



IV  
DIABLO  
LORD OF HATRED

# 길 잃은 자와 저주받은 자

쥘리앙 르노와 크리스토퍼 미튼의

PAUL TOBIN

CHRISTOPHER MITTEN

**BILZARD**  
ENTERTAINMENT

Chopl



## 길 잃은 자와 저주받은 자



악마술사라면 외롭고 고립된 삶을 피할 수는 없습니다. 또한 언제나 이타적인 소명을 수행하지만, 감사를 받는 일은 없죠. 악마술사의 삶을 선택하는 사람이라면 누구나 그 사실을 알고 받아들입니다... 하지만 운명이 끼어들어 익숙한 여정을 벗어날 것을 요구한다면 무슨 일이 일어날까요?

작가: **PAUL TØBIN** 그림 및 표지: **CHRISTØPHER MITTEN**

채색: **LAUREN AFFE** 구성 및 아트 디렉션: **CØREY PETERSCHMIDT**

식자: **ANDWØRLD DESIGN** 디자인: **LIA RIBACCHI**

BLIZZARD ENTERTAINMENT

스토리 및 프랜차이즈 개발 선임 디렉터: **VENECIA DURAN**

저작물 및 서적 선임 매니저: **MATTHEW CØHAN**

편집 감독: **CHLØE FRABØNI** 선임 편집자: **MEGAN WALKER**

프로덕션: **BRIANNE MESSINA, TAKAYUKI SHIMBØ, TRACY WANG**

게임 팀 자문: **MATT BURNS, BEN CHANEY, DAVID LØMELI**

세계관 자문: **IAN LANDA-BEAVERS** 고마운 분들: **FERNANDØ FØRERØ PINILLA**



ENTERTAINMENT Blizzard.com

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc., Blizzard, Blizzard Entertainment 로고는 미국 및/또는 기타 국가에서 Blizzard Entertainment, Inc.의 상표 또는 등록상표입니다.

출간: Blizzard Entertainment.

이 만화는 픽션입니다. 이름, 인물, 장소, 사건은 작가 또는 아티스트의 상상의 산물이거나 허구적으로 지어낸 것이며, 생사를 불문한 실존 인물, 사업체, 사건 또는 지역과의 유사성은 순전한 우연입니다.

Blizzard Entertainment는 작가 또는 타사 웹사이트 또는 콘텐츠를 관리하지 않으며, 어떠한 책임도 지지 않습니다.

테간제 고원.

한때 마법학자 암살자들의 위협을 무릅쓰고  
악마술사들이 이 지역에 모여들었다는 소문을  
들었다... 혹시 지금도 그러는 건 아닐까?

세월의 흔적. 군데군데  
무너지고 노후됐다...

...하지만 저 옅은 고대 비제레이의 상징이니,  
안에 뭔가 값진 것이 있을지도 모른다.

고대 비제레이는 악마를 다스려 자기들의  
의지를 따르게 할 것인지, 아니면... 하급 마법에  
집중할 것인지를 두고 분열되었다.

어려운 선택이었다. 진짜  
차이를 만들어 낼 수 있을 만큼  
강한 힘을 얻는다면... 나의  
동류처럼 추방되고 말 테니까.

수색의 처음 세 시간은 팔다리까지 옥신거리고, 고대의  
먼지가 폐에 들어차고, 새로운 벌레들이 내 옷과  
머리카락에 등지를 튼 것 외에 아무 소득도 없었다.

네 시간째가 되어서야 그 모든 고생의 보람을 찾을 수 있었다.

늘 그렇듯 잉크와 골회, 딱정벌레 껍질을 찢은 가루로 적힌 책. 흠, 오랜 세월이 지났지만 양피지는 놀랍도록 보드랍다. 희미한 무지갯빛, 가죽을 눌러 만든 걸까?



콩콩  
물고기 비늘 냄새가 나는군.

책장들은 속삭인다. 적어도 내게는 그렇다. 때로는 비명을 지르기도 한다.



아악!  
안 돼!  
아아아!

아니아, 책장에서 들리는 비명이 아니다.



안 돼애애!  
제발!  
아아아!

이런 광경이 몇 번째인지 이제는 셀 수조차 없다.

크아아

아아!

30초만 빨리 왔더라면 할 수 있는 게 훨씬 많았을 텐데.

5초만 늦게 왔더라면 아무것도 할 필요가 없었을 테고.

하지만 이제 어쩔 수 없이 다시 지옥의 힘에 손을 대야 한다.

와라!

즉시 호흡이 답답해지고, 진노가 쌓이고, 땀이 샘솟고, 심장이 두근거린다...

이제 라쿠니 너희도 비명을 질러라.

소녀를 보호하는 가장 빠른 방법은 발로 밟는 것이다.

잠깐만 얹드려 있어라, 애야.

지옥은, 그곳의 생물과 불길은 강하고, 격렬하고, 분노한다.

나는 다져진 흙바닥처럼 단단하고, 비제레이 건축물처럼 확고하게 영원히 버티고 서서 그것들을 굴복시키고 내 의지를 따르게 해야만 한다.

크아아아아아아아



라쿠니는 빠르게 죽는다.  
지옥은 참을성이 없다.



이제부터가 어려운 부분이다--



어린이와 대화하는 것.



어.  
널... 밟아서  
미안하다.

괜찮아요.



그럼...  
행운을 빈다,  
꼬마야.



덤석



어?

집에 데려다주세요.  
괴물들이 더 나타나면  
어떡해요?



흠음.



그렇구나.  
괴물이 또 나타나기라도  
하면 너도 함께 있던  
사람들처럼 갈가리 찢겨  
버릴 테지.

머리로는 그러지 않아야 한다는 걸 알면서도, 난 어느새 소녀를 가장 가까운 마을로 데려가고 있다...

난 번두리까지만 갈 거다.

너희 마을에서도 날 반기진 않을 테니까.

그 여정에서 난 아이들이... 궁금한 게 많다는 걸 알았다.

음. 궁금한 게 있는데요.

고향이 어디예요?

무슨 일 하세요?

어디로 가시는 거예요?

그 책은 뭐예요?

개 키우세요?

혹시 개 키우시면 제가 쓰다듬어 줘도 돼요?

아저씨 집은 어디예요?

멋진 곳인가요?

개는 없다.

집도 없다.

아저씨를 도와준 그것들은 뭐예요? 아저씨 애완동물인가요? 이름이 있어요?

왜 옷에서 이런 냄새가 나죠?

목마 좀 태워 주실래요?

너무 버겁지만, 한편으론 재미있다. 지식을 갈구하는 게 어떤 건지 나도 아니까.

넌 항상 이렇게 말이 많니?



마을 끝자락에서 아이는 입을 다물었다. 문은 열려 있었지만 사람들은 날 경계했고, 옆으로 비켜 서지도 않았다.

크레비를 마을로 데려오시느라 애써 주신 건 고맙습니다. 그런데...

...다른 사람들은요?



없다. 미안하지만, 다른 사람은 구할 수 없었다.

오. 그러면 전부...? 뭐, 할 수 있는 건 다 하시켰죠. 그래도 감사합니다-

아저씨가 불을 일으키니까 그것들이 나타났어요! 그것들이요! 그리고 아저씨가 자기 말을 들으라고 하니까, 정말 말을 들었어요!



무슨 얘기니?

난 혼자였다. 아이들은 겁에 질리면 이상한 걸 보기도 하지. 이야기도 만들어 내고.

으음, 그건 맞습니다 저기, 선생님? 사정하십니까? 괜찮으시면 식사라도--



음식이 있으면 좋겠지만, 제안을 받아들일 순 없다... 지금은 떠나야 할 때니까.

크레비!

아! 누아리!



언제나 떠나야 할 때니까.

**털썩**

그... 책은?  
물러나!

저자가 바로  
악마야!

어서 꺼져라!  
씩 꺼져!

더러운 주인을 섬기려고  
인류를 저버린 자야!

저 남자는 악마의  
혈족이다!

피 냄새가 진동하네!

저자가 우리 마을을  
파멸시킬 거야!

저리 가!



어--?

조용히 해. 저건 사악한  
사람이야.

악마를 조종하는 것과  
악마를 섬기는 것 사이의  
차이를 모른다고 저들을  
비난할 수는 없다.

그게 내 일에서 가장 힘든 부분이니까.  
하루 또 하루. 매 순간. 바로 지금도, 난  
힘겨운 투쟁을 멈출 수 없다.

이들 중 일부라도 내 행동을 믿어 주고, 내 도움이 필요할 때마다 일말의 고마움이라도 느껴 준다면 좋을 텐데.

무슨 생각으로 여기까지 온 건지 모르겠다. 친구를 찾으려던 걸까.



그나마 책이라도 찾았으니, 다른 건 없어도...

...괜찮겠지.

하지만 그걸 위해 이 먼 길을 돌아와야 했다니.



가자, 크레비.

하지만...



...고마워요.