온 겁니까?
그 사람도 반아이탈이 무너진 원인을 알고 싶어 했지.
됐어. 언제까지 폭풍에 홀린 멍청이한테 장단을 맞춰줘야 해.
지금까진 선뜻 다 말씀하시더니,
그 경관한테는 왜 입을 다물었죠?
흐.


팔라스의 경관은 **어디 있습니까?**
글쎄. 뭐라 말해야 할까.
"마지막으로 본 건 며칠 전이지.
"하늘담은 끝이 없다더군.
"얼마나 떨어졌을지 누가 알겠어?"
우리를 **당신네 바람의 군주**의 노예로 만드는 일을…
…돕길 거부했다는 이유로?!
뭐, 그렇지.
나와 **형제자매**들이…


…모두를 구원하리라.
자… 말해 봐라, **경관**. 그 경관보다는 **고분고분하게** 나올지…
스르릉
좋아. 꽉 막힌 놈 하나 줄어드는 셈 치지…
챙
확실히 말해 두지.
너희가 죄다 **미친 건** 문제가 안 돼.
톡
우우우웅


문제는 너희가 너무 오만해서…
…미치지 않은 척조차 못 한다는 거지.
우우우우웅
컥!
퍽
휙
알아케스는 절대 패배하지 않는다!
우리는 섬기리…
푹
…우린 섬기지 않아.
광기가 우리를 삼키려 들고 있다.
우리를 노예로 삼으려 든다.
우리를 파멸시키기 위해서.
아무래도 동료가 필요하겠어…
…그것도 지금 당장.