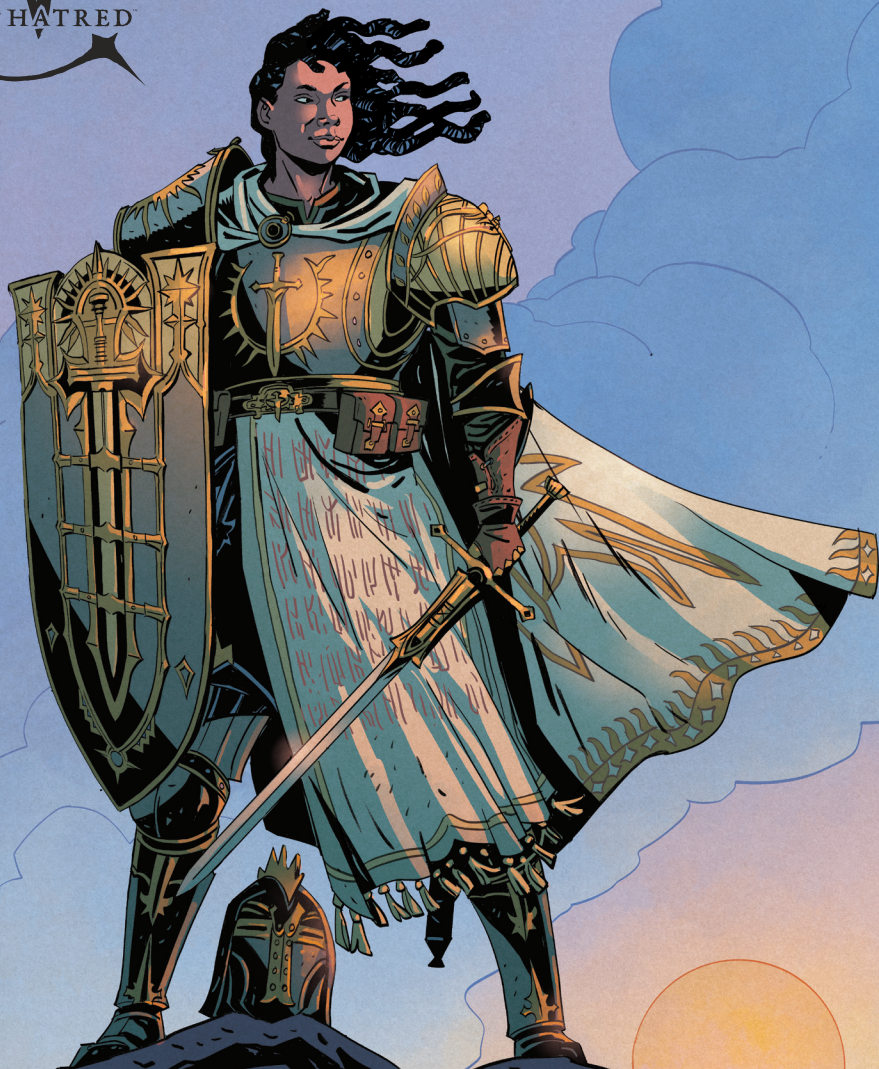


IV
DIABLO
LORD OF HATRED



L'APPEL

CHRIS ROBERSON

BILZARD
ENTERTAINMENT

PETER BERGTING



L'APPEL



Vaillance, équité, espérance, détermination et sagesse. Telles sont les vertus nécessaires à quiconque souhaite emprunter la voie des paladins et paladines. Le chemin pour rejoindre les sentinelles de la Lumière est semé d'embûches et requiert un courage à toute épreuve. Il exige un dévouement sans faille et de nombreux sacrifices. Qui parmi nous entendra l'Appel de la Lumière pour rejoindre les rangs des gardiens et gardiennes de Sanctuaire ?

ÉCRIT PAR **CHRIS RØBERSØN** DESSIN ET COUVERTURE DE **PETER BERGTING**

MISE EN COULEUR PAR **LAUREN AFFE**

MISE EN PAGE ET DIRECTION ARTISTIQUE PAR **CØREY PETERSCHMIDT**

LETTREGE PAR **ANDWØRLD DESIGN** CONCEPTION DE **LIA RIBACCHI**

BLIZZARD ENTERTAINMENT

DIRECTRICE SENIOR, DÉVELOPPEMENT DE L'HISTOIRE ET DE LA FRANCHISE **VENECIA DURAN**

RESPONSABLE PRINCIPAL, RÉDACTION ET LIVRES **MATTHEW CØHAN**

SUPERVISEUSE ÉDITORIALE **CHLØE FRABØNI** ÉDITRICE SENIOR **MEGAN WALKER**

PRODUCTION **BRIANNE MESSINA, TAKAYUKI SHIMBØ, TRACY WANG**

CONSULTATION DE L'ÉQUIPE DU JEU **MATT BURNS, DAVID LØMELI, RØN MARZ, SHAH RAHMAN, ELENi RIVERA-CØLØN**

CONSULTATION SUR L'HISTOIRE **IAN LANDA-BEAVERS**

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX **VALÉRIE STØNE, STEPHEN TRINH**

TRADUCTION DE **MARLÈNE PICARD, GRAZIÈLLA MARIE**



Blizzard.com/fr-fr/

© 2025 Blizzard Entertainment, Inc. Blizzard et le logo Blizzard Entertainment sont des marques ou des marques déposées de Blizzard Entertainment, Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.
Publié par Blizzard Entertainment.

Cette bande dessinée est une œuvre de fiction. Les noms, les personnages et les incidents représentés sont le produit de l'imagination de l'auteur ou de l'artiste ou sont utilisés dans un cadre fictif, et toute ressemblance avec des personnes vivantes ou décédées, des entreprises, des événements ou des lieux réels serait purement fortuite.

Blizzard Entertainment n'exerce aucun contrôle sur l'auteur ni les sites tiers ainsi que leur contenu et décline toute responsabilité à cet égard.

AAAAH!

MA GRAND-MÈRE DISAIT
TOUJOURS QU'IL N'ÉTAIT
QUE TROP FACILE DE
VOIR LES TÉNÉBRES
AUTOUR DE NOUS.

PÈRE !

ELLE RACONTAIT QUE SI
L'ON TENDAIT L'OREILLE,
ON POUVAIT ENTENDRE LA
LUMIÈRE NOUS APPELER.

ALLEZ,
UN PEU DE
NERF !

MAIS COMME LA NUIT CHASSE
LE JOUR, LES TÉNÉBRES NE
SONT JAMAIS BIEN LOIN ET LES
OMBRES NOUS GUETTENT
PÉRÉPETUELLEMENT.

FUYEZ !

CELLES ET CEUX QUI EN
RÉCHAPENT S'EFFORCENT DE
SURVIVRE TANT BIEN QUE MAL.

MAIS ON NE PEUT
PAS TOUJOURS SE
CONTENTER DE
SURVIVRE.

AAAAH!



JE CROYAIS QUE L'APPEL DE LA LUMIÈRE ME SÉRAIT PLUS AUDIBLE DANS LA HUTTE OÙ MA GRAND-MÈRE AVAIT VÉCU SES VIEUX JOURS.

QUAND J'ÉTAIS ENFANT, ELLE AIMAIT ME PARLER DE L'ÉPOQUE OÙ ELLE ÉTAIT PALADINE, AVANT QUE L'ÂGE ET LA FAIBLESSE NE L'EMPÊCHENT DE PORTER L'ÉPÉE ET LE BOUCLIER.



N'IMPORTE QUI PEUT MANIER LE POUVOIR DE LA LUMIÈRE, PETITE SORCHA, À CONDITION DE SAVOIR S'Y PRENDRE.



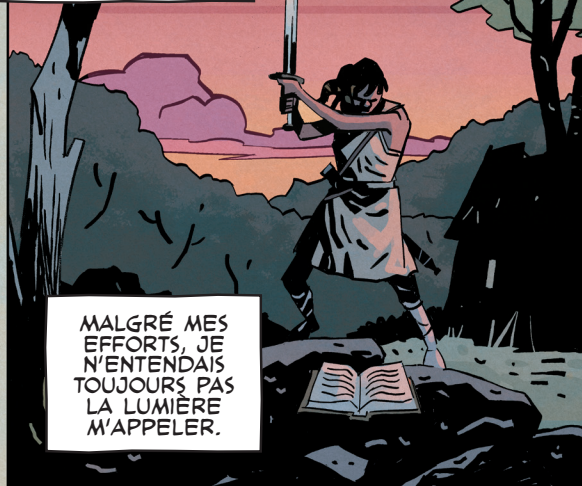
ELLE NE M'AVAIT PAS SEULEMENT TRANSMIS SES HISTOIRES, MAIS AUSSI TOUTE LA SAGESSE ACQUISE AU FIL DE SES ANNÉES AUX CÔTÉS DES SENTINELLES DE LA LUMIÈRE.

CHACQUE JOUR, JE M'ENTRAÎNAIS JUSQU'À CE QUE MES MUSCLES DEVIENNENT DOULOUREUX AFIN DE POUVOIR PROTÉGER MON VILLAGE...



LUMIÈRE, PRÊTE-MOI TA FORCE !

ET JE M'EXERÇAIS AU MANIEMENT DES ARMES AVEC L'ÉPÉE D'UNE PALADINE. CELLE DE MA GRAND-MÈRE.



MALGRÉ MES EFFORTS, JE N'ENTENDAIS TOUJOURS PAS LA LUMIÈRE M'APPELER.

LES TÉNÈBRES, EN
REVANCHE, N'AVAIENT AUCUN
MAL À ME TROUVER.

GRAP

GRROO

MAIS JE N'ÉTAIS
PLUS CETTE PETITE
FILLE EFFRAYÉE QUI
AVAIT QUITTÉ SON
VILLAGE.

TCHAC

J'AVAIS À PRÉSENT
LA FORCE DE MA
GRAND-MÈRE.

IL N'ÉTAIT PAS RARE QUE
MA ROUTE CROISE CELLE
D'ÂMES ACCABLÉES PAR
LES TÉNÈBRES ET
RÉCLAMANT JUSTICE.

HALTE,
VOLEUR !

PLUTÔT QUE
D'EXÉCUTER LES
COUPABLES, JE
LEUR LAISSAIS UNE
CHANCE DE SE
REPENTIR.

RENDS CE
QUE TU AS
DÉROBÉ ET
JE TE LAISSE
LA VIE
SAUVE.

JE RENDAIS LA JUSTICE
TELLE QUE J'AURAI
VOULU LA VOIR.

MES EXPLOITS
NE PASSERENT
PAS INAPERÇUS.



VIENS AVEC MOI...
ET TU POURRAS
DÉVELOPPER TOUT
TON POTENTIEL.



C'EST AINSI QUE JE TRAVERSAI
LES MERS JUMELLES AVEC LA
SENTINELLE DE LA LUMIÈRE
POUR REJOINDRE LE CAMP
D'ENTRAÎNEMENT.

TOUT CE
BLEU, JE
N'AVAIS JAMAIS
VU ÇA !



SUIVIRENT DE LONGUES ANNÉES PASSÉES
À POUSSER NOS CORPS DANS LEURS
DERNIERS RETRANCHEMENTS POUR
MAÎTRISER L'ÉPÉE ET LE BOUCLIER.

CLANG



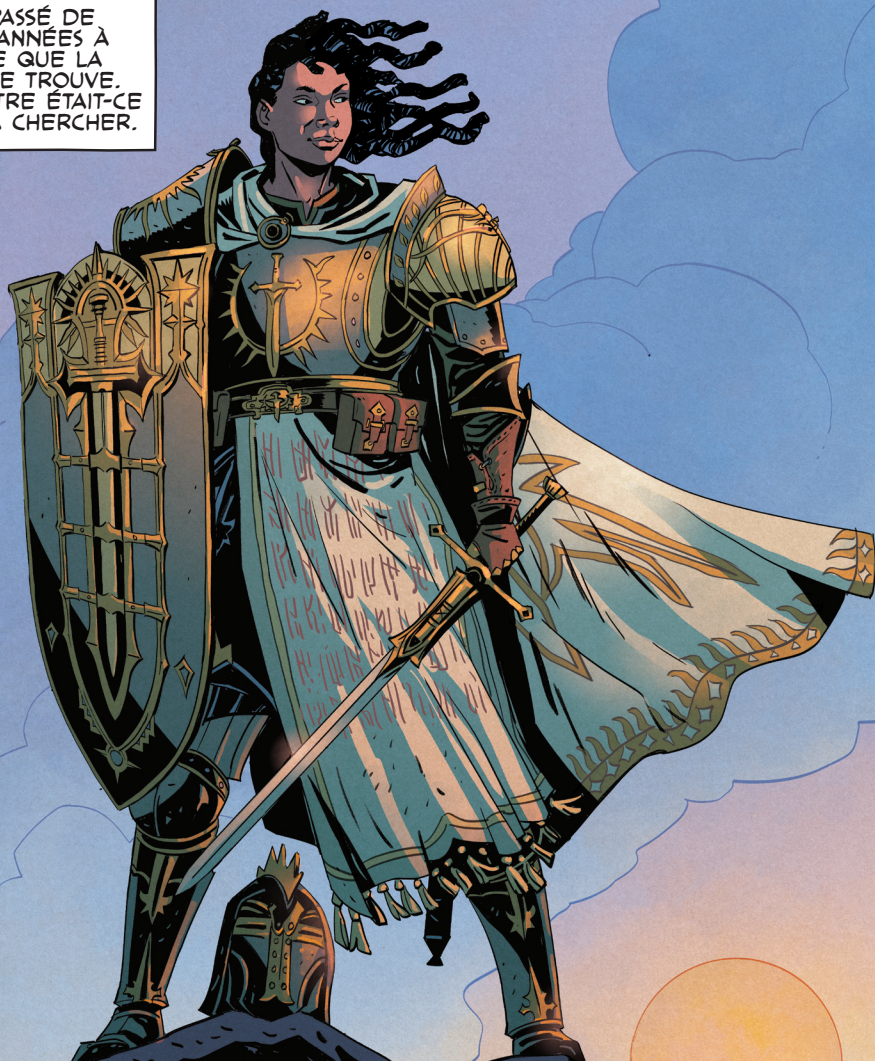
CEPENDANT, NOUS
AVIONS BEAU ÉTUDIER LA
VÉRITABLE NATURE DE LA
LUMIÈRE, JE N'ENTENDAIS
TOUJOURS PAS SON APPEL.



LORSQUE VINT LE
MOMENT D'ESCALADER
LA MONTAGNE ET
D'AFFRONTER MON ULTIME
ÉPREUVE, JE M'ATTENDAIS
À NE TROUVER QUE
L'ÉCHEC AU SOMMET.

MAIS À LA FIN DE MON ASCENSION,
JE M'INTERROGEAI : ET SI J'AVAIS
MAL COMPRIS LES RÉCITS DE MA
GRAND-MÈRE ET LES ENSEIGNEMENTS
DES SENTINELLES ?

J'AVAIS PASSÉ DE
LONGUES ANNÉES À
ATTENDRE QUE LA
LUMIÈRE ME TROUVE.
MAIS PEUT-ÊTRE ÉTAIT-CE
À MOI DE LA CHERCHER.



LÀ, AU SOMMET
DES CONFINES DE
LA LUMIÈRE, JE
L'ENTENDAIS ENFIN
M'APPELER. JE LA
SENTAIS EN MOI.

J'ÉTAIS ENFIN UNE PALADINE, COMME
MA GRAND-MÈRE AVANT MOI. IL ÉTAIT
TEMPS DE RENTRER CHEZ MOI, DE
PROTÉGER MON VILLAGE ET MA
MÈRE DU DANGER.



À MON RETOUR, JE DÉCOUVRIS LE VILLAGE EN PROIE À UN TERRIBLE SIÈGE ET IL ME FALLUT DES HEURES POUR FENDRE LES HORDES DE MONSTRES.



LORSQU'ENFIN J'ATTEIGNIS CE QUI AVAIT ÉTÉ MON FOYER, CET ENDROIT QUE JE ME PRÉPARAIS À DÉFENDRE DEPUIS SI LONGTEMPS...



IL ÉTAIT TROP TARD. IL NE RESTAIT PLUS PERSONNE À PROTÉGER. PAS MÊME MA MÈRE.

L'ESPACE D'UN INSTANT, JE CÉDAI PRESQUE AU DÉSESPOIR.

NON...

MAIS JE PRIS CONSCIENCE QUE JE N'AVAIS PAS ÉTÉ APPELÉE POUR DÉFENDRE CE SEUL VILLAGE.



EN TANT QUE PALADINE, J'AI LE DEVOIR DE PROTÉGER TOUT SANCTUAIRE.

ALORS, JE LE PROTÈGERAI.