

LE PRIX DE L'HONNEUR

UNE NOUVELLE DE JONATHAN MABERRY

ÉCRITE PAR
JONATHAN MABERRY

ILLUSTRATIONS PAR
SURFSIDE 3D

DIRECTION SENIOR, DÉVELOPPEMENT NARRATIF ET FRANCHISES
VENECIA DURAN

DIRECTION SENIOR, RÉDACTION ET LIVRES
MATTHEW COHAN

SUPERVISION ÉDITORIALE
CHLOE FRABONI

ÉDITION SENIOR
MEGAN WALKER

ARTISTE PRINCIPALE DE LA MARQUE
SOPHIE ERB

PRODUCTION SENIOR
BRIANNE MESSINA

PRODUCTION
CARLOS GARCIA RENTA, TAKAYUKI SHIMBO

CONSULTATION DE L'ÉQUIPE DU JEU
RAPHAEL AHAD, JOSHUA GREENFIELD, PHILLIP HILLENBRAND, JR., EVAN LEE, CHRIS METZEN, STACEY PHILLIPS, KOREY REGAN

CONSULTATION SUR L'HISTOIRE
SEAN COPELAND

TRADUCTION
LOÏC BRETON, MAXIME ORAIN

Blizzard.com

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc., Blizzard et le logo Blizzard Entertainment sont des marques ou marques déposées de Blizzard Entertainment, Inc. aux États-Unis ou dans d'autres pays.

Publiée par Blizzard Entertainment.

Cette histoire est une œuvre de fiction. Les noms, personnages, lieux et incidents sont soit le fruit de l'imagination de l'auteur, de l'autrice ou de l'artiste, soit utilisés de manière fictive, et toute ressemblance avec des personnes existantes, vivantes ou décédées, des établissements commerciaux, des évènements ou des lieux est purement fortuite.

Blizzard Entertainment n'exerce aucun contrôle sur les sites Internet d'auteurs, d'autrices ou de tiers, ni sur leur contenu, et n'assume aucune responsabilité à cet égard.



LE PRIX DE L'HONNEUR

« Installez-vous près du feu », invita Demar Brant en désignant d'un geste les troncs disposés en demi-cercle. Au-dessus d'eux, le ciel grondait de tonnerre, mais sous les branches des arbres, ils étaient à l'abri. Brant, chevalier-capitaine du donjon de Fort-Lointain, resta un moment plongé dans ses pensées. La lueur vacillante du feu soulignait les contours de chaque cicatrice gagnée au fil d'innombrables batailles. « Vous avez toutes et tous entendu les chants de bataille et de victoire », entama-t-il. « Et vous pensez connaître la vérité derrière ces récits. » Un léger sourire se dessina sur son visage.

« Mais vous ne connaissez que des bribes de l'histoire des rives Claires. Des contes racontés à grands traits autour de feux de camp comme celui-ci. » Il s'arrêta un instant et secoua la tête. « Mais les histoires *changent* au fil des récits. Ce qui compte, c'est de connaître la vérité. » Dans le ciel, le tonnerre grondait tel le rugissement d'une horde de géants.

« La prochaine fois que vous vous tiendrez face aux aînés de la Confrérie, prenez le temps d'étudier les cicatrices qui marquent leur visage, celles laissées par le temps comme celles infligées par la lame. Elles témoignent de leur vécu, des batailles qu'ils ont traversées, des épreuves qu'ils ont surmontées et des risques qu'ils ont pris. »





Certains enfants hochèrent la tête tandis que Brant parcourait du regard les jeunes visages devant lui.

« Pour protéger les nôtres et veiller à la sécurité de chacun d'entre vous, la Confrérie s'est mise en danger plus d'une fois. Nous avons même été jusqu'à tourner le dos à Hurlevent et à l'Alliance pour pourchasser les derniers survivants de la Horde après le siège du pic Rochenoire. Le poids de ces décisions nous accable, mais nous continuons malgré tout à nous battre. Parfois, ce que l'on *tient* pour juste ne l'est pas vraiment. Certaines décisions pèchent par excès de prudence, sans que l'on songe suffisamment aux conséquences à venir. Nous en avons jugé ainsi et avons choisi d'agir, de peur que les survivants de la Horde en fuite ne se répandent comme une peste à travers les continents. »

Brant secoua la tête et sourit.

« Posez-vous donc cette question : un serment prêté vaut-il davantage que la vie de villageois et de fermiers innocents ? Si le respect et la confiance de l'Alliance comptent davantage que la vie de ceux qui dépendent de nous, alors qui sommes-nous ? *Qui* sommes-nous ? »

« Vous avez certainement déjà entendu évoquer le siège du pic Rochenoire, l'un de ces tournants de l'Histoire qui ont façonné des cultures aujourd'hui bien distinctes. Cette bataille opposa la noble Alliance de Lordaeron à la puissance en apparence écrasante de la Horde des Orcs, menée par Orgrim Marteau-du-Destin. »

« Marteau-du-Destin était-il quelqu'un de redoutable ? » demanda l'un des jeunes.

« Disons qu'il était à la hauteur de ce que son nom pouvait laisser craindre. »

« Pourquoi ont-ils décidé de se battre ? »

« Chaque camp luttait pour ce qu'il croyait juste. Tous deux étaient persuadés que leur cause était noble. Peut-être que, dans certains campements orcs, les aînés racontent les évènements sous un tout autre angle. »

« Mais alors, *pourquoi* est-ce qu'ils se battaient ? » demanda une petite fille.

« Qu'est-ce qui pousse la plupart des gens à prendre les armes ? Le pouvoir. L'argent. Les terres », répondit Brant. « La Horde veut nous pousser à bout, nous *affamer* et nous dépouiller de tout ce que nous avons. Elle a déferlé sur Azeroth aux côtés des démons de la Légion ardente. À leurs yeux, tout ce qu'ils obtiennent au prix du sang leur revient de droit. »

Des murmures s'élevèrent parmi les enfants tandis qu'un frisson leur parcourait le corps.

« Enfin… » poursuivit-il. « La mort d'Anduin Lothar aux mains de Marteau-du-Destin aurait dû mettre fin à la guerre. Du moins, c'est ce que pensaient nombre de soldats de l'Alliance, tandis que leur courage semblait s'éteindre avec le dernier souffle de Lothar. »

Tout autour de lui, les enfants le fixaient, les yeux grands ouverts et la bouche figée de stupeur. La peur avait blêmi leurs visages. Pourtant, Brant ne put retenir un sourire.

« Un seul instant suffit parfois à renverser le cours d'une guerre tout entière », dit-il. « Après tout, la victoire peut aussi être arrachée d'entre les crocs des dragons. La guerre, tout comme la vie, ne tient parfois qu'à un fil. Elle est aussi imprévisible que les caprices du temps. »

Captivés, les enfants se penchèrent. « Et alors ? Que s'est-il passé *ensuite* ? »

« Derrière un grand héros peuvent s'en cacher bien d'autres. Et pour cause. La chute de Lothar vit s'élever un autre héros : le paladin Turalyon. Ce dernier avait beaucoup appris aux côtés de Lothar en tant que lieutenant et, lorsque l'heure vint, il trouva en lui la force de prendre les rênes et la sagesse de faire des choix décisifs. »

Il raconta ensuite comment Turalyon, chevalier de la Main d'argent, rallia les forces ébranlées de l'Alliance et fit appel à ses pouvoirs sacrés. Une puissante lueur émanait de lui, ravivant la flamme du courage dans le cœur de chaque soldat. Et dans son sillage, ils se dressèrent à leur tour.

« Ils ramassèrent les armes que leurs mains tremblantes avaient laissé tomber », poursuivit Brant, « et suivirent Turalyon, qui brandissait l'épée brisée de Lothar d'une main et son puissant marteau de l'autre. »

« Et son bouclier, alors ? » s'écria l'un des jeunes.

« Ha ! Orgrim Marteau-du-Destin l'avait détruit avant de tuer Lothar. Mais cela a-t-il empêché le paladin de se battre ? *Loin* de là. Devant les deux armées et les Cieux eux-mêmes, le paladin jura de venger son seigneur. Marteau-du-Destin lui rit au nez et passa à l'attaque, son imposant marteau à la main. Turalyon ne céda pas un pouce et, de son épée brisée, frappa Marteau-du-Destin jusqu'à le mettre à genoux. »

« Bien fait ! Ça lui apprendra, à ce gros balourd verdâtre ! » s'écria l'un des enfants, mais Brant lui fit signe de se taire.

« Allons. Ne nous moquons pas de notre ennemi. Notre gloire se mesure au courage


BLACKROCK
MOUNTAIN
TWILI
SHRO


KROL'DOK
STRONGHOLD
SUNNYGLADE
POWDERFUSE
POINT

qu'il faut pour affronter de tels adversaires. Turalyon assomma le chef de guerre orc. Le paladin et ses compagnons unirent alors leurs forces pour submerger les Orcs. Ils les vainquirent, mais sans tous les tuer. Au lieu de cela, ils les enchaînèrent, eux et Marteau-du-Destin. » Brant marqua alors une pause. « La Horde est vile, certes, mais elle est redoutable. Nous devons bien ce respect, même à eux. »

Il scruta leur regard tandis que les jeunes chuchotaient entre eux ou, silencieux, pesaient le sens de ses paroles.

« Alors c'est comme ça que s'est terminée la Deuxième guerre ? » demanda à mi-voix l'un des jeunes.

« Non. Il y a eu d'autres batailles, certaines tout aussi importantes que celle-là », répondit Brant. « Mais le siège du pic Rochenoire a marqué un tournant décisif. Si nous avions perdu cette bataille, nous aurions sans doute perdu la guerre tout entière, et le monde ne serait pas celui que nous connaissons aujourd'hui. »

Il s'adossa, puis en vint à parler de la guerre elle-même. Il n'en fit pas l'éloge, mais expliqua que, dans un monde aussi complexe, la guerre était parfois un mal nécessaire.

« La guerre exige tant de nous, et lorsque nous répondons à son appel, elle révèle qui nous sommes vraiment. Lorsque Lothar enjoignit aux autres de lui prêter main-forte, beaucoup restèrent sourds à son appel. La peur les retint chez eux, terrés derrière leurs portes closes. Ainsi, les chevaliers qui, *eux*, répondirent à l'appel partirent au combat, bien décidés à devenir le rempart qui protégerait leur monde tout entier de la Horde. »

Brant leur parla ensuite des nombreux peuples qui se disputaient terres et ressources. L'Alliance, la Horde, les ogres et bien d'autres encore. Il leur expliqua que le *besoin* n'était pas un mal en soi, même si les moyens employés pour le satisfaire l'étaient souvent.

« Certains, cependant, sont mus par la cupidité et n'hésitent pas à recourir à des méthodes brutales et cruelles. »

« Comme le Marteau du crépuscule ? » demanda un garçon plus âgé.

« Oh que oui. Ils prennent plaisir à s'emparer de ce qui ne leur appartient pas et à se l'approprier. Clairsoleil en est un exemple, et son souvenir est aussi tranchant qu'une lame. »

Après quoi, il sourit en ouvrant grand les bras.

« Et pourtant, nous voilà… au donjon de Fort-Lointain ! » s'exclama-t-il. « Ces lieux sont devenus pour nous un havre de paix. Ses remparts, et les soldats qui les défendent, veillent sur notre sécurité. Mais par-dessus tout, nous sommes là *les uns pour les autres*. »