



OVERWATCH™

토르비욘

파괴자

MICKY
NEILSON

GRAY
SHUKO



토 르 비 온 파 고 자

글
MATT BURNS

번역
HARRY PARK

그림 및 채색
NESSKAIN

식자
JIHYE SOPHIA HONG

아트 편집
LOGAN LUBERA

편집
ROBERT SIMPSON AND CATE GARY

표지
GRAY SHUKO

그래픽 디자이너
JOHN J. HILL

크리에이티브 자문
CHRIS METZEN, ARNOLD TSANG, BILL PETRAS, MICHAEL CHU

세계관 자문
SEAN COPELAND, JUSTIN PARKER, EVELYN FREDERICKSEN

프로듀서
RACHEL DE JONG, MICHAEL BYBEE, JEFFREY WONG

블리자드 스토리 및 크리에이티브 개발 디렉터
JAMES WAUGH



“나는 죽음이오, 세계의 파괴자가 되었나니.”

-J. 로버트 오펜하이머

이

거 원, 구린 상황이군.

가장 큰 이유는 여기가 하수도이기 때문이지. 방독면 덕에 구린내는 안 맡아도 되니 다행이지만. 변수 때문에...

보통 변수들은 크게 거슬리지 않아.
어떻게 처리해야 할지 알거든.

지금 “보통” 상황이
아니라는 게 문제일 뿐.

콰쾅

내 머리 위에 있는
그것이 가까이 오고 있어.

이제 내 계산이
맞았는지, 아니면
이 시궁창 속을
더 헤집고 다녀야
할지 확인할 때가 됐나.

작전을 짤 시간 따윈 없었어.
이 모든 걸 어제서야 알게 됐거든.

뉴스에서, 소국
쿠자크스탄의 수도인
보크로보가 움직 한 놈,
겨우 움직 한 놈의
공격을 받았다고 했지.

처음엔 “그게 뭐
큰일이라고” 생각했어.

이제 보니
큰일이 맞네.





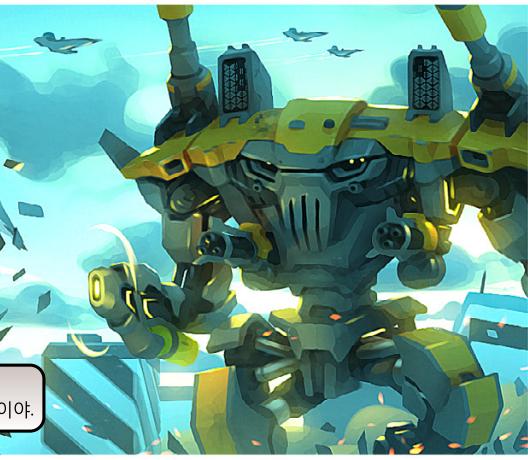
이 걸어다니는 건물을 좀 특별한 부류의 움니,
타이탄이지. 단, 구식을 개조한 모양이야.
더 포근하고 귀여운 버전이랄까.



높은 위협을 감지하고 제거하는
능력이 특히 뛰어나지...

으아아악!!!

자신을 저지하려 드는
쿠지크스탄 군인들 같은 위협 말이야.



다행히 난, 이놈의
빈틈을 헤고 있지.

타이탄의 외부 열기 감지 장치에는 사각지대가
없어... 내 열차단 필름에 문제가 없길
바라는 수밖에. 지금까진 괜찮은 것 같지만...



가까이에만 가면 되거든.
아무래도 보크로보 시내를
파괴하려는 것 같은데...
충분히 예상 가능한 이동 경로야.

무고한 자들이 더 죽기
전에 작동을 멈춰야 해.



누군가 여기까지 용케 왔다 해도,
들어가는 방법을 몰라 가루가 됐겠구먼.



흠, 이 움니는 많은 부분이 보강됐고, 기본 사양과는
많이 바뀐 것 같군. 방금 전까지도 유지 보수 해치가
여기에 있을지 확신하지 못했으니.



여기 해치의 위치나 약점을
어떻게 아냐고? 그건...

이 물께서 직접 괴물의
설계에 참여했기 때문이지.

아이언클래드 길드 시절, 난 수많은 연구 개발에 참여했지.
처음 타이탄의 설계 목적은 고층 건물을 지을 수 있는
로봇을 만들기 위해서였어. 파괴하는 게 아니라.

옴닉 사태 때, 강통들은
내 아이디어로 무기를
만들어버렸어. 그리고
보아하니... 또 다른
버전이 만들어진 것 같군.
하지만 이런 개조
내용들을 보면, 옴닉이
한 짓은 아니야. 내가
아는 사람 중 이 정도의
정비 실력을 보유한
사람은 딱 한 명뿐이니까.

이제 무엇이, 그리고 누가 이런 일을 벌였는지
가닥이 좀 잡혔으니... 왜 그랬는지 알아낼 차례로군.

드론이군.
옴닉 사태 초기에
강통들이 설치한
방어 시스템이야.
타이탄이 만들어진
진짜 용도를
또 어기는구먼.

거인이 다리를 들 때마다 공간도
함께 요동치는군. 속이 메스꺼워.

◆ DO NOT ◆

マイ크로 추진기로 거ях한
로봇이군. 딱 보니 알겠네.

이게 누구야? 설마
자넨가, 토르비온?

토르비, 자네
미쳤나? 여기서
뭘 하는 건가?

날 토르비라
부르는 건 내
친구들뿐이야.

그게 웬 망언인가!
우리 술 마시는 사이는
아니었지만 꽤 좋게좋게
일했지 않나? 서로 호각을
다투고 말이야.



