

DIABLO[®]

IMMORTAL[™]



죄악을 먹는 자

BENJAMIN WAGNER

CHRISTOPHER MITTEN



죄악을 먹는 자

DIABLO[®]
IMMORTAL[™]

악마술사의 삶이라는 기나긴 여정은 흑백으로 구분할 수 없습니다. 말할 수 없는 공포를 마주했을 때, 그들은 어려운 결정을 내려야 합니다. 때로는 그 결정이 도저히 불가능한 것일 수도 있습니다. 하지만 지옥의 힘으로 그곳의 악마들을 공격하려 한다면, 그 결과를 마주할 준비도 되어 있어야 합니다.

작가 **BENJAMIN WAGNER** 선화 및 표지 **CHRISTOPHER MITTEN**

채색 **LAUREN AFFE** 식자 **ANDWORLD DESIGN**

블리자드 엔터테인먼트

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

문학 및 도서, 선임 매니저 **MATTHEW CÖHAN**

편집 슈퍼바이저 **CHLOE FRABONI**

선임 편집자 **MEGAN WALKER**

선임 브랜드 아티스트 **SOPHIE ERB**

제작 **BRIANNE MESSINA, TAKAYUKI SHIMBÖ, LAURA TAYLOR, JT TORREA**

게임 팀 자문 **MÖNICA CHEN, DAVID LÖMELI, RYAN QUINN**

세계관 자문 **IAN LANDA-BEAVERS**



Blizzard.com

© 2026 Blizzard Entertainment, Inc. Blizzard, Blizzard Entertainment 로고는 미국과 기타 국가에서 Blizzard Entertainment, Inc.의 상표 또는 등록상표입니다.

블리자드 엔터테인먼트 제공

이 만화는 픽션입니다. 만화에 등장하는 이름, 캐릭터, 장소, 사건은 작가 또는 아티스트의 상상의 산물이거나 허구로 사용되었으며, (생사를 막론하고) 실제 인물과 사업체, 사건, 지역과 유사한 점이 있다면 전적으로 우연의 일치입니다.

블리자드 엔터테인먼트에는 작가 또는 제3자의 웹사이트 또는 그 내용물에 대한 통제권과 책임이 없습니다.

벨햄 마을.
8년 전.

우리 세계에 눈독을 들이기 시작한
날부터, 지옥은 나름의 목적으로 이
세계를 이용하려 했다. 빼앗고,
사냥하고, 지배하려고.

성역의 여러 종교에서는
악과 맞서 싸우는 여러
방법을 이야기하지만,
절대로 금기시되는 것이
하나 있다.

바로 악의 무기로 악에
맞서서는 안 된다는 것이다.

빠직!

으하하하.
대답하구나.

목숨을 건 전투에서, 한 손을
묶고 싸울 수는 없는 법이다.

어머니...
도와주세요!

날 용서해라.

도망쳐!

어머니...
안 돼요!

우리는 어떤 대가를 치르더라도 악을
몰아내야 한다. 도덕과 미덕도
망자에게는 아무 의미도 없다.



후우.

그 대가는 끔찍하다.
하지만 행동하지 않는
대가는 훨씬 더 끔찍하다.

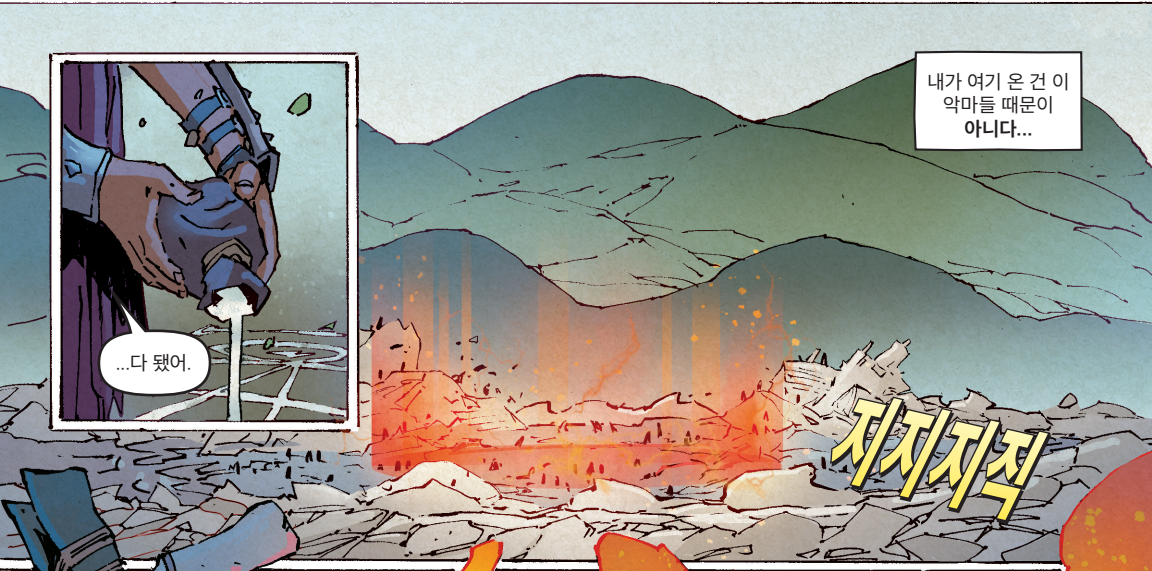


칸두라스. 현재.

이얏!

그르르르!

거의...



내가 여기 온 건 이
악마들 때문이
아니다...



...다 됐어.

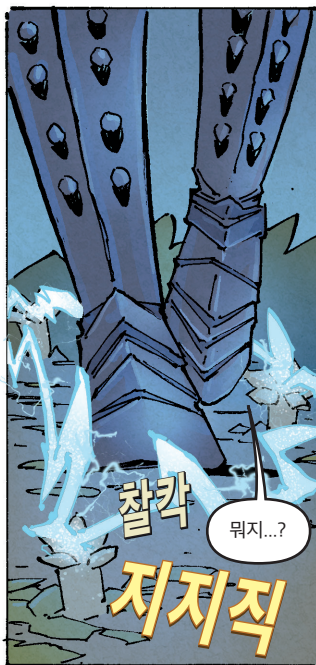
지지지직



크아아아아

...하지만 감염된
상처를 그냥 굼게
내버려 둘 수는 없다.





찰칵

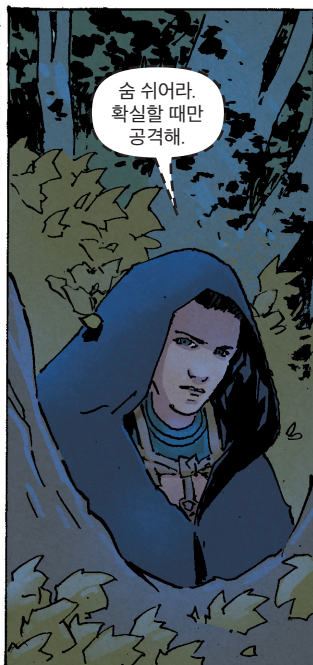
지지직

뭐지...?



악!

빠지직



숨 쉬어라.
확실할 때만
공격해.



어머니...?



소환사는 힘을
얻는 과정에 누가
다치는지는 신경쓰지
않는다.

그들의 범죄를
처벌해야 한다...
그리고 그런 정의를
실현하는 게 바로
우리다.

비즈자크타르가
길을 보여줄
것이다.

비즈자크타르...



푸쉬이이이

아직
아니아...



덤벼라, 겁쟁이
녀석아!



내가 가는 길에도 장애물이
있다. 우릴 쫓는 자들은
적지만, 우릴 배척하는
자들은 많다.



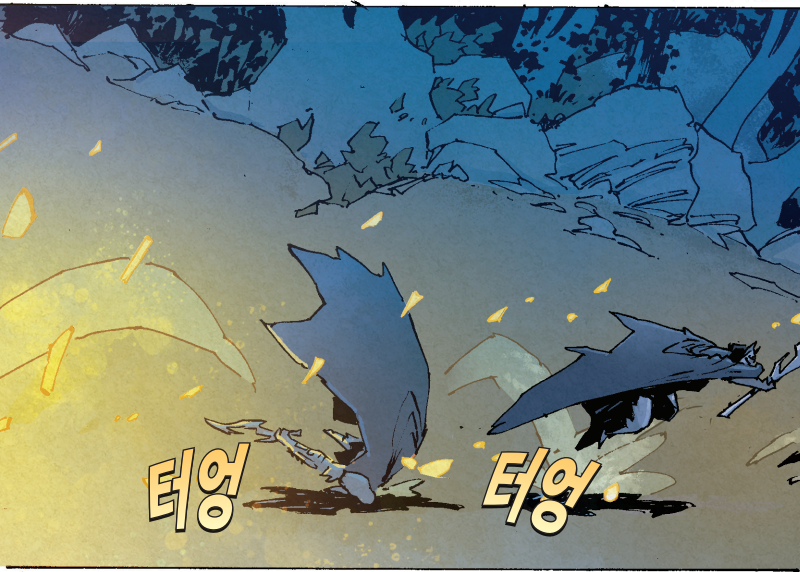
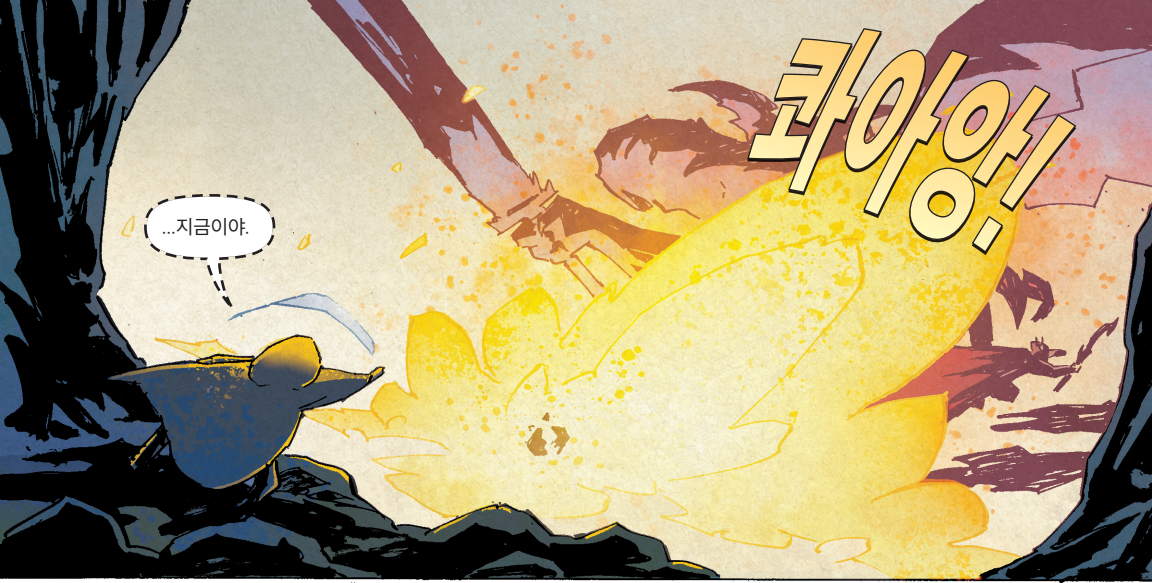
그르르릉

흠, 최근에
살육이 있었군.

모든 전투는 계산된
위험이다.



좋아... 악마야,
이리 나와라.





죽어라, 이 쓰레기야!

악마에게 하는 얘기 같지는 않은데.

슈웅



소환사에게 쫓긴 악마가 우리 마을을 덮쳤었다. 그 소환사가 너다.

네 무모함 때문에, 우리 집이 부서지고 내가 사랑한 사람이 모두 죽었다.



내가 관여하기 전에 그 악마가 마을을 몇 개가 파괴했을 것 같나?

크어어어어

네 가족의 희생 덕분에 수많은 다른 가족이 평온을 찾았을 거다.



으윽!

사람의 생명을 돈처럼 계산하지 마!



선택할 수 없었다고 화가 난 거냐? 오늘은 선택할 수 있다. 복수나, 승리냐?

콰앙!

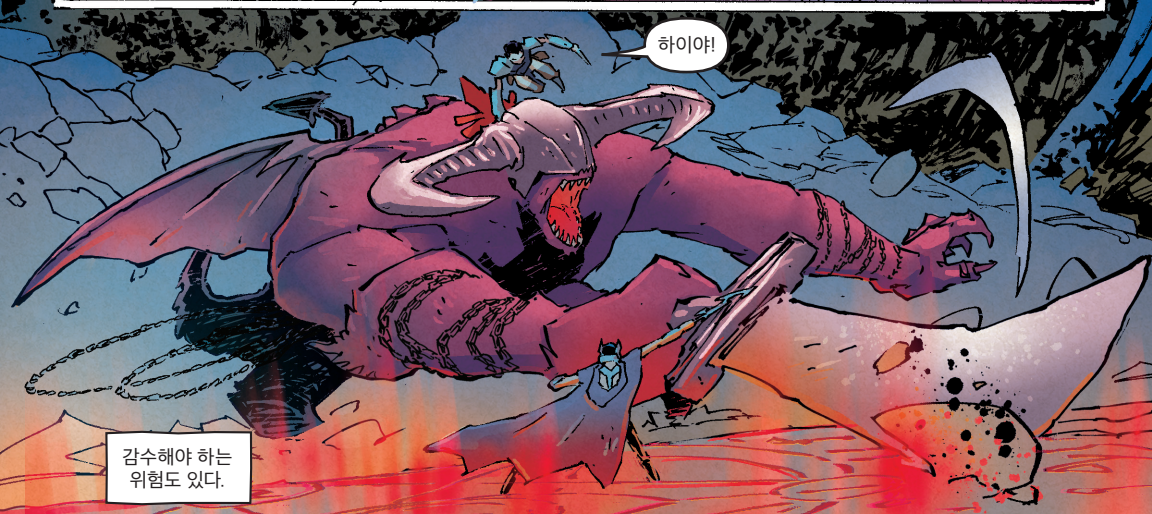


지금
선택해라!

우리 둘은
여기에서 죽을 수도
있고, 서로를 살릴
수도 있다.

푸쉬이

...좋아.



감수해야 하는
위험도 있다.



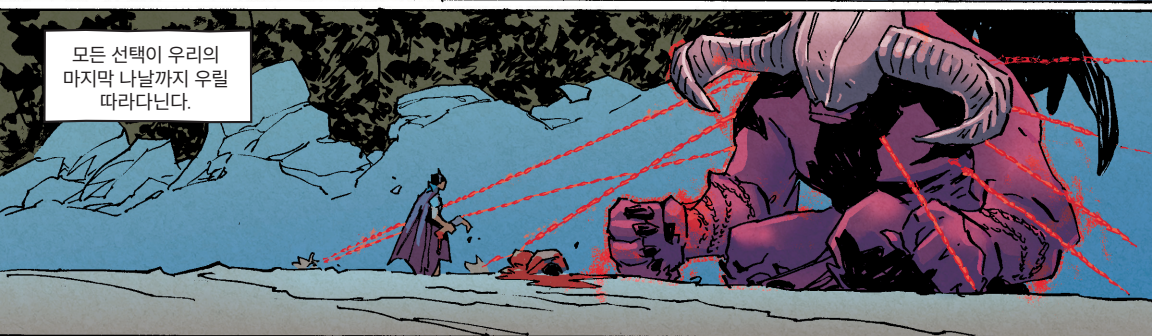
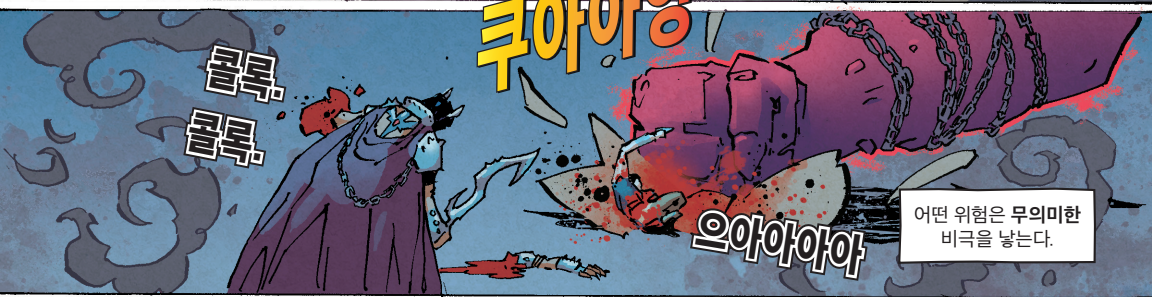
우리가 거의
이겼어... 어서
끝내!

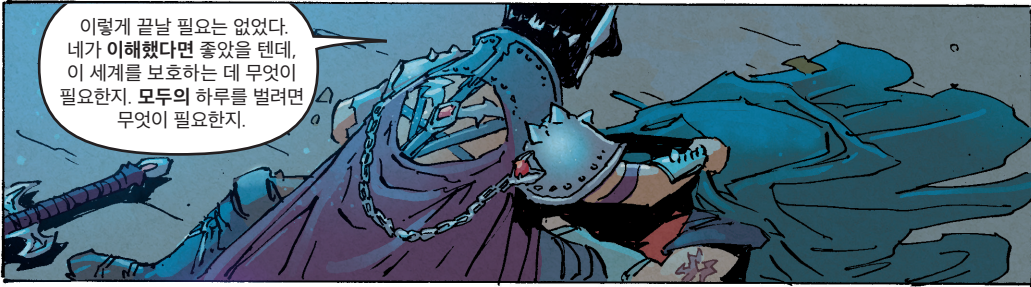


뭘 하는 거지?
처치해야 해!

악마의 의지가
산산이 깨어졌다.
죽은 거나
마찬가지야.

이 악마는 나를
섬기며 수많은 악마들을
처치하고 우리 세계를
지킬 거다.



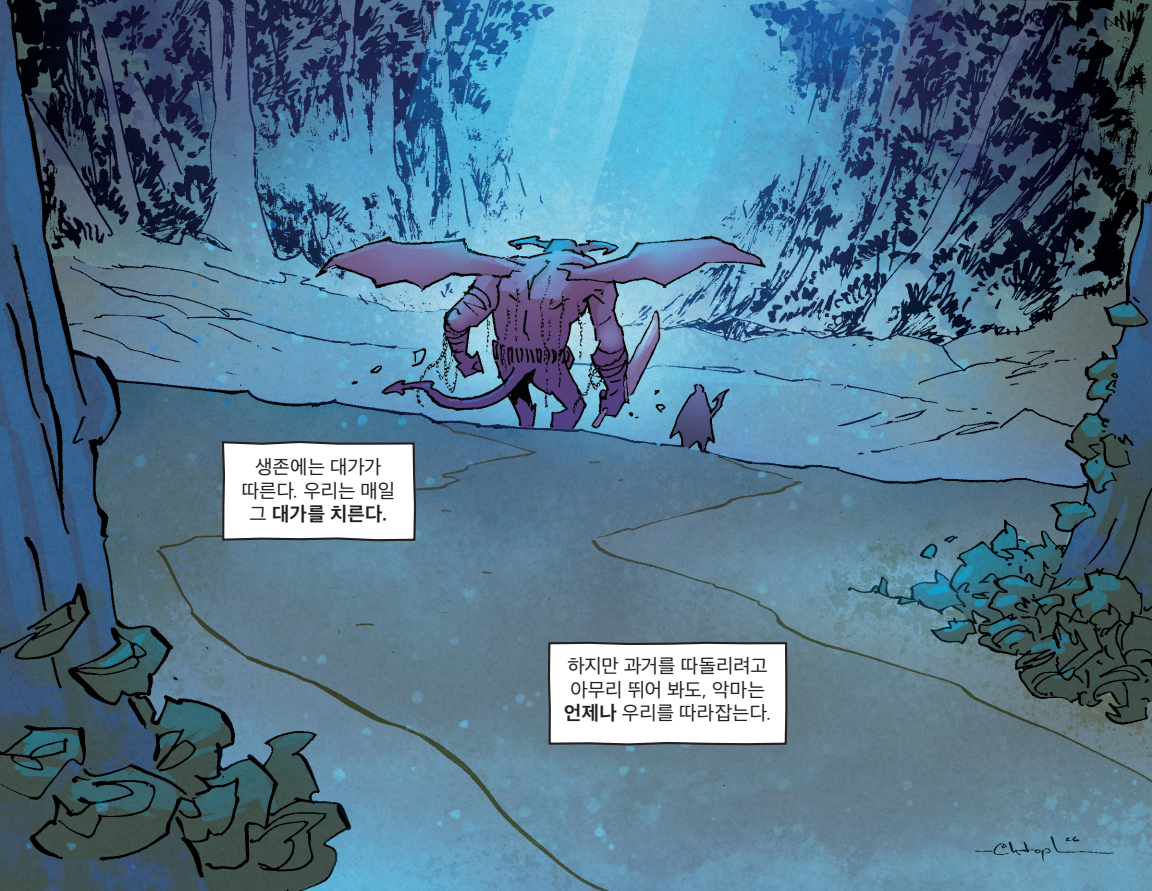


이렇게 끝날 필요는 없었다.
네가 이해했다면 좋았을 텐데,
이 세계를 보호하는 데 무엇이
필요한지, 모두의 하루를 벌려면
무엇이 필요한지.



젠장.
비즈자크타르...
그렇다면 다른
자들도 있다는
거겠지.

흐음?



생존에는 대가가
따른다. 우리는 매일
그 대가를 치른다.

하지만 과거를 따돌리려고
아무리 뛰어 봐도, 악마는
언제나 우리를 따라잡는다.