

BLIZZARD
ENTERTAINMENT

WORLD
WARCRAFT
MIDNIGHT

특이점



ROBERT BROOKS JOSEPH LACROIX



특이점

WORLD
WARCRAFT
MIDNIGHT™

아라토르 윈드러너는 실종된 부모님의 운명을 밝혀 줄 단서를 찾아, 스승 엄브릭과 함께 공허의 심연으로 들어간다. 하지만 현실이 뒤틀리고 어두운 속삭임이 정신을 헤집으며 공포를 먹잇감으로 삼기 시작했다. 아라토르는 공허에 자아를 빼앗기지 않고 맞설 방법을 배워야 한다.

작가 **ROBERT BROOKS** 표지 & 작화 **JOSEPH LACROIX**
채색 **MARCO LOCATI** 캘리그래피 **ANDWORLD DESIGN**

블리자드 엔터테인먼트

선임 디렉터, 스토리 및 프랜차이즈 개발 **Venecia Duran**

선임 매니저, 집필 및 출간 **Matthew Cohan**

편집 감독 **Chloe Fraboni** 선임 편집자 **Megan Walker** 선임 브랜드 아티스트 **Sophie Erb**

선임 프로듀서 **Brianne Messina** 제작 **Carlos Garcia Renta, Takayuki Shimbo**

게임 팀 자문 **Raphael Ahad, Terran Gregory, Phillip Hillenbrand, Jr., Chris Metzen,**

Stacey Phillips, Korey Regan 세계관 자문 **Sean Copeland**



Blizzard.com

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

출간: 블리자드 엔터테인먼트

이 만화는 픽션입니다. 이름과 캐릭터, 장소, 사건은 작가 또는 아티스트의 창작물이거나 픽션으로 사용된 소재이며, 생사를 막론한 실존 인물, 사업체, 사건 또는 지역과의 유사성은 전적으로 우연입니다.

블리자드 엔터테인먼트는 저자 또는 제3자 웹사이트 또는 해당 콘텐츠에 대한 어떠한 통제권을 보유하지 않으며, 어떠한 책임도 지지 않습니다.



빛은 위안을
주지 않아.

살을 지지고,
물집만
남기지.

빛은
불길만을
키워!

불태울 뿐이야!

오직
공허만이...

...쓰라림을 식혀줄 수 있다.

이제 그만.

사라져.

원드러너 마을.

공허의 손길이 아직도 남아 있다. 생각도 꿈도 공허에 물들어 간다.

발라 다쉬, 아라토르.

어머니와 아버지를 찾을 수만 있다면 이런 건 대가도 아니야.

그나마 무시하기는 쉽군.

정말 올지 반신반의했습니다.

정말 이 방법이 부모님을 찾는 길로 이어지는 게 맞습니까?

공허를 외면하지 않고 직시하는 법을 배우는 거 말입니다.

시간 낭비야.

아라토르, 걱정스럽습니다. 성기사는 하나의 진리만 추구하도록 배우죠.

공허에 발을 들이면 수많은 진리를 마주하게 됩니다.

그렇다고 들었습니다.

안 오십니까? 아니면 혼자 경험해 봐야 하는 부분인가요?

좋습니다.

균열 가장자리로 갑시다. 그곳이라면 눈에는 띄어도... 숨적당할 일은 없을 겁니다.

공허의 텔로그리스 균열.

어머니와 아버지는 여기 없을 거야.

그러니까... 적과 대련해 보라는 겁니까?

공허를 적으로만 보는 관점부터 버리십시오. 그렇지 않으면 도리어 통째로 삼켜질 겁니다.

공허를 이해하십시오. 견뎌 내십시오.

공허에 굴복해.

공허의 거짓말을 곧이곧대로 믿으라는 겁니까? 위험하지 않습니까?

물론 위험합니다.

공허의 목소리에 귀를 기울이든... 저항하든...

...어느 쪽이든 위험이 따릅니다.

저는 당신이 두 선택지 사이에서 균형을 잡도록 돕고 있는 겁니다. 그래야...

잠깐.

함정이다.

빛이여, 나를 도우소서!

SAHHH-KOOO



언제쯤이면 현실과
환영을 구분할 수
있을까요?

엠브릭은 날
두려워해.

어떤 의미로는...
영영 불가능하죠.

혼자 찾아 나서야 해.



본능이 공허를
지워내려고 하는군요...

...지금은 공허를
감지해야 하는데
말입니다.

한순간도 꿈이지 않고
느껴집니다.

사방에서
말입니다.

어머니와 아버지는
어디에든
계실 수 있어.

몇 시간 후.

시간 낭비야.

“시간
낭비입니다.”

“아무것도 배우지
못한다면 그럴겠지요.”

“뭔가 느껴지는데
아무것도 없습니다.”

나 혼자서도
찾을 수 있어.

“여기에 뭔가 있었던
겁니까? 추적할 수
있을까요?”



지금 느끼는 건 떠나간
무언가의 흔적이 아닙니다.
무언가가 다가오고
있습니다.

“느긋하게”
라고요?

그럼...
기다리는
겁니까?

오늘은 온종일
기다리기만 했잖아요.

원래 제자를
이렇게 느긋하게
가르치십니까?

그것도 공허가
속삭이던가요?
공허는 조급함을
먹고 자란다는 걸
아실 텐데...

왜애애애... 여어어어기에... 왔느으으으나아아?



아. 왔군요.

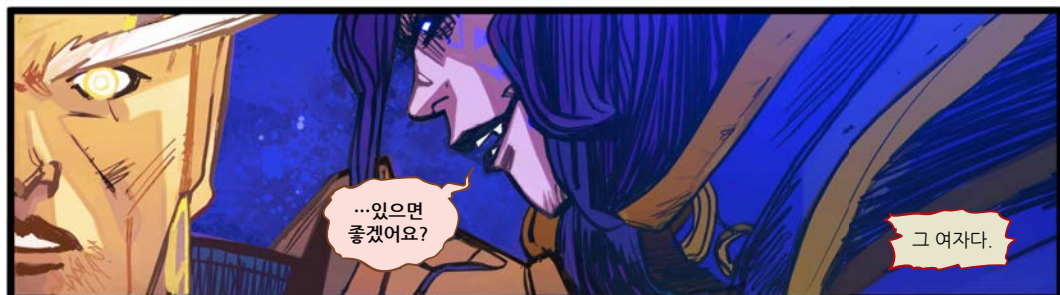
자, 아라토르.
차분하게
느껴보십...



엄브릭 님
말씀대로군요. 정말
무언가가 다가오고
있었네요.

콰아아앙!!







이건 현실이 아니야.

아버지.
여기 계셔.

무사히
빠져나갈 줄
알았다.

내 걱정은
하지 마라.

잘아타스를
끝장내라.

잘아타스를
끝장내야 해.



이건 현실이
아니야!

잘아타스는
죽어야 해.

당신
아버지는 곧
꺾일 거예요.

이건 현실이
아니야!!!

하지만 어머니가 어디
계신지 알고 있다면?



잘아타스를
쓰러뜨려라!

아버지?



이제
알겠습니까?



이제
알겠어.



아버지.

반드시 찾아서
구해 드리겠습니다.

그리고 잘아타스, 널
찾아내는 날에는...

...지난번처럼
되지는 않을 거다.

이제 그만.
사라져라.

아라토르...?

진정하십시오.

물결이
몰려가고
있습니다.

정말... 뭔가
있었습니까?

제 눈에는 아무것도
보이지 않았습니다.

집으로
돌아갑시다.

가는 길에
말씀드리겠습니다.

윈드러너 마을.

그때 잘아타스를
공격했다면 엠브릭 님은
죽었을 겁니다.

그리고 공허의
영향력에
굴복했지요.

하지만
잘하셨습니다.
물결을
흘려보냈으니까요.

애초에
그 여자가
아니었던 거죠?

그저
공허가...

...절 가지고
놀았던 거군요.

당신을 타락시키려
한 겁니다.

그래도 이로써
물결을 타는 법을
배우셨습니다.

잠시
쉬어야겠습니다.

엠브릭 님과의
수련은...
고역이군요.

배울 건 다
배웠어.

조만간 다시
해 보죠.

부모님께 달을 수 있다면
무엇이든 건딜 수 있어.

그 끝에서 어떤
대가를 치르든
말이야.