



L'INVITATION

UNE NOUVELLE DE SYDNEY KING

HISTOIRE
SYDNEY KING

ILLUSTRATIONS
MARIANNA STRYCHOWSKA

ÉDITION
CHLOE FRABONI

CONCEPTION ET DIRECTION ARTISTIQUE
COREY PETERSCHMIDT, CHEUNG TAI

CONSULTATION CRÉATIVE
JEFF CHAMBERLAIN, MIRANDA MOYER, NESSKAIN, DION ROGERS

PRODUCTION
BRIANNE MESSINA, CARLOS GARCIA RENTA, TAKAYUKI SHIMBO

REMERCIEMENTS
VALERIE STONE

TRADUCTION
BAPTISTE SORIN, JEAN-MARIE CAROFF



Blizzard.com

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

Publié par Blizzard Entertainment.

Cette nouvelle est une œuvre de fiction. Les noms, les personnages et les incidents représentés sont le produit de l'imagination de l'auteurice 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'auteurice ni les sites tiers ainsi que leur contenu et décline toute responsabilité à cet égard.



L'INVITATION

Le centre de commandement d'Overwatch était silencieux. Seul le faible bourdonnement des serveurs se faisait entendre. Winston était assis devant la console, la lueur de l'écran se reflétant sur ses lunettes. Il appuya sur une touche, et le voyant rouge d'enregistrement commença à clignoter.

« L'héritage d'Overwatch a débuté avec une simple conviction commune : le courage d'une seule personne peut être le catalyseur du changement. Pendant la crise des Omniums, alors que l'humanité était au bord de l'annihilation, c'est cette idée qui a uni celles et ceux qui voulaient faire front. Elle a créé la première génération de héros et d'héroïnes d'Overwatch. Et nous nous battons encore aujourd'hui pour cette même conviction.

À l'époque... Overwatch n'était pas parfait, mais son objectif n'a jamais changé. Notre mission, ce pour quoi nous sommes revenus lors de l'attaque du Secteur zéro, était de protéger les gens. Il s'agissait de notre conviction commune : l'avenir mérite qu'on se batte pour lui.

La Commission internationale pour la justice l'a reconnu. Elle a suspendu l'ordre qui avait démantelé Overwatch car l'humanité et le peuple omniaque avaient





besoin de nous. Mais Overwatch n'a pas sauvé le monde seule. Lorsque la fumée s'est dissipée, nous avons vu quelque chose d'incroyable : *vous*. Des personnes de tous horizons, des militaires, des scientifiques, des gens ordinaires au courage extraordinaire, se sont levées pour défendre notre monde.

À Paris, à Busan, à Rio... d'anciens et nouveaux alliés ont répondu à l'appel. Ange a volé à notre rescousse. Reinhardt a de nouveau foncé dans la bataille pour la gloire et l'honneur. Et même de nouveaux visages, Aleksandra Zaryanova, Lúcio Correia dos Santos, Hana Song et tant d'autres, ont mis leur vie personnelle de côté pour venir à Gibraltar. Pas parce qu'on le leur a ordonné... mais parce que c'était la bonne chose à faire.

Nous avons examiné chaque rapport, chaque acte de bravoure lors de l'invasion. Et vous... *vous* avez brillé. Non seulement par votre talent, mais aussi par votre courage. C'est pourquoi vous avez reçu ce message accompagné de ce jeton ! Nous vous invitons officiellement à l'Observatoire : Gibraltar. Afin de vous battre aux côtés d'une nouvelle génération de héros et d'héroïnes. Le monde ne va pas se sauver tout seul. Rejoignez-nous. »

Un message s'afficha à l'écran : FIN DU MESSAGE ?

Winston regarda son reflet fatigué dans l'écran sombre. « Hum. Sojourn négocie toujours avec la CIJ. Le Secteur zéro est parti, et de nouveau des voix s'élèvent et appellent à la dissolution d'Overwatch. Quand elle découvrira que j'ai envoyé ces jetons... ça ne sera pas joli à voir. » Il imaginait déjà la discussion : Sojourn, calme et stratégique, lui expliquant l'importance des protocoles et de la politique.

« Mais, quand j'ai lancé le rappel, je ne savais pas si quelqu'un allait répondre, murmura Winston à son centre des communications vide. J'ai passé des années ici, dans la solitude, à croire que j'étais le seul à refuser de laisser Overwatch derrière moi. Mais toutes les personnes qui ont répondu... elles partageaient ma conviction. Ça a été difficile de se battre contre le Secteur zéro avec si peu d'effectifs. Mais c'était *la bonne chose à faire*. »

Pourtant, Winston hésitait, le doigt suspendu au-dessus du clavier. Il regarda à nouveau la vidéo, celle des images de leurs combats qu'il avait montées. Ça ressemblait... au bon vieux temps. Du moins, tel qu'il s'en souvenait. Ça ressemblait à de *l'espoir*.

« Les forces du Secteur zéro se sont peut-être repliées, mais elles sont toujours

là, quelque part. Et qui sait quelles autres menaces nous attendent. Le monde a encore besoin d'Overwatch, il n'a jamais cessé d'en avoir eu besoin Et puis, s'il y a bien une chose que j'ai apprise ici... c'est qu'il vaut mieux implorer le pardon de Sojourn que lui demander sa permission. Bon... quand faut y aller, faut y aller. »

Il appuya sur un bouton.

MESSAGE CONFIRMÉ.