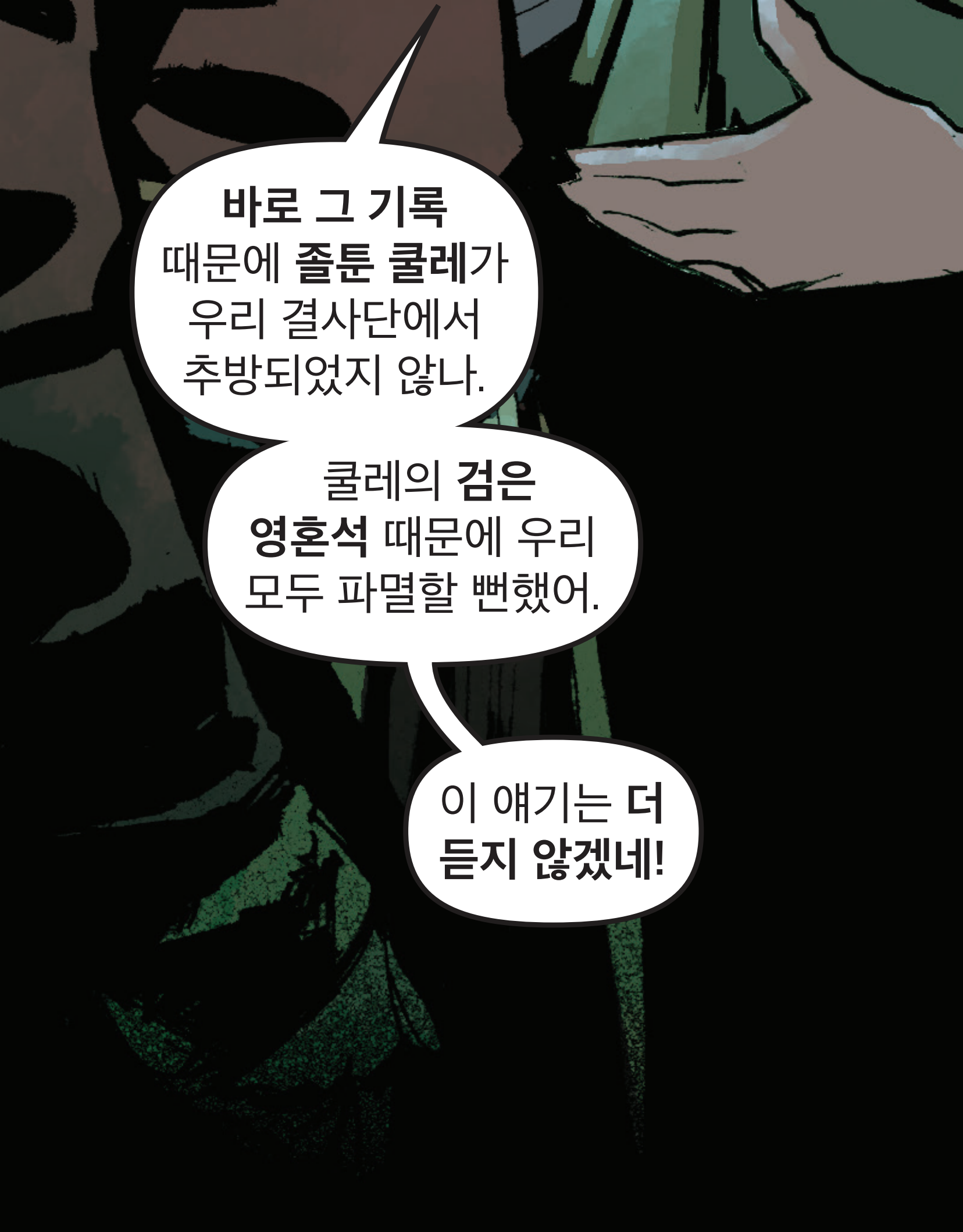
BLIZZARD
ENTERTAINMENT

DIABLO® IV

SINS of the HORADRIM

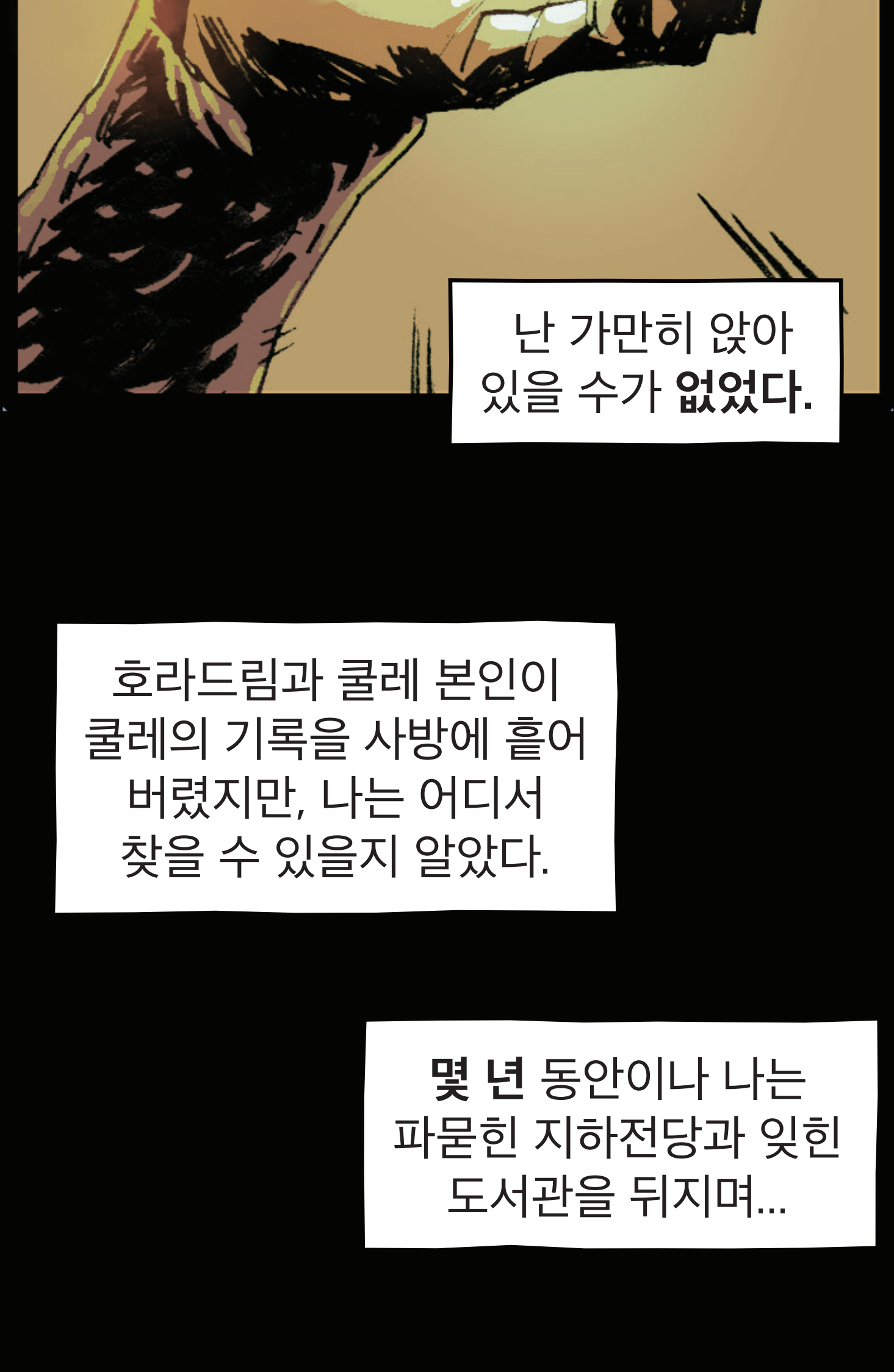
진수

긴요한 일로 귀하의 빛의 대성당에 편지를 씁니다.
아스타로트의 죽음에 대해서는 들었겠지요.
나, 드루이드 아이리다와 나파인이 힘들게 얻어낸 승리요.
허나 그것은... 완전한 진실이 아니오.
귀하가 편지를 읽고 있을 그 순간에도 불타버린 공작은 준동하고 있을 테니.
일이 이렇게 되어서는 안 됐다.
허나 그 대안이란 것은...
...훨씬 더 나쁜 것이었지.
티리엘이 돌아올 때까지 준비를 해야 해.
하지만 **어디로** 갔는지 모르지 않나. 돌아올 계획이 **있기나** 한지도!
어쩌면 다른 힘에 기대를 걸어야 할 때일지도 몰라.
영혼석.
호라드림의 **가장 강력한** 무기였지.
하지만 세계석이 없는 지금, 영혼석을 만들려면 다른 방법을 찾아야 해.
아니야, 도난. 영혼석은 다만 보호의 **환상**만을 줄 뿐일세.
지옥을 막아낼 **임시방편**에 불과하다고.
영혼석에 대해서라면 읽을 만큼 읽었네. 호라드림의 관리하에 악마들은 무려... **몇 세기** 동안이나 갇혀 있었지.
졸툰 쿨레가 영혼석 합성에 관해 **방대한** 기록을 남겼어.


바로 그 기록 때문에 **졸툰 쿨레**가 우리 결사단에서 추방되었지 않나.
쿨레의 **검은 영혼석** 때문에 우리 모두 파멸할 뻔했어.
이 얘기는 **더 듣지 않겠네!**

의심은 질투의 못난 자식이다.

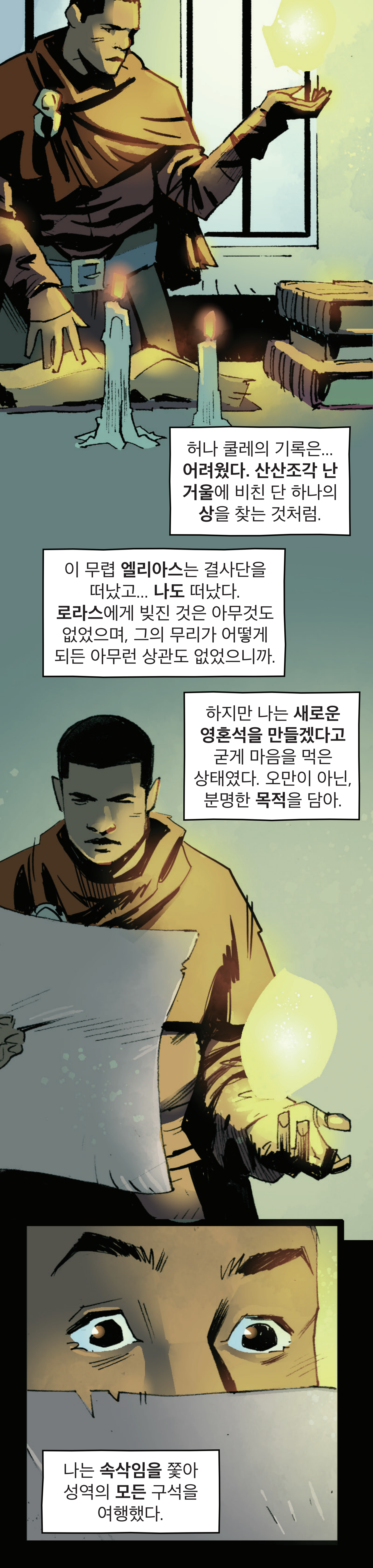
티리엘이 사라진 호라드림은 분열되었다.

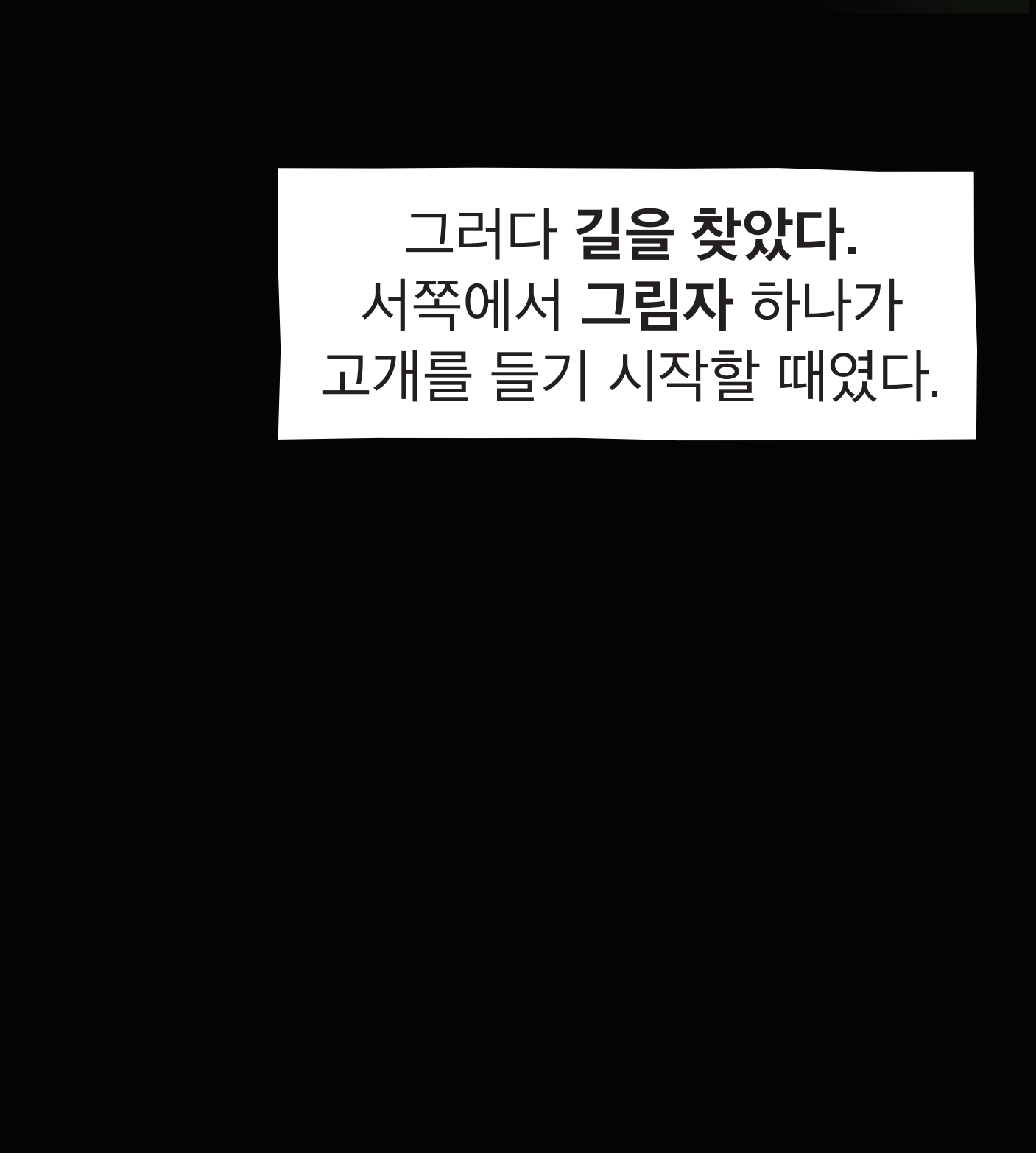

필요한 결정을 내리지 **못했지.** 내리고 싶지 **않았던** 것이었을지도.
난 가만히 앉아 있을 수가 **없었다.**

호라드림과 쿨레 본인이 쿨레의 기록을 사방에 흩어 버렸지만, 나는 어디서 찾을 수 있을지 알았다.

몇 년 동안이나 나는 파묻힌 지하전당과 잊힌 도서관을 뒤지며...

...공들여 지식을 합쳤다. **광인**이 캐냈고 **두려워하는 이들**이 숨긴 **찬란한 지혜**의 파편을.

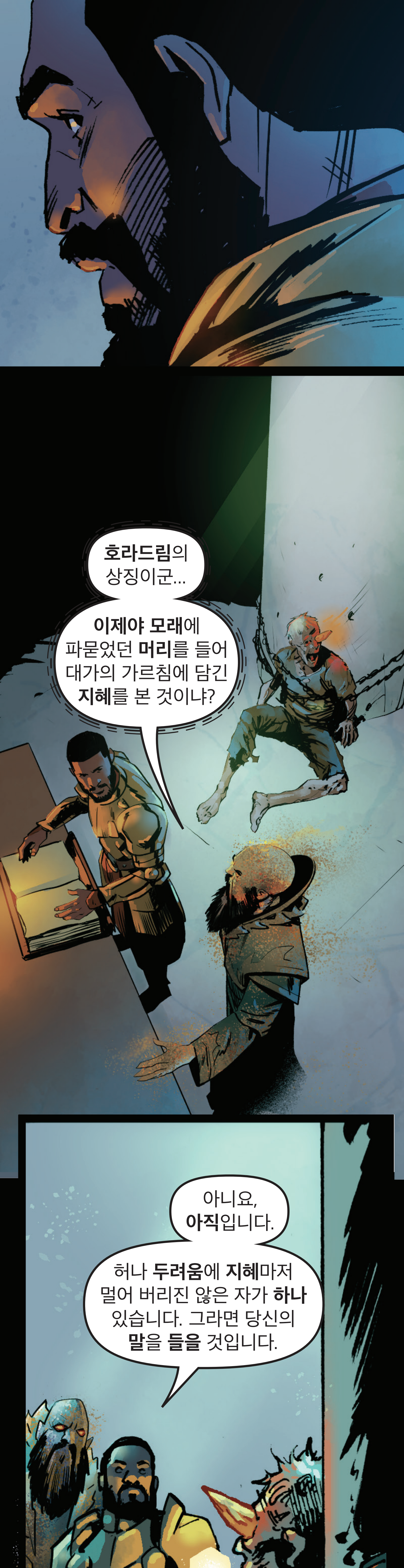

허나 쿨레의 기록은... **어려웠다. 산산조각 난 거울**에 비친 단 하나의 **상**을 찾는 것처럼.
이 무렵 **엘리아스**는 결사단을 떠났고... **나도** 떠났다. **로라스**에게 빚진 것은 아무것도 없었으며, 그의 무리가 어떻게 되든 아무런 상관도 없었으니까.
하지만 나는 **새로운 영혼석을 만들겠다고** 굳게 마음을 먹은 상태였다. 오만이 아닌, 분명한 **목적**을 담아.

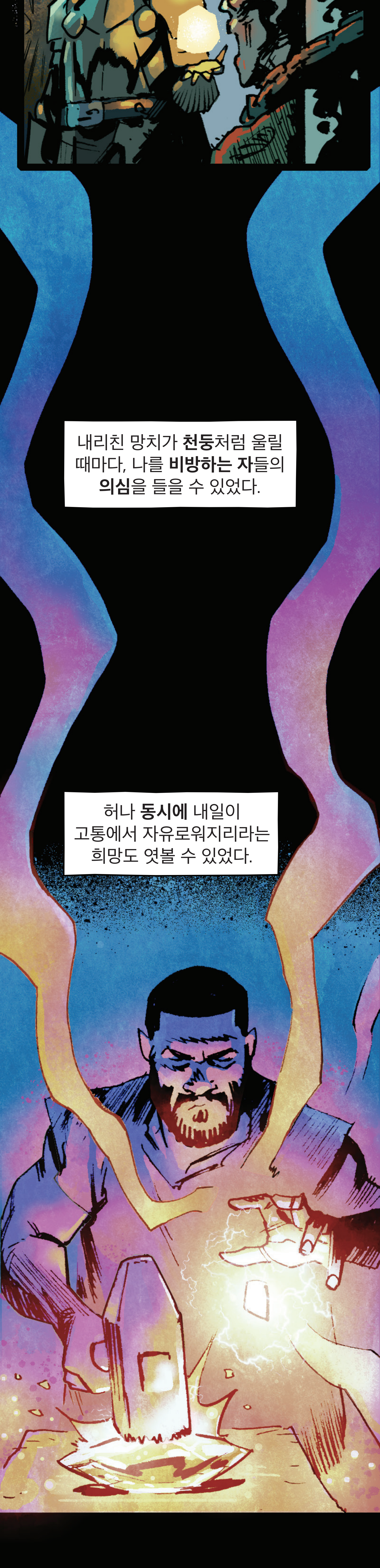

나는 **속삭임**을 쫓아 성역의 **모든** 구석을 여행했다.

그러다 **길을 찾았다.** 서쪽에서 **그림자** 하나가 고개를 들기 시작할 때였다.

안 돼!
빛이시여!
아스타로트였다.
나는 드루이드들이 싸우다 죽는 모습을 보았다. 영혼석을 제외한다면 무엇으로도 이 악을 가둘 수 없다는 사실을 알고 있는 채로.
내 수색은 계속됐다. 그러다 **케지스탄의** 모래 아래에서, 나는 쿨레의 작업장을 **찾았다.**

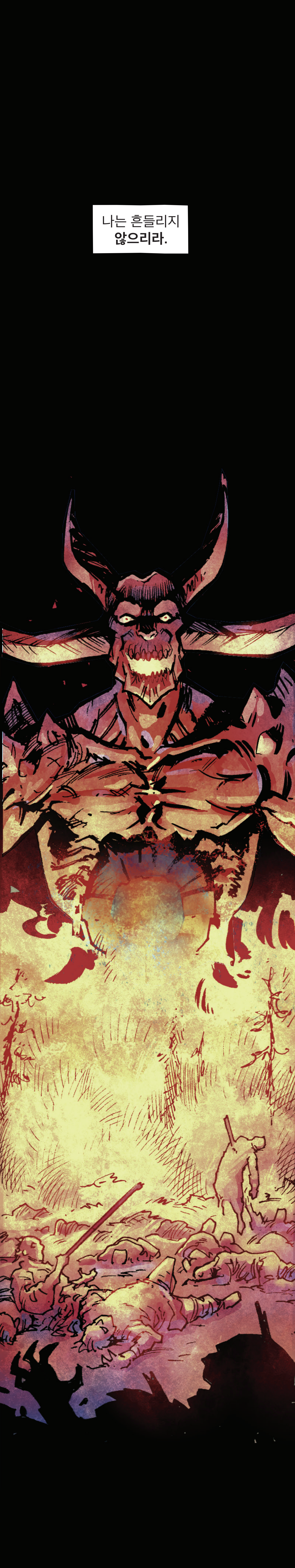
로라스가 **한 말** 중에 **하나**는 맞았다.
나는 안에서 우글대는 **공포**에 준비가 되어 있지 않았다.
부웅
뒤틀린 실험과… 그보다 나쁜 것들.
콰지직
하지만 물러날 생각은 **없었다.**
스코스글렌을 구원할 방도를 눈앞에 둔 채로는.
내가 찾던 것은 여기 있었다. 이 무시무시한 전당에.
언데드와… 그보다도 무시무시한 것이, 위를 지나는 상단에게 악몽을 속삭였다.
내가 찾은 지식만 있다면 티리엘이 우리에게 남긴 사명을 다할 수 있을 터였다.
우리 세계를 지옥의 권세로부터 지킬 수 있을 것이었다.
누가 대가의 **진수**가 담긴 길을 지나느냐?


호라드림의
상징이군...
이제야 모래에
파묻었던 **머리**를 들어
대가의 가르침에 담긴
지혜를 본 것이냐?
아니요,
아직입니다.
허나 **두려움**에 **지혜**마저
멀어 버리진 않은 자가 **하나**
있습니다. 그라면 당신의
말을 **들을** 것입니다.

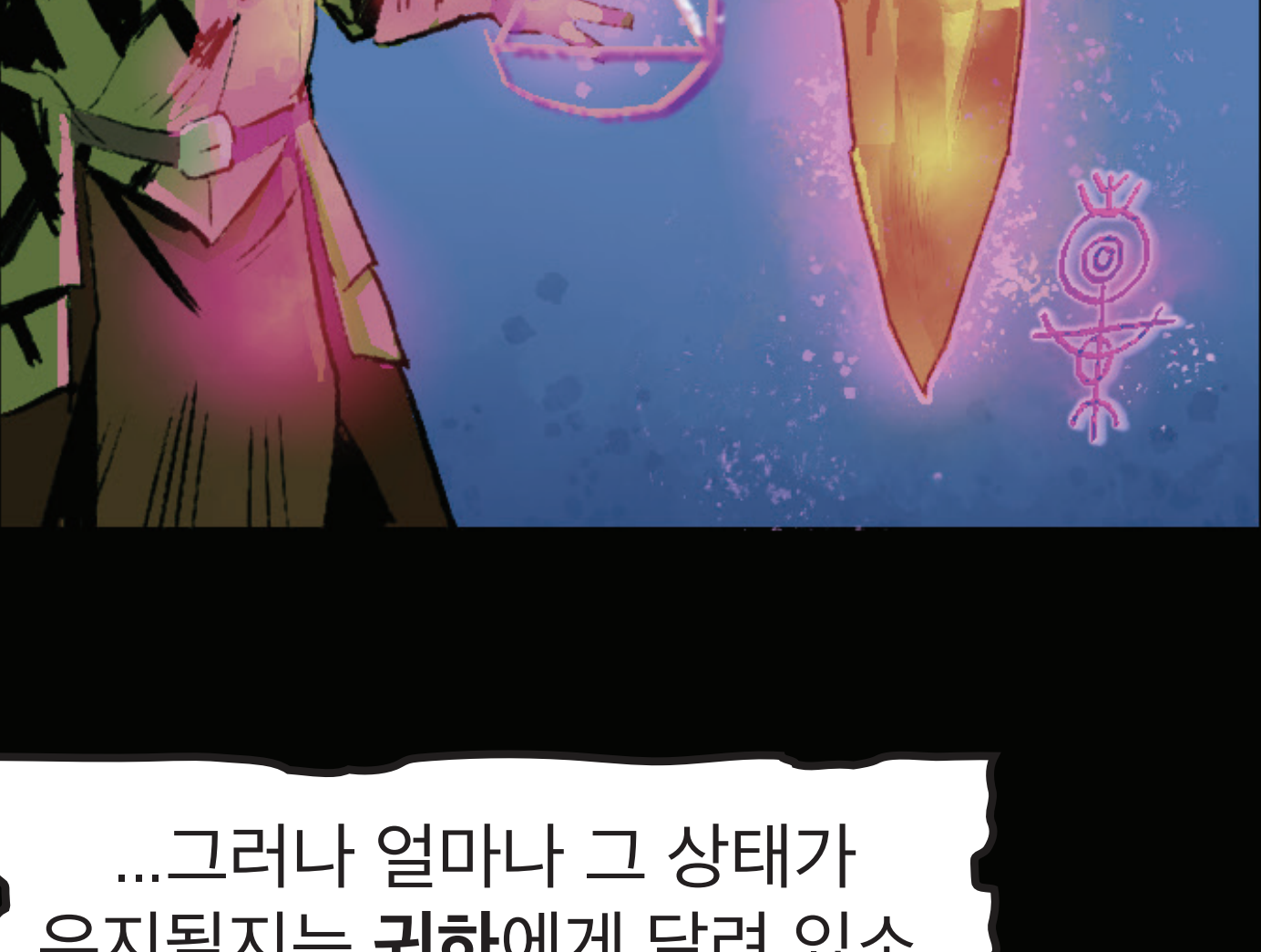

내리친 망치가 **천둥**처럼 울릴
때마다, 나를 **비방하는 자**들의
의심을 들을 수 있었다.
허나 **동시에** 내일이
고통에서 자유로워지리라는
희망도 엿볼 수 있었다.

그 **의무**가 나를
나아가게 했다.

나는 흔들리지
않으리라.

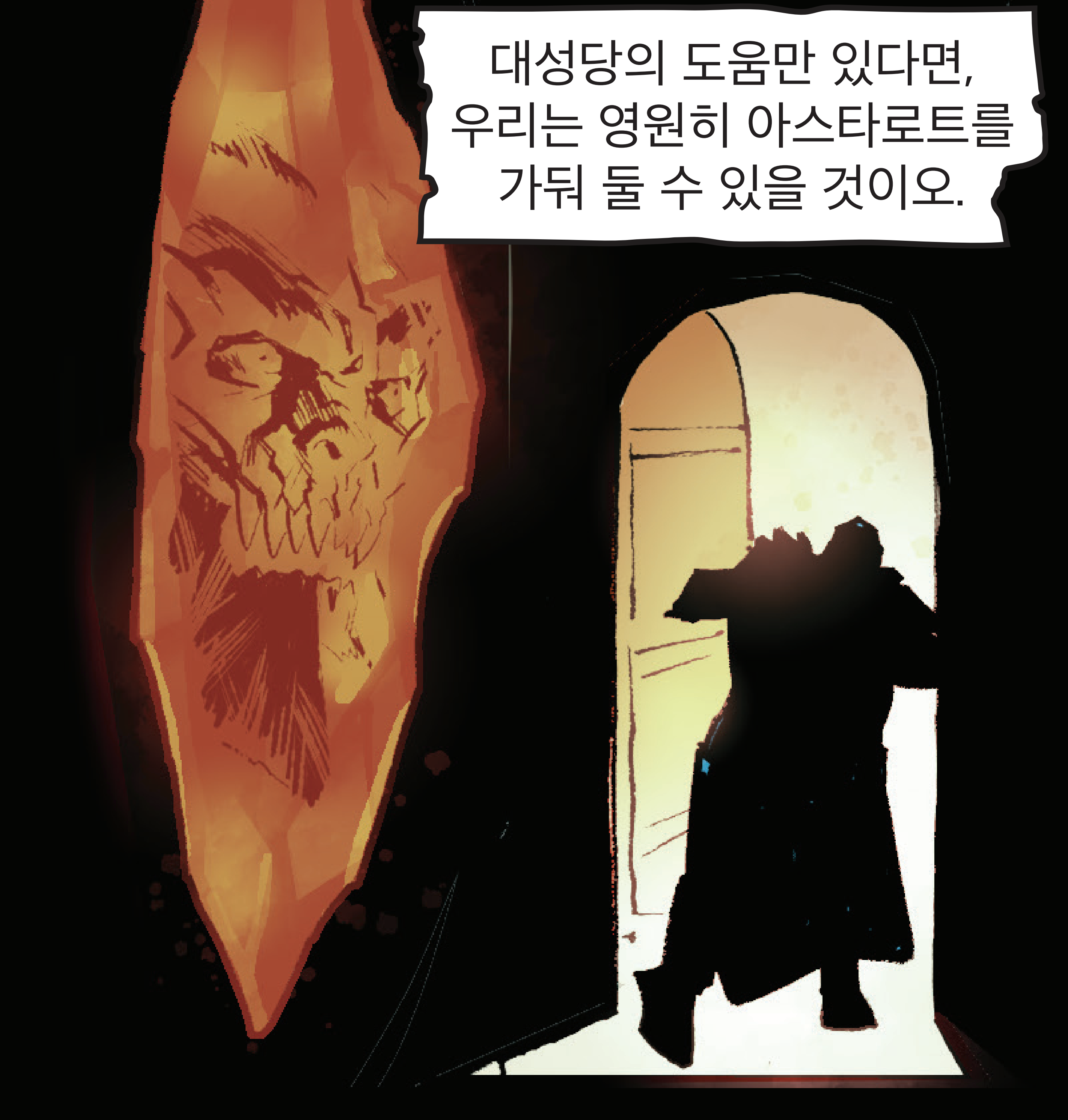


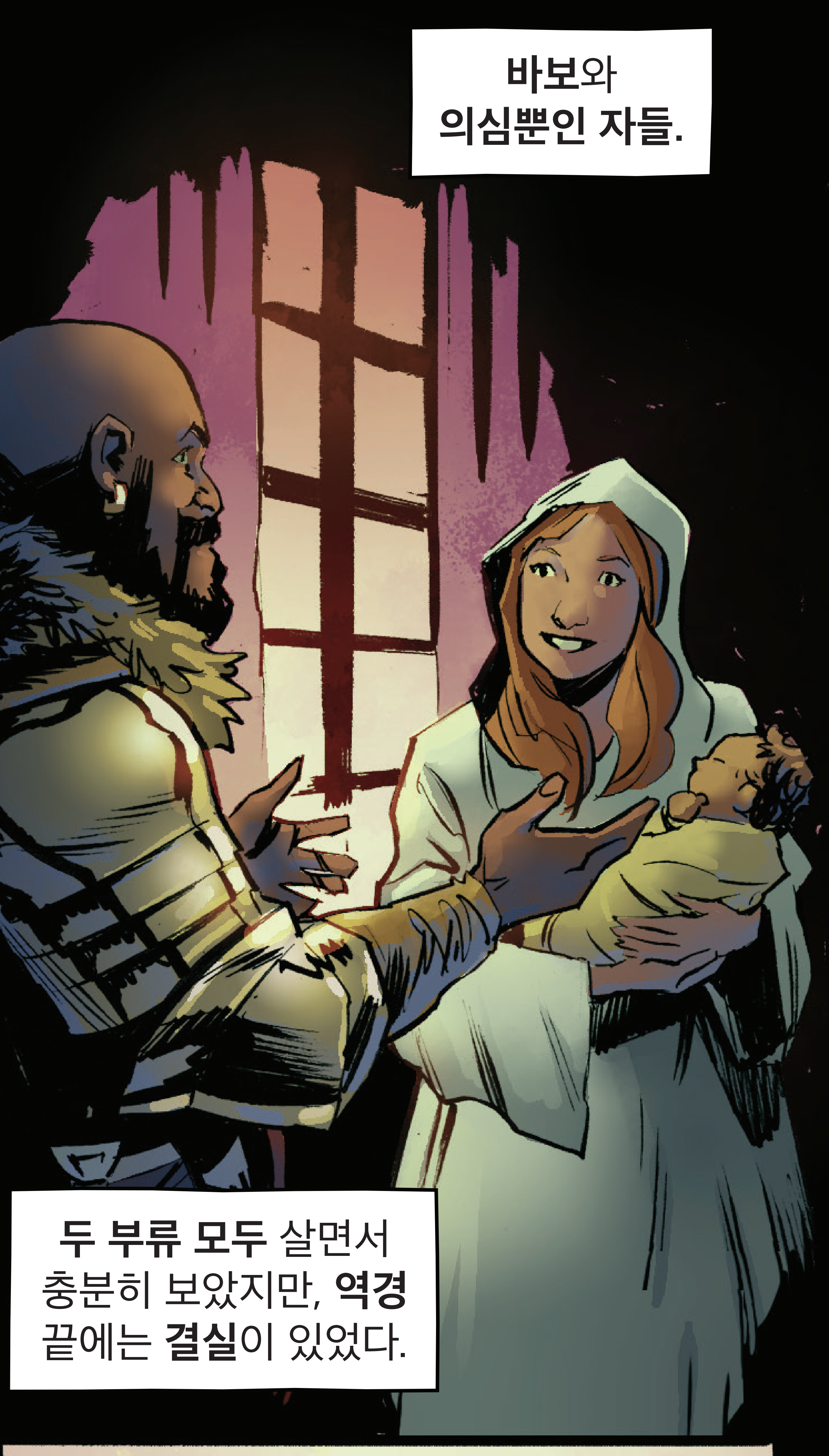
지금 아스타로트는
영혼석에 갇혀 있소.
내 피와 희생으로 그의
악의를 묶어 두었지...

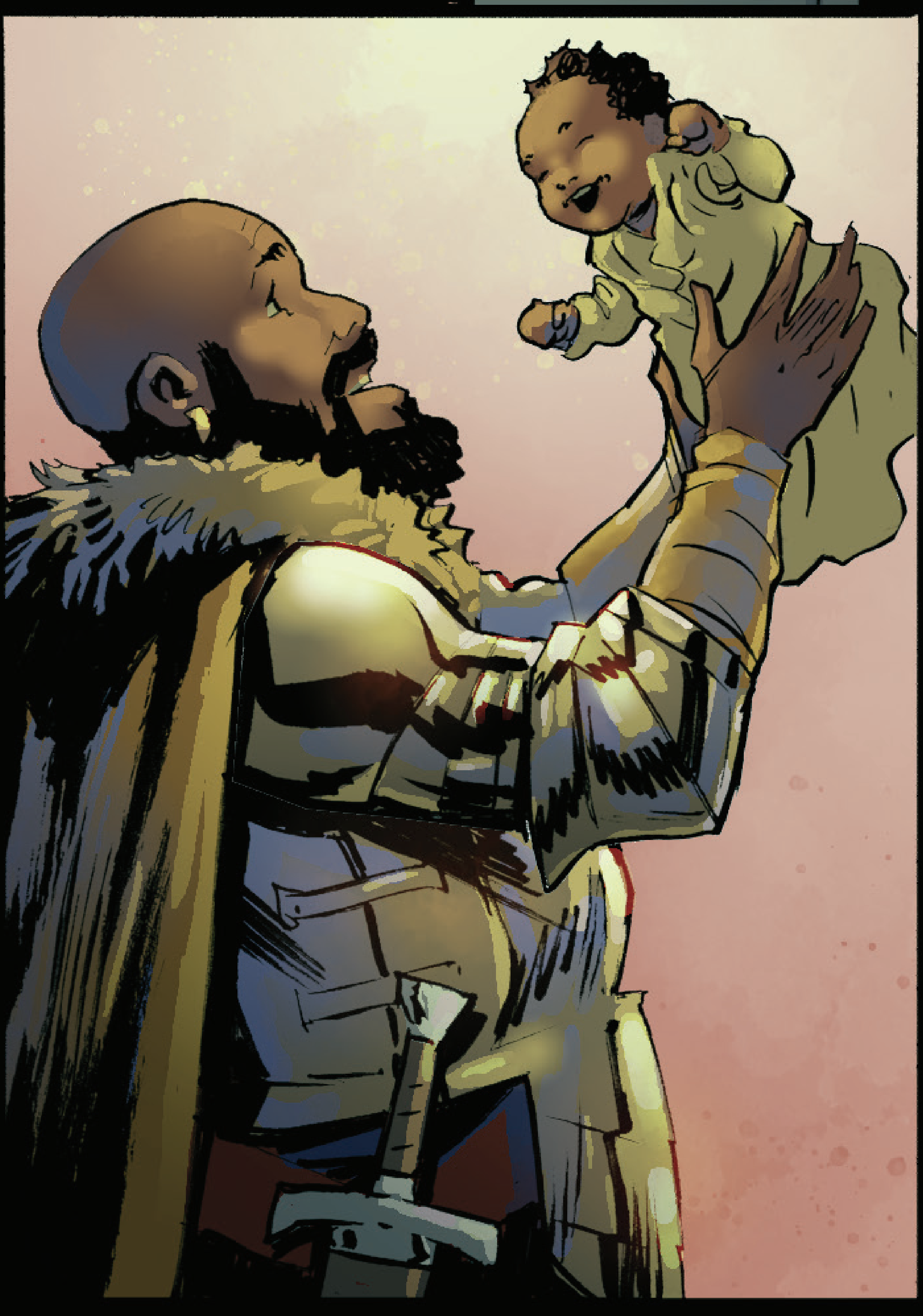


...그러나 얼마나 그 상태가
유지될지는 **귀하**에게 달려 있소.

우리 세계의 하늘이 다시 한번
재로 뒤덮이는 것을 원치
않는다면, 내게 도움을 주시오.


대성당의 도움만 있다면, 우리는 영원히 아스타로트를 가둬 둘 수 있을 것이오.


바보와 **의심뿐인 자들.**
두 부류 모두 살면서 충분히 보았지만, **역경** 끝에는 **결실**이 있었다.



그리고 나는 **아무것도** 후회하지 않는다.

끝

작가
Fred Kennedy
구성
Corey Peterschmidt
작화
Adam Gorham
채색
Lauren Affe
식자
AndWorld Design

블리자드 엔터테인먼트
선임 디렉터 Venecia Duran
저작물 및 서적 선임 매니저 Matthew Cohan
편집 감독 Chloe Fraboni
선임 브랜드 아티스트 Corey Peterschmidt
프로덕션 Carlos Garcia Renta, Brianne Messina, Takayuki Shimbo, Valerie Stone
세계관 자문 Ian Landa-Beavers
게임 팀 자문 Nick Chilano, Gabriel Ling, David Lomeli

Blizzard.com

© 2025 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.