헌터 아카데미 겨울 계절학기, 4명의 학생이 강의실에 모였다. 오늘은 겨울 계절학기에 처음으로 시범과목으로 신설된 ‘정신공격 방어론’ 수업의 마지막 날이다.

헌터 아카데미의 방학은 방학이 아니고 실습 기간이나 다름없다. 실습을 자율적으로 하기에 방학이라고 우기면 굳이 방학이겠지만, 집에서 쉬려는 학생은 아무도 없다. 실습하러 가거나 아니면 계절학기를 수강하러 오거나.

정식 과목도 아니고 처음 생긴 과목이라 수강신청을 한 학생은 많지 않았다. 원래는 4명이면 인원 미달로 폐강되어야 하건만 시범이다 보니 그래도 4명으로 수업이 진행되었다. 시험도 없다.

심지어 수업 기간도 고작 6주다. 6주간 얼마나 많이 배웠느냐고 묻는다면 글쎄, 뜻깊은 시간이었다고 자신 있게 말할 학생은 많지 않을 거라고 4명의 학생 중 하나인 김관영은 생각했다.

던전에서 헌터에게 정신공격을 하는 몬스터는 발견된 적이 없었다. 그리고 앞으로 발견되지 않을 가능성이 컸다.

“여러분, 안녕하세요~.”

흰 머리가 인상적인 젊은 교수님이 강의실에 들어왔다. 한 손에는 테이크아웃 커피가, 다른 한 손에는 종이봉투를 손에 든 채다.

“오늘이 마지막 수업이잖아요? 그래서 제가 오는 길에 커피와 호빵을 좀 사 왔어요.”

젊은 교수의 나이는 외모만 봤을 때 이십 대 초반에서 중반이나 되었을까, 아무리 헌터들 사이에 나이는 의미 없는 숫자라 할지라도 굉장히 젊다.

젊은 나이도 나이지만 그녀의 흰 머리카락과 붉은 눈동자도 굉장히 특이하다. 선천성 색소결핍증, 즉 백색증이 있는 여인이다. 각성자들 중엔 머리카락 색이나 다른 신체 변화가 일어난다고 하지만 저렇게 미적으로 아름답게 변하는 경우는 흔치 않다.

“오늘은 오다가 호빵이 맛있어 보여 샀어요. 수업은 호빵 먹는 거로 대체할게요. 사실 배울 것도 많지 않고 이미 다 알잖아요? 정신공격을 막는 제일 좋은 방법은 뭐다?”

“그런 낌새가 보이는 현장을 재빨리 이탈하는 겁니다!”

관영의 옆에서 한 여학생이 손을 들고 외쳤다. 아직 성인도 되지 않은 예비 헌터다. 어려서 그런지 통통 튀며 앞으로 나서는 모습이 그리 싫지만은 않다.

“맞아요! 그것만 알면 여러분은 여기서 배울 내용 다 배운 거예요. 정신공격은 방어보다 무조건 회피하는 것, 잊지 마세요? 여러분 수준에서 진짜배기 정신공격이 들어온 것 같다, 싶은 상황이면 이미 전멸해 보고도 못 할 상황일 확률이 높아요. 계속 강조하지만 절대, 절대 호기심으로라도 나서면 안 됩니다.”

6주의 수업 내용은 정말로 저게 다였다. 그것 말고도 쓸 만한 내용이 몇 있었으나 신빙성이 의심되는 것들뿐이라 관영은 꼼꼼히 따지진 않았다. 나중에 써먹을 수 있으면 좋고, 아니면 말고, 그런 식이다.

“혹시 하고 싶은 말 있으신 분?　없으면 여기서 종강...”

“교수님.”

이번엔 관영이 손을 들었다.

“네, 김관영 씨.”

“교수님이 가장 최근에 돌아온 귀환자라고 들었습니다. 그때의 경험을 듣고 싶습니다.”

관영의 생각엔 수업 내용보다 이게 더 유익할 것 같았다.

던전과 균열 안에서 능력을 쓸 수 있는 능력자.

던전과 균열 밖 현실에서도 능력을 쓸 수 있는 각성자.

그리고 30년 전, 최초의 대균열이 열렸을 때 실종되었다가 현실로 돌아온 귀환자.

“흠, 말하지 못할 것도 없죠. 저와 다르게 인기 만점의 마나 활용법 과목을 맡은 엘리엇 교수님과 함께 제가 돌아왔다는 건 알만한 분은 다들 아시죠?”

세리는 이야기 보따리를 풀어놓았다. 숨기는 것 하나 없이 진실만 말할 순 없겠지만 그래도 적당히 순화해 알려줘도 괜찮을 것 같았다.

“저 앞쪽에서 야영은 무리일 것 같습니다.”

앞서 보냈던 정찰병이 돌아와서 한 말은 그랬다. 서서히 날이 지고 있던 시간, 먼 여정에 조금 일찍 휴식을 취할 계획이었다.

“저 앞에 작은 마을이 있다고 하지 않았나? 징발하겠다는 것도 아니고 잠시 자리만 빌리겠다는 것인데.”

엘리엇이 단장으로 있는 성기사단은 규모가 작은 정예기사단으로 수가 많지 않았다. 수발을 들 종자마저 데리고 다니지 않을 정도다.

그래서 이왕 야영하게 된 이상 마을의 공터를 빌리고자 했었다. 그랬기에 정찰병의 보고는 생각 외의 상황이었다.

“그게... 마을에 집단학살이 일어난 듯 보입니다.”

전쟁에서 종종 있는 일이다. 특히나 전쟁이 이루어지는 나라 간의 국경에 있는 지역일수록 그 빈도는 심했다.

전쟁이 없던 시절에는 국경으로 나뉘어 있어도 서로 좋은 이웃으로 지내지만, 전쟁이 벌어지는 순간 서로는 적국을 돕는 악마의 하수인으로 전락하고 만다.

“게다가 시체 썩는 냄새만 나는 텅 빈 마을에서 이상한 노랫소리가 들리는 게 영 불길합니다.”

“이상한 노랫소리?”

보고만 듣고는 자세한 내용을 알기 어렵지만 좋은 상황이 아님은 분명했다. 아무리 정예　성기사단이라 해도 절반의 기사들은 실전경험이 한두 번에 불과한 기사들이라 이런 요소에 흔들릴지도 몰랐다.

잦은 전쟁에 수습 기사들은 금방 정식 기사가 되곤 했다.

“지금 자리에서 야영하기에는 좋지 않습니다. 차라리 빨리 지나가는 것이 좋아 보입니다.”

옆에서 같이 보고를 듣던 부관이 의견을 보탰다. 엘리엇의 의견도 별반 다르지 않았다.

사람이 없어 황량해진 마을의 빈자리는 악취만이 가득하다. 아직 한창인 전쟁은 앞으로도 이 같은 풍경들을 더 만들어낼 것이 뻔하다. 엘리엇은 마을을 지나치면서 정찰하기 위해 보냈던 기사가 언급한 노랫소리의 정체를 확인할 수 있었다.

“밴시의 노랫소리다.”

빠르게 마을을 지나가며 엘리엇과 휘하의 성기사들은 그 노랫소리를 직접 들을 수 있었다. 그 노랫소리는 황폐한 마을과 어울리지 않게 매우 청아하고 아름다웠으며, 또한 우울했다.

밴시의 노랫소리라 단언하는 엘리엇에 다른 기사들은 의문을 표했다.

“저게 밴시의 노랫소리입니까? 제가 아는 밴시는 비명을 질러 사람을 미치게 하는 언데드 몬스터입니다만.”

“태어난 지 오래되어 원한이 깊게 쌓이다 보면 그렇게 되지만 막 태어난 밴시는 그렇지 않다. 오히려 정령에 가깝지. 하지만 밴시는 억울하게 살해당한 여자의 혼을 바탕으로 생기다 보니 시간이 지날수록 대부분 악령이 되어가는 거야.”

“억울하게 살해당한 여자의 혼이요...”

“밴시의 비명과 다르게 밴시의 노래는 가까운 사람의 죽음을 예언한다. 가족이나 친구, 친척과 같은 사람들이 곧 죽을 예정이니 미리 마음의 준비를 하고 있으라는 의미야.”

“그렇군요. 하지만 마음에 걸리는 점이 하나 있습니다.”

“뭔가?”

“정찰을 보냈을 때부터 밴시가 노래를 부르고 있었다고 하지 않았습니까? 그럼 그 노래의 대상은 론이지 않을까요?”

론은 정찰을 보냈던 기사의 이름이다.

“아마도.”

“밴시의 노래가 틀리는 일도 있습니까?”

“아니. 절대 빗나가지 않는다고 들었다. 영적 세계에선 과거와 미래마저 엿볼 수 있다고 하더군. 밴시가 노래를 불러준 까닭은 아마 우리 중 몇몇은 이번 원정에서 반드시 죽기 때문이겠지.”

싸해지는 분위기에 엘리엇은 쓰게 웃었다.

“우리가 거뒀던 수많은 생명처럼 우리도 누군가에 의해 사라지게 될 거다. 신이 내리는 죽음은 모두에게 공평하다.”

작은 마을이라 지나가는 속도도 빨랐다. 신성력으로 시력을 높인 엘리엇은 저 멀리 마을의 상징이었을 커다란 나무 밑에서 눈물을 뚝뚝 흘리며 울고 있는 밴시를 볼 수 있었다. 노래에는 눈물이 섞였다.

뱀에게 어미를 잃은 작은 아기새 같기도 하다. 새의 노랫소리 혹은 새의 울음소리.

나무의 제일 굵은 가지에는 본보기로 목을 매달아 놓은 마을 사람들의 시체가 걸려 있었다. 짙은 해무처럼 뿌연 몸체를 가진 그녀의 모습은 엘리엇의 마음을 심란하게 만들었다.

전쟁이 없었다면 그녀가 억울하게 살해당할 일도 없었을 것이다. 신의 이름을 걸고 벌어진 전쟁의 실제 모습은 그랬다. 신의 이름이 한없이 가벼워지는 순간이다.

그녀는 모르는 엘리엇과의 첫 만남은 그렇게 지나갔다.

2년이란 시간이 흘렀다.

전쟁이 시작된 지는 4년, 엘리엇의 성기사단이 투입되고 난 후로 2년이 지나 전쟁은 끝이 났다. 그들이 지나간 자리는 그들이 퍼뜨린 신의 이름이 맴돌았다. 루메누스 성국은 앞으로도 계속 빛날 것이다.

신의 이름 아래 그들은 평화를 위한 전쟁을 해 왔다. 적어도 그들은 그렇게 믿었다.

평화를 위한 전쟁?

엘리엇의 머리에 잠깐 의문이 스쳐 지나갔다. 평화와 전쟁은 공존할 수 없는 단어가 아닐까.

그는 언제나 제일 앞에서 싸웠다. 그가 칼을 휘두르면 옆의 아군 병사들이 안전해진다. 그가 적을 베어 넘기면 성국의 주민들과 더 나아가 교민들이 더욱 안전한 생활을 할 수 있다 믿었다. 그래서 붉은 피는 그를 망설이게 하지 못했다.

하지만 그는 요새 회의감이 드는 중이었다. 역사만 보아도 전쟁은 끊임없이 일어났고 전쟁이 없던 시기보다 전쟁이 계속되는 시기가 훨씬 길었다.

평화를 위한 전쟁이라면서 전쟁은 평화를 위해 자신의 자리를 선뜻 내어주지 않았다. 지금은 승리하여 돌아가지만 들려오는 소문에 의하면 다른 곳에서 또다시 격한 갈등이 빚어지는 중이었다.

“아 기억난다. 여기가 그 밴시가 있었던 마을 맞죠?”

이제 집으로 돌아간다는 생각에 얼굴이 핀 기사 부관이 엘리엇에게 말을 걸었다. 원정을 떠났을 때 있던 부관은 죽었기에 다른 기사가 그 자리를 차지했다.

“그랬었지.”

엘리엇은 꺼림칙한 기분을 내색하지 않으며 답했다. 살아서 집으로 돌아가는 사람답게 부관의 표정은 밝았으나 이상한 기운이 서려 있는 것도 같았다.

한 가지 표정에 드러나는 웃음 혹은 울음.

마을은 아무도 살지 않는 유령 마을인 채로 남았다. 전쟁이 끝났으니 슬슬 새로운 사람들이 찾아올 법하지만 확신은 하지 못한다.

떠날 때와 다르게 밴시는 구슬픈 노래를 부르고 있지 않았다. 근래에 기사단에서 죽을 사람이 없어서일까.

“속도를 늦추도록. 성기사로서 언데드 몬스터를 그냥 내버려둘 수 없는 일이니 확인하고 소멸시키고 오도록 하겠다.”

“네. 알겠습니다.”

엘리엇 정도의 성기사에게 밴시는 보잘것없는 몬스터에 불과했다. 강한 신성력의 빛만 쬐어도 그대로 하얗게 타서 사라져버릴 그런 망령.

그는 악령이 되어 사람들에게 피해를 주는 것보다 소멸시키는 게 더 나으리라 여겼다. 아직 구슬프게 울던 그녀의 실루엣이 기억에 남지만 어쩔 수 없다.

웃음이라곤 없는 울음. 그저 울음.

그렇게 엘리엇은 혼자서 밴시가 있던 나무 밑으로 말머리를 돌렸다.

사람들의 시체로 가득했던 나무는 언제 그랬냐는 듯이 말끔한 모습이다. 모든 참혹한 시간도 결국 한때, 나무의 삶에선 그저 한순간일 뿐이라는 걸 알려주는 듯.

사람은 죽고, 피가 흐른 땅에 피와 살을 양분으로 삼아 씨앗이 싹을 틔우고, 해골의 눈두덩이 사이에 뿌리를 내리며 맺은 열매를 수확하며 사람은 다시 땅을 딛고 설 것이다.

나무 밑에 도착해 말에서 내린 엘리엇은 신성력을 옅게 주변에 퍼뜨렸다. 지금은 모습이 보이지 않지만 신성력이 미끼가 되어 밴시를 불러낸다.

얼마 지나지 않아 짙은 안개를 헤치고 나오듯 반투명한 밴시가 스르르 모습을 드러냈다. 엘리엇은 밴시의 모습을 보고 일순간 한기 서린 섬뜩함이 몸을 꿰뚫는 것만 같았다. 밴시의 모습은 2년 전과 달라진 것이 없었다.

“아...”

그들은 전쟁에서 승리했지만 가엾은 밴시의 시간은 멈춰버린 그대로였다. 민간인 집단학살에 억울하게 살해된 여인이자, 그들이 해왔던 전쟁이 감춘 진짜 모습.

성국이라면, 루메누스 신을 믿고 사랑을 제일 중요시하는 교리에 따라 적어도 성국은 전쟁을 전쟁으로 덮는 일은 하지 않아야 하는 것 아닌가?

신의 축복이 있다던 전쟁의 끝에는 결국 이 여인과 같은 원혼들만 남지 않던가?

"거기 누구 있나요?"

밴시는 신성력을 따라 더듬더듬 그에게 다가오기 시작했다. 공중에 살짝 떠서 다가오고 있었지만 그녀의 모습은 지팡이를 놓친 맹인처럼 비틀거리며 위태롭기 그지없다.

눈에선 맑은 유리구슬 같은 눈물이 뚝뚝 흐른다. 흐르는 눈물방울은 땅에 닿지 못하고 도중에 불길에 닿은 듯 증발해 사라져 버리고 말았다.

"집에 가고 싶어요..."

평화를 위한 수단은 왜 전쟁이어야만 할까. 왜 우리는 그 수단으로 전쟁만을 고집해 왔을까. 생각해보면 더 나은 수단이 얼마든지 있는 것을.

"집에 보내 주세요..."

밴시가 가까이 다가오자 엘리엇은 죄를 지은 아이처럼 오히려 신성력을 거두며 숨어버렸다. 눈에는 보이지만 물리적 실체가 없는 밴시는 스르르 그를 통과해 그 주변을 허우적거렸다. 그는 풀썩 주저앉았다.

무거운 죄책감이 심장을 짓누른다. 죄책감은 심장을 관통하고 어떤 흉터도 남기지 않았지만 무언가가, 어떤 흔적이 그 안에 남았다.

산골짜기 계곡에서 시작된 물은 강으로 모여 흐르고 흘러 바다로 가고, 넓은 바다에 닿은 물은 말라 비구름이 되어 다시 땅에 내린다고 들었다.

비가 내린 후 소금쟁이만 떠다니는 작은 웅덩이의 물은 어느 때엔 거대한 바다였으며, 또 어느 때엔 날짐승 쉬어가는 작은 옹달샘이었을 것이다.

그가 흘린 피도, 그가 벤 적군의 피도 물처럼 어딘가로, 어딘가로 자꾸 흘러갔을 것이다. 아버지의 피는 반 섞여 자식으로 이어지고, 그 자식의 피는 땅을 지키기 위해 싸웠던 윗세대의 의지를 받들어 다시 그 땅에 섰다.

아버지가 흘린 피와 썩어 문드러진 살을 양분으로 삼은 성스러운 곡식을 먹으며 복수를 위해 친구는, 자식은 앞으로 나선다. 다시, 또다시 피는 물처럼 계속 흐르며 이어진다.

피는 피로 씻긴다. 피를 흘린 이들에게 나의 피는 적의 피로 씻겨야만 했다.

그는 생각한다.

자신이 죽였던 수천 명은 족히 되었을 피가 흐르고 흘러 그 일부가 이곳에 닿은 것은 아닐까. 대상 없는 증오를 힘으로 삼아 피를 바라는 피는 결국 무고한 여인의 피를 갈취한 건 아닌가.

가슴 깊은 곳에서 눈물이 맺혀 속눈썹이 파르르 떨리는 것과 같은 심장 박동과 함께 피가 흐른다. 혈관에 가득 찬 피는 곧 눈물이 되었다. 피와 눈물은 그 의미가 크게 다르지 않았다.

나의 물은 흐르고 흐르다 어디에 멈출 것인가. 삶의 불꽃이 사그라질 때의 선홍빛이 될 것인가, 촛불 아래 연민을 품은 금빛이 될 것인가.

"엄마가 해준 김치찌개가 먹고 싶어요..."

“미안합니다. 정말 미안합니다...”

둘의 혼은 다른 세계에 있으나, 눈물은 같은 색이었다.

이세리와 엘리엇 카셀란은 그렇게 처음 만났다.

비가 아주 많이 내리는 밤이다.

바람이 세차지 않아 빗소리 사이로 비가 땅을 적시는 소리가 들릴 정도다. 작은 여관의 주인인 마사는 오늘 장사는 이제 끝난 거나 다름없다고 생각했다.

이 작은 마을에 이런 날씨에 찾아올 방문객은 없을 것이다. 그 대신에 이미 와 있는 손님에 대해서 신경을 쓰기로 했다.

“한 병만 더 주쇼.”

거센 비와 다르게 조용히 내리는 비에는 역시 맑은 증류주가 최고다. 비를 피하기 위해서인지 비를 피한다는 명분으로 그저 술을 마시기 위해서인지 몇몇 마을 남자들이 술잔을 기울이고 있었다.

“적당히 마시고 집에나 가. 쉽사리 그치지 않을 것 같은데 왜 이렇게 지박령마냥 붙어있는 거야?”

“이런 핑계라도 있어야지.”

마사에게 더 말리고 싶은 마음은 없었다. 어차피 가족관계며 수저 수까지 몽땅 다 알고 지내는 마을 사람들이다. 조금 늦는다고 집에서 이상한 짓을 하고 다닌다고 의심하지도 않고, 알리지 않아도 이 시간 이 날씨면 어디 있을지 다 아는 작은 마을이다.

마사가 걱정하는 것은 나중에 집에 갈 때 술에 취해서 이상한 곳으로 새어 다치지나 않을까 하는 일이다. 갑자기 비에 땅이 푹 꺼져 발목을 접질린다거나.

“요새 영주성 분위기가 뒤숭숭하던데.”

“내가 알아봤는데 이상한 소리더구먼요. 성국에서 선포한 악마가 이 근처에 있다나?”

같은 테이블의 누군가가 말을 받았다.

“악마?”

은근히 겁이 많은 남자들을 집으로 돌려보내려던 마지막 수도 통하지 않는다. 오히려 술 마시며 낄낄거리는 것이 전부였던 남자들의 탁자에 새로운 안줏거리가 되고 말았다.

“정확히는 악마에게 영혼을 판 사람이 돌아다닌다던데. 내가 영주성에 갔다가 봤는데 그 사람을 잡기 위해 루메누스 교단에서 많은 사람을 보냈더라고. 그곳에서 들은 소문이라 확실할 것이여.”

“세상에나 악마에게 영혼을 팔았다니 미친놈이 틀림없어. 내 앞에 나타나기만 하면 이 손으로 머리를 뭉개줄 터인데.”

“쯧쯧, 자네에게 당할 정도면 악마에게 영혼을 팔 이유도 없었겠지. 괜히 교단에서 그 많은 사람을 보낸 줄 아나? 전직 성기사였대. 그것도 단장이었다던가.”

“아니, 미친놈도 그냥 미친놈이 아니고 위험하게 미친놈이었구먼? 그럼 운 나쁘게 이곳에 들이닥치면 우린 다 죽는 건가?”

쿵쿵.

말이 끝나자마자 무섭게 누군가 문을 두드리는 소리가 났다. 호기롭게 외쳤던 마을 남자의 몸이 순간 뻣뻣하게 굳었다. 술이 번쩍 깨면서 술이 마음속에 심어놓은 호기가 전부 사라져버린다.

단순히 문을 두드리는 소리에 움츠린 남자들의 모습에 혀를 차며 마사는 문을 열었다. 문을 여는 모양새가 호기롭기로는 남자들보다 더 호기롭다.

마사는 이 근처에 있다는 악마가 무섭지 않았다.

“안녕하세요? 아직 문 닫은 것 아니죠?”

비를 쫄딱 맞은 청년의 턱을 따라 물방울이 바닥을 적셨다.

여행자인지 옷을 겹겹이 입고 있어 잘 드러나지 않았지만 머리카락의 물기를 짜는 손만 보아도 평범한 청년이 아니다.

“들어와서 불 좀 쬐어.”

“감사합니다.”

여름이지만 축축한 비의 습기 때문에 피워뒀던 벽난로가 참 쓸모 있어지는 순간이다.

문을 두드릴 때만 해도 겁먹었던 마을 남자들은 사람 좋게 생긴 청년의 모습을 슬쩍 보더니 다시금 술에 집중했다. 이야기는 스리슬쩍 또 다른 주제로 넘어간 상태다. 청년은 불 쪽으로 손바닥을 내밀며 순수하게 세상 행복한 표정을 지었다.

“이런 날 무슨 일로 이렇게 돌아다니는 거야?”

수건을 가져다주자 청년은 얼굴부터 닦고 머리를 탈탈 털었다. 물기가 가시고 벽난로에 피운 불의 불그스름한 빛이 은은하게 청년의 턱선을 비추고 나니 마사는 새삼 청년이 이 촌구석에서 보기 드문 미남이라는 사실을 깨달았다. 깔끔하지 않은 면도 때문에 듬성듬성 난 수염도 청년의 수려함을 가리진 못했다.

“저도 돌아다니고 싶어서 돌아다니는 것은 아니에요. 요새 이 근처가 워낙 흉흉하다 보니 저 같은 여행자들을 잘 안 받아주더라고요.”

그럴 법도 하다. 작은 마을에 여행자만 와도 경계할 터인데 악마에게 영혼을 판 미친놈이 이 근처에 있다는 소문까지 들리니 이렇게 비가 오는 밤 사람들이 문을 열어줄 마음을 먹기 쉽지 않다.

마사도 그 말을 듣지 못했다면 이렇게 쉽게 문을 열어주지 않았을 것이다.

“몸 녹이면서 편히 말리다 가.”

“감사합니다. 얼마 안 있다가 갈 거예요. 혹시 간단하게 먹을거리가 있을까요?”

마사는 남아있던 육포를 청년에게 건넸다.

“여행하는 중이라면 이런 음식들이 더 쓸모가 많을 거야. 조금 기다려 봐. 야채수프라도 만들어 줄 테니.”

“에누리 전혀 없이 언제나 우리에게는 꼬박꼬박 제값을 받아내더니 무슨 일이래? 반하기라도 한 건가?”

“시끄러워. 괜히 피곤한 사람한테 시비 걸지 말고 마시던 술이나 마셔. 내가 반하든 말든 무슨 상관이람?”

청년은 불 앞에서 가만히 눈을 감고 있었다. 자신을 둘러싸고 하는 소리는 전혀 신경 쓰지 않는다. 온 힘을 다한다는 말이 어울릴지 모르겠다만, 청년은 온 힘을 다해 쉬고 있었다.

마을 남자들은 말이라도 걸어볼까 하다가 마사의 당부도 있고 하여 그만두었다. 마사의 당부보다도 눈을 감은 청년에게서 자신들과는 전혀 다른 이질적인 분위기가 느껴졌기 때문이다.

눈을 감은 그 모습은 흡사 기도를 하는 것 같기도 했다.

"엘리엇."

“알고 있어. 생각보다 빠른걸.”

스산한 한기가 잠시 여관 내부를 휘감고 갔지만 술에 취한 남자들은 대수롭지 않게 여겼다.

한기에 실려 온 작은 목소리를 포착한 사람은 눈을 감고 있던 청년, 엘리엇뿐이었다. 때마침 마사가 간단한 야채수프를 들고 나왔다.

“감사합니다.”

건더기가 상당히 커다랗게 있었던 수프인데도 엘리엇은 수프를 단숨에 마셨다. 수프를 마시면서도 건더기를 꼭꼭 씹어 먹는 모양새는 모르는 사람의 눈에는 신기할 정도다.

“…굉장히 배고팠나 봐.”

“2층에 남은 방이 있나요?”

“그럼. 안내해 줄게.”

수프를 그 자리에서 마시는 엘리엇의 모습을 쳐다보던 마사는 급히 엘리엇을 2층으로 이끌었다. 계단을 오르며 1층의 소란은 점차 멀어져 갔다.

“이럴 줄 알았으면 처음에 육포라도 많이 챙겨드릴 것을.”

사위가 조용해지자 마사가 안타까워하며 말했다. 1층에서 대하던 태도와는 사뭇 다르게 말을 높인다. 말투부터도 변했다. 그녀는 그가 바로 떠날 거라는 사실을 알아차린 듯했다.

“제가 누군지 알고 계셨군요.”

“알지요. 당신께서 번역한 성서도 지금 있는 걸요.”

오랫동안 고여 있었던 종교에 정면으로 반기를 든 성기사단장. 일차적으로 성국을 바꾸며 나아가 전 대륙의 전쟁과 다툼을 없애려던 무모한 혁명가. 지배층에 맞게 왜곡되어 있던 성서를 다시 번역하고 사랑과 화합의 가치를 강조하던 이상주의자. 한편으로는 악마에게 영혼을 판 사람으로 불리는 이.

엘리엇은 평화를 위한다며 소리치던 전쟁을 그만두었다. 대신에 스스로 평화를 위한 투쟁을 시작하였다.

성국의 근간이 되는 루메누스 교단은 그를 타락한 이단, 악마에게 영혼을 판 자라 공표했다. 교단은 그의 곁에 항상 머무르는 언데드 몬스터 밴시가 있다는 점이 바로 그가 악마에게 영혼을 판 결정적 증거라 주장했다.

“지금은 몰라도 시간이 지나면 세상은 바뀔 겁니다. 주인공은 되지 못하더라도 역사가 흐르는 긴 여정에서 지금의 투쟁이 기록되고 있겠죠.”

시간이 지나면서 그를 지지하는 이들도 늘어났다. 대부분 평민이었지만 간혹 귀족들도 있었다. 그들이 있어 엘리엇은 지금까지 올 수 있었다. 더 이상 혼자만의 싸움이 아니다.

2층의 창문을 열며 엘리엇은 마사에게 마지막 인사를 건넸다.

“빛과 온기는 어디에나 평등할지어니.”

산을 끼고 있는 작은 마을이라 엘리엇은 여관을 떠난 지 얼마 되지 않아 산과 마주했다. 서로 어깨를 맞대고 길게 이어진 산은 꽤 험해 보였다.

평지는 영주성과 마을 방향, 이미 도망친 곳밖에 없다. 게다가 이 작은 마을에까지 소문이 퍼질 정도면 교단에서 보낸 추격자들이 여관까지 들이닥치긴 시간문제다. 가려면 산으로 가야 한다. 설령 추적당해 검을 휘두르더라도 사람이 없는 곳에서 휘두르는 편이 낫다.

산에서도 사람이 다닐 수 있을 법한 길은 위험하다. 추격자들이 따라붙지 못할 정도로 험한 곳만을 내디뎌야 했다.

비에 젖어 질퍽거리는 흙을 밟으며 엘리엇은 망설임 없이 길이 없는 곳으로 산을 오르기 시작했다. 그런 그의 옆에 어디에선가 몸이 희뿌연 여인이 나타나 따라붙었다.

“세리야, 정찰은 좋지만 너무 멀리 다니지 마. 신성력이 있는 놈들이라 들키기 쉬워.”

"알고 있어요. 하지만 이럴 때 아니면 제가 도움될 일이 없는 걸요."

이곳 사람들이 부르길, ‘밴시’라 하는 언데드 몬스터다. 하지만 다른 밴시들과 다르게 여인은 엘리엇과 아무 문제없이 의사소통할 수 있었고, 이름도 가지고 있었다.

정확히는 살아있을 적 이름을 아직 기억했다.

발뿐 아니라 손도 적극적으로 이용해서 산을 오르는 엘리엇을 세리는 뒤에서 안타깝게 바라보았다. 공중에 둥둥 떠다니는 그녀는 저렇게 힘들게 산을 오를 필요가 없다.

추격자들이 어디까지 오는지 정찰하는 일은 그가 허락해주지 않을 테니 그녀는 그보다 먼저 산을 올라 위험한 지형이 있는지, 쉴 곳이 있는지 찾아보기로 마음먹었다.

산을 한참 날아다니던 그녀는 마침내 쓸 만하면서도 조금 특이한 장소를 찾아냈다.

"저기 비를 피하고 쉴 만한 곳이 있어요!"

“동굴 같은 곳이라도 발견했어?”

"동굴이 아니라 지금은 잊힌 신을 모셨던 신전 같아요. 많이 부서졌지만 아직 괜찮아 보여요."

비는 쉽게 그치지 않을 것 같았다. 진흙이 발목 부근에 자꾸만 엉겨 붙는다.

체력도 많이 떨어진 상태인데 이 비를 억지로 뚫다가 추격해 온 이단심판관 무리와 마주치면 큰일이다. 차라리 쉴 곳을 찾아 조금이라도 기력을 회복한 후 싸우는 편이 더 나을 듯싶었다. 싸울 때, 혹은 도망칠 때를 대비해 미리 자리도 잡을 겸.

세리의 안내에 따라 엘리엇은 산을 올랐다. 아무리 훌륭한 산지기라도 갈 생각을 하지 않았을 법한 험한 길이다. 둥둥　날아다니는 밴시가 아니었으면 찾아보지도 않았을 그런 곳이다.

그렇게 올라 도착한 곳은 어떤 신전이었다.

신전은 벽이며 문이며 지붕까지 전부 돌로 만들어져 있었다. 그렇기에 긴 시간 동안 아무 관리 없이도 무너지지 않고 고작 지붕과 벽 한편이 무너진 것에 그쳤으리라.

지붕은 그래도 촘촘히 돌이 엮어져 있는지 비가 새지 않았다. 무너진 지붕과 벽의 잔해를 타고 비가 낙숫물이 되어 바닥에 떨어진다.

습기를 머금고 돌 위에 자란 이끼들이 푸르다. 둘은 온 김에 신전 안쪽까지 가 보았다.

"어떤 신의 석상일까요?"

멀지 않았지만 신전의 제일 안쪽에는 신의 모습을 조각한 석상이 하나 있었다. 팔은 전부 부서져 남아있지 않았고, 얼굴은 알아보기 힘들 정도로 세월에 닳았다. 알 수 있는 거라곤 흉부와 허리, 골반을 보아하니 여신이라는 점 정도다.

“유일신 사상이 대두하기 전의 신이었겠지. 기록도 교단에서 기를 쓰고 없앴으니 남은 기록도 거의 없고, 모습도 이 석상만으로는 전혀 알 길이 없네.”

"이름을 알 만한 부분은 없을까요?"

안타깝게도 석상과 주변에는 어떤 글자도 남아있지 않았다. 보기 어려운 곳까지 손을 뻗어 만져보아도 글자가 새겨진 곳은 없었다.

엘리엇은 한 김에 석상에 쌓인 흙먼지를 털어냈다. 별 차이는 없었지만 석상이 조금 말끔해진 것도 같다.

"우리 소원이나 빌어봐요."

세리는 합장을 하며 눈을 감았다. 엘리엇은 그 모습을 보고 피식 웃으며 그녀의 행동을 따라 했다. 아마 그녀가 살던 곳에서 소원은 저렇게 비는 모양이다. 약간의 시간이 지나고 세리가 물었다.

"엘리엇은 무슨 소원 빌었어요?"

“좀 이루어지기 힘든 소원을 빌었는데.”

"저도 마찬가지인걸요."

“나는 네가 다시 생명을 얻고 행복해졌으면 좋겠다고 빌었어.”

"저는 엘리엇이 제가 살던 세상을 한 번 왔으면 좋겠다고 빌었어요. 그곳은 그래도 대규모 전쟁은 거의 끝나고 살기 좋은 곳이거든요. 옛날에는 불평이 참 많았는데 여기 와서 보니 몬스터도 없는 지구는 참 살기 좋은 곳이었어요."

둘은 어떤 소원이 더 현실성이 없는가 농담 삼아 말을 주고받으며 뒤돌아 나왔다. 그래서 둘 다 석상이 희미한 빛으로 한 번 반짝이는 모습을 보지 못했다.

엘리엇은 깜짝 놀라 잠에서 깼다. 비를 맞고 많이 피곤했던 걸까, 자신이 세상모르게 잠에 빠질 줄 몰랐다.

요즘 교단의 추격자들에게 쫓기는 중이라 근래에 그는 편하게 잠든 적이 없었다. 잠이 들어도 정신의 한구석은 깨어 있어 주변을 경계하는 선잠이 전부다. 이렇게 깊은 잠은 큰일로 이어질 수 있어 조심해야 했다.

천장이 원래 뻥 뚫려 있었던가?

그는 하늘을 올려다보고 고개를 갸웃했다. 벌써 낮이 되었다. 게다가 그의 기억에 그가 잠깐 눈을 붙인 곳은 그나마 무너지지 않은 신전 지붕 아래 비가 들이치지 않은 차가운 바위 옆이었다.

밝아진 하늘과 푹 잠들어버린 자신과 원래 잠든 곳이 아닌 장소.

추격자들이 자신이 깊이 잠든 와중에 들이닥쳤던 걸까. 하지만 그렇다면 자신의 손과 발을 이렇게 자유롭게 두지 않았을 테고, 허리춤에 매단 검도 가만히 두지 않았을 터다.

사실 추격자들이 왔다면 자신은 이미 깊은 잠에서 영영 깨지 못하고 피 웅덩이 속에서 가늘게 경련하고 있었을 것이다.

그는 조심스럽게 검을 빼 주변을 경계했다. 빛을 반사하지 않는 검날이 섬뜩하다.

확실히 자신이 잠들었던 잊힌 신의 신전은 절대 아니다. 나무와 풀, 응달에 아직 마르지 않은 이슬이 남은 숲 속이되 신전 주변의 거대한 바위들은 전혀 보이지 않았다.

세리도 주변을 정찰하러 가 있는지 기운이 느껴지지 않았다.

밴시는 잠이 필요하지 않다. 그녀는 엘리엇이 굳이 그러지 않아도 된다고 누누이 말해도 그가 쉴 때마다 주변을 배회하며 혹시 모를 위험을 경계했다.

가끔은 작은 동물을 사냥해 위치를 알려주곤 했다. 어찌어찌 죽일 순 있어도 물리력을 행사할 수 없는 그녀는 동물을 들고 올 수 없다.

아무 일도 일어나지 않자 경계를 조금 늦추고 주변을 천천히 둘러보던 그는 저 아래 먼발치에 쓰러져 있는 한 여인을 발견했다.

여인의 하얀 피부는 환하게 빛나는 듯했다. 아직 새벽이슬이 남아있는 시간, 싱그러운 아침 햇살마다 그녀 옆에 잠시 머물고 가는 모양이다. 누더기나 다름없는 옷을 입었기에 피부가 서늘한 공기에 훤히 노출되었다.

엘리엇은 여인을 향해 다가갔다. 일단 구하고 볼 일이다. 정신을 잃었는지 미동 하나 없이 쓰러져있는 여인의 머리카락은 그녀의 피부보다 훨씬 하얀, 아주 새하얀 백발이다.

조심스레 백발을 걷어내고 여인의 얼굴을 확인한 엘리엇은 깜짝 놀라 뒤로 엉덩방아를 찧었다.

오똑한 콧날과 머리카락과 마찬가지로 눈이 내린 것만 같은 하얀 눈썹. 심지어 감은 눈 위로 보이는 속눈썹마저 하얗다. 속눈썹이 아주 똑똑히 보인다고?

항상 반투명한 모습의 세리라 세세한 부분은 알기 어려웠는데 속눈썹까지 보일 정도로 윤곽이 뚜렷하다.

엘리엇은 혼란에 빠졌다. 그동안 함께한 세월이 몇 년인데 그녀를 알아보지 못할 리 없다. 하지만 그녀는 반투명한 밴시이고, 이 여인은 아무래도 살아있는 사람인데? 분명 얼굴은 세리인데 몸은 살아있는 사람이다?

손이 덜덜 떨린다. 뛰어난 검사인 그가 손을 떨어본 적이 얼마나 있겠냐만 혼란스러운 마음과 감정은 강인한 몸을 너무도 쉽게 무너뜨렸다.

마침내 그의 손이 여인의 어깨에 닿는다. 그녀의 피부에 머물던 햇살이 통통 튀며 그에게 옮겨붙었다.

차갑지만, 분명 부드럽고, 그동안 많이 만져봤던 생기 잃은 시체의 피부가 아닌 살아있는 사람의 피부. 그녀는 분명 미약하게나마 숨을 내쉬고 있었다.

“세리야? 이세리?”

엘리엇은 여인을 안아 들었다. 안아 들고나니 새삼 왜소한 체구가 느껴진다.

이세계에 떨어져 전쟁에 휩쓸려 억울하게 죽은 힘없는 여인. 집단 학살이 일어난 마을의 나무에 장식처럼 주렁주렁 내걸린 마을 사람 시체들 틈에 껴서 구슬프게 울어내던 원혼.

그랬던 그녀가 살아 돌아왔다.

엘리엇은 조심스레 신성력을 일으켰다. 이단자란 낙인이 찍힌 후에도 여전히 그의 몸에 담겨 이능(異能)을 발휘하던 신의 힘이 여인에게 조금씩 흘려들어 갔다.

밴시인 세리와 함께 다니며 신성력은 거의 봉인된 상태나 다름없었다.

신성력을 크게 일으킨 순간 제일 먼저 소멸할 이는 그의 앞에 서 있는 적이 아니라 그녀였다. 검기를 만들 정도로 강한 신성력은 약간만 흘러들어도 치명적이고, 위험을 느끼자마자 평소의 자아가 아닌 밴시의 본능이, 악령의 원한과 증오가 밖으로 뛰쳐나올지도 몰랐다.

그렇다고 멀리 보낼 수도 없다. 밴시인 그녀는 그를 추격하는 이단심판관에 손도 못 쓰고 당할 게 분명하다. 근처에서 자신이 보호해주어야 한다.

어느 귀족 지지자는 이런 그의 모습이 이해 가지 않는다고 말하기도 했다. 당장 죽을지도 모르는 위험한 상황에서 고작 저 밴시 하나에 피해가 갈까 봐 신성력을 봉인하는 게 말이 되느냐며. 하지만 엘리엇은 그때마다 담담히 대꾸하곤 했다.

저 밴시 때문에 시작한 일이라고. 저 여인과 같은 피해자가 나타나지 않도록 싸우는 중이라고.

사막에 조난당했다가 입술에 흘러들어오는 생명수를 빨아들이듯, 여인은 신성력을 쭉쭉 빨아들였다. 잠잠했던 그녀가 미약한 신음을 토해냈다.

“으으...”

그 작고 가느다란 말에 엘리엇은 깊은 곳에서 샘물처럼 차오르는 기쁨을 느꼈다. 결혼하진 않았지만 이제 막 아빠를 인지한 갓난아기 딸이 아빠, 라고 말할 때와 비교할 수 있을 정도다.

얼마나 시간이 흘렀을까, 서늘한 아침 공기에도 기쁨으로 가득한 엘리엇의 체온에 여인의 몸이 거의 다 녹았을 무렵, 그녀가 마침내 눈을 떴다.

하얀 속눈썹이 파르르 떨리고, 눈꺼풀이 올라가며 모습을 드러낸 눈동자는 석류와 같이 붉다. 그녀의 첫 마디는 엘리엇의 기쁨에 정점을 찍었다.

“엘리엇?”

자신을 바라보는 눈동자와 자신의 이름을 부르는 고운 목소리에 결국 엘리엇은 안도의 한숨을 터뜨렸다. 왠지 고개를 들 수 없다. 눈물은 뺨에 흐르지 않고 바닥에 뚝뚝 떨어진다.

아직 상황판단이 안 된 세리는 어리둥절해 하다가 고개 숙여 우는 그의 모습에 당황했다.

“왜 울어요. 제가 또 정신이 나가서 악령으로 변한 줄 알았어요? 저 그렇게 쉽게 휩쓸리지 않는다니까요.”

세리는 같이 고개를 숙여 그의 뺨을 쓰다듬었다. 손가락으로 눈가의 눈물을 닦아내다 그녀도 자신이 뭔가 이상하다는 사실을 알아차렸다.

원래라면 그를 만질 수도 없이 그냥 통과해 버렸을 텐데. 어떻게 그의 눈물을 닦아주고 있는 거지.

손가락이 축축하다.

그의 뺨은 서늘하다.

절대 느낄 수 없으리라 생각했던 감각들이 그녀에게 돌아왔다. 목소리도 평소 들리던 것과 다르다.

“엘리엇, 신기하네요. 제가 무언가를 만질 수도 있네요.”

나의 세상은 항상 불타고 있었다.

넓은 잔디밭의 잔디 줄기마다 불이 붙었고, 흙바닥은 사막의 모래처럼 뜨겁기 그지없다. 흙은 불붙지 않아도 열기로 그 위에 있는 모든 것을 불태웠다.

머리카락 타는 냄새가 났다. 사람의 살이 익는 역겨운 냄새를 처음 알았다. 사람의 몸에 피가 이렇게나 많이 들어있음을 처음 알았다. 내게 시원한 웃음을 지어 보이던 사람도 역한 냄새를 풍기며 바닥의 불길에 타들어 갔다.

하늘에서 내려온 줄이 사람 목에 걸려 있다. 나도 저 꼴이 될까 봐 반항 한 번 하지 못했다. 어쩌면 반항이라도 해보고 곱게 죽는 편이 낫지 않았을까 뒤늦게 생각한다.

하지만 모두 부질없다. 이미 지난 일, 이미 끝난 일.

세상은 너무 뜨거워서 흐물흐물 녹아내렸다. 불길 위를 악마들이 껑충껑충 뛰어다녔다. 그 모습이 보기 싫어 나는 바닥을 얼음으로 뒤덮었다. 불길은 식는 대신 얼음을 뜨겁게 만들었다. 여전히 발을 디딜 수 없다.

그래서 나는 둥둥 떠다니는 걸 선택했다.

머리가 열기에 익어가는 것 같았다. 검은 머리카락은 타들어 재가 되어 두피를 하얗게, 하얗게 뒤덮었다. 눈썹, 속눈썹도 마찬가지다. 하얀 재는 곧 머리카락이 되었다. 핏줄이 터져나간 눈은 피눈물 대신 눈동자를 붉게 만든다.

뜨겁다. 이곳은 지옥이다. 여전히 주변을 뛰어다니는 악마를 보며 생각한다.

나는 이곳에 갇혀 사는 것인지, 죽은 것인지. 아니면 아직 죽지 못한"undead" 것인지.

어느 날 유달리 뜨거운 불이 내 뒤를 따라왔다. 그 불은 희한하게 붉지 않고 레몬색을 띄고 있었다. 레몬색 불을 피해 나는 어쩔 수 없이 지옥을 돌아다녀야 했다.

내가 있는 곳은 조금만 움직여도 주변 풍경이 너무 많이 바뀌었다. 감각은 뒤섞여 희미한 초감각의 끝을 붙잡고 의지해야만 한다.

뒤따라오는 뜨거운 불을 피해, 희미한 초감각의 성냥불에 의지해 지옥을 돌아다니는 성냥팔이 소녀.

유난히 내게 치근대는 악마가 있기에 그 녀석을 후려쳤다. 분노를 담아 바닥을 얼음으로 뒤덮은 힘을 이용했다. 그러자 레몬색 불길이 내게 말을 걸었다.

"그러지 마요."

레몬색 불길이 내게 말했다. 방금 내가 죽인 이 악마는 멋모르고 내게 꼬리를 흔들던 작은 강아지라고. 그 강아지는 날카로운 얼음 창에 찔려 죽고 말았다고.

그때 깨달았다.

나는 여전히 내가 살아있을 적 같은 공간에 있지만 같은 것을 보지 못하는구나.

나는 지옥에 갇혀 우는데 밖은 여전히 별다를 것 없는 평범한 현실이구나.

나는 영영 이 지옥을 벗어날 수 없다. 탈출할 곳이 없기에.

나의 식도는 염산을 마신 것처럼 불에 타서 눌어붙었다. 목소리는 어느 순간부터 나오지 않았다. 말할 대상이 없어 더 이상 말하지 않게 된 탓도 있다.

하지만 레몬색 불길이 내게 말을 건 순간, 나는 말을 하고 싶어졌다.

당신은 누구신가요. 내게는 유독 뜨거운 불길로 보이지만 현실 속 그대는 다른 모습을 하고 있겠죠. 알아요. 당신이 거리를 벌리는 건 나를 위해서란 걸.

시간이 지나 식도의 상처는 아물었다. 그는 그동안 계속 내게 말을 걸었다. 그의 이름을 들었다. 현실을 보지 못하고, 듣지 못하고, 만지지 못하고 아무것도 느낄 수 없는 내게 그는 속삭였다.

우리가 지금 어디에 있는지. 주변에 무엇이 있는지. 어떤 향기가 나고, 어떤 색이 있고, 어떤 온도가 있는지.

봄에 대해 말한다. 꽃에 대해 말하고, 꽃이 지고 난 후, 싱그러운 나뭇잎에 대해 말한다. 꽃이 피는 나무한테 꿀리지 않는 여름 나무의 목소리를 대신 전해준다.

가을걷이가 한창인 밀밭에 대해 말한다. 아직 남은 이삭 줍는 아낙의 모습과, 그 틈에 끼어 밀알을 주워 먹으려는 아이들과 그 발밑에 겨울을 나기 위해 종종 뛰어다니는 작은 새의 모습을 들려준다.

겨울은 들려주지 않아도 되었다. 지옥의 바닥에 얼음을 깔 정도로 익숙한 차가움은 내게 알려주지 않아도 되기에, 그는 기도했다.

‘산 아랫마을 사람, 성안의 사람, 우리의 발길 닿는 모든 곳의 사람의 온기가 그대로 머물기를. 모닥불 주변에 둘러앉아 서로서로 어깨를 맞닿은 채로 겨울을 이겨낼 것을 믿습니다. 모든 사람에겐 적어도 한 사람, 한 생명을 안을 넉넉함 품이 있기에...’

그는 내게 익숙하지 않은 겨울을 들려주었다. 춥지만, 차갑지 않은 겨울의 모습.

암호를 푸는 것처럼 나는 그의 안내에 따라 지옥이 아닌 현실의 모습을 그리기 시작했다. 여전히 나는 지옥에 있고 지옥의 풍경은 바뀌지 않는다. 하지만 나는 마침내 그와 같은 것을 보고 듣고 느끼는 ‘척’을 할 수 있게 되었다.

그를 조금씩 알게 되었다. 그는 성기사였다. 그 말을 듣고 그가 왜 아주 뜨거운 불길로 내게 느껴지는지 깨달았다. 레몬색 불길은 신성력이다.

성기사가 왜 지옥에 갇힌 여인을 감싸는지 이해가 되지 않았다. 덕분에 정신을 찾고 뭐라도 해보려는 의지가 생겼지만 이해가 안 되는 건 안 되는 거다. 내가 알던 성기사는 나 같은 언데드는 그냥 없애고 본다던데.

결국 그는 나 때문에 교단에서 파문되었다. 그의 주변의 모든 사람은 사라지고, 그의 곁엔 나만 남게 되었다.

나 때문에 그는 혼자가 되었다. 나 때문에 그의 세상은 점차 지옥이 되어갔다.

그는 나를 위해 신성력을 조심스레 다루었다. 그러자 고래 기름으로 만든 거대한 양초처럼 활활 타오르던 불은 조금씩 줄어들어 사람의 형태를 갖추기 시작했다.

긴 시간이 지나고, 그의 얼굴이 마침내 드러난다.

저 볼을 만져보고 싶다. 하지만 얼굴의 윤곽이 드러나도 여전히 그의 피부에서 타오르는 신성력의 불은 너무 뜨겁고 무섭다.

내게 그를 한번 만져보고 싶다는 또 다른 소원이 생겼다.

어느 순간부터 그의 불길과 비슷한 다른 불길이 우리를 쫓아오기 시작했다. 엘리엇은 이들이 자신과 같은 성기사로 이단심판관이라 불린다 했다.

그들을 피해 우린 도망쳤다. 그는 잠을 자지 못했고, 다쳐도 쉬지 못했으며, 배를 곯았다. 그의 불길이 너무 뜨거워 안아줄 수 없는 내게 그는 계속 말했다.

"괜찮아. 괜찮아..."

강해져야겠다고 생각했다. 큰 도움이 되지 못할지라도 위급한 순간에 나서 내가 대신 죽을 수 있다면. 그렇게 나의 영혼이 불타 사라져 나라는 족쇄에서 벗어난다면 이 또한 나쁘지 않겠지.

주문을 만들었다. 이 지옥의 감각에 잡아먹히지 않기 위한 주문이다.

안녕하세요.

반갑습니다.

고맙습니다.

오늘 날씨가 좋네요.

좋은 하루 보내세요.

보고 싶었어요.

이곳에서 쓰는 말이 아닌 원래 살던 한국에서 쓰던 말이다. 이곳의 누구도 쓰지 않는 말은 마법의 주문이 되었다. 주문은 소망을 담았고, 언젠가 이 말을 대화에 꼭 쓰게 되는 날이 오길 기도했다.

그리고 마침내.

그 날이 왔다.

세리는 레몬색 불길에 덮여있지 않은 그의 모습을 처음 보았다. 그는 더 이상 뜨겁지 않았다. 그와 이렇게 가깝게 붙어있는 건 상상만 해본 일이었다.

그의 팔을 만져보았다. 뜨겁지 않다.

그의 뺨에 자신의 뺨을 대어보았다. 역시나 뜨겁지 않다.

그녀의 행동에 엘리엇은 결국 그녀를 꼭 껴안고 울음을 터뜨렸다.

그의 품 안에 폭 들어간 세리는 자신을 감싸는 그의 몸을 느끼며 이게 꿈이 아님을 깨달았다. 단단한 그의 품의 감각은 너무도 생생하다. 근거 없는 절대적인 믿음을 줄 정도다. 아니, 이 느낌과 몸을 통해 전해지는 그의 감정이 제일 확실한 근거다.

그녀가 입을 열었다. 잔뜩 갈라진 목소리로 그녀의 말은 대화하기 위해서가 아니라 계속 담아온 무언가를 토해내는 행위에 가까웠다.

마치 그 모습은 젖을 떼기도 전에 먼 외국으로 입양 간 아기가 어른이 되어 친부모를 찾으러 한국으로 와 친부모 앞에서 그동안 들려주고 싶어 기계적으로 연습했던 어색한 한국말을 떠듬떠듬 말하는 것과 같았다.

“반갑습니다.”

“제 이름은 이세리에요.”

“안녕하세요.”

“보고 싶었어요.”

“사랑해요.”

“고맙습니다.”

만지작, 만지작. 조물딱, 조물딱.

“오오.”

“...그만 만지면 안 될까?”

그의 볼을 죽 잡아당겼다. 갖은 고생으로 피부는 탄력이 없었다. 그래도 좋다. 내가 이때를 얼마나 기다렸는데!

그를 앞에 두자 아주 오래전, 이세계에 떨어지기 전 평범한 고등학생이었던 때가 떠오른다. 사라져버린 줄 알았던 기억이 사라지지 않고 겨울철 씨앗처럼 때를 기다리고 있었구나.

영화와 드라마에 종종 나오는 한 배우를 좋아한 적이 있었다. 이젠 이름도 얼굴도 기억나지 않는 배우다. 다만 내가 어떤 배우를 좋아했다는 기억만 남았다. 그는 주연보다는 조연으로 많이 등장했다. 누가 봐도 잘생긴 얼굴이 아니라서 그랬던 것 같다.

하지만 연기력도 좋고, 무엇보다 목소리가 정말 멋있었다. 특유의 저음을 들으면 이야, 감탄사가 절로 나왔다. 아무래도 난 외모보단 멋진 목소리에 더 쉽게 반하는 여자인가 보다, 그때 처음 깨달았다.

다른 친구들이 자신의 이름도 모를 가수를 우리 오빠, 우리 오빠 그럴 때 이해가 가지 않았는데 이제 이해가 갔다. 이게 바로 ‘덕질’이구나.

그 사람이 나를 몰라도, 딱히 내게 돌아오는 것이 없어도 존재 자체만으로 삶의 활력소가 되는 그런 사람에게 덕질을 하게 되는 거구나.

상황이 여의치 않아 옛날과 같은 속 편한 생각은 못 했지만, 엘리엇을 향한 내 마음도 그때와 별반 다르지 않다.

더 이상의 설명이 필요 없다. ‘존재 자체만으로 삶의 활력소가 되는 그런 사람’ 이거면 충분하다. 그런데 이런 사람이 바로 내 옆에 항상 있는데도 목소리를 제대로 들을 수 없고, 만져볼 수도 없었다.

하지만 이젠 아니다. 마음껏 만져보고, 목소리도 들을 수 있다.

“제가 얼마나 이 순간을 기다렸는데요. 그놈의 신성력 때문에 가까이 갈 수도 없고, 만지는 건 꿈도 못 꾸고...”

당사자가 싫어하면 그만둘 의향이 있었다. 억지로 희롱할 순 없는 일이다. 하지만 함께한 세월이 몇 년인데 나는 그의 성격을 잘 안다. 정말 착하고 순한 사람이다.

“아니야. 그렇다면 좀 더 만져도 돼.”

그렇게 한참을 더 만지작거리며 활력을 충전시키고 나서야 그를 놓아줬다. 이제 좀 주변을 둘러볼 여유가 생겼다.

“여긴 대체 어디일까요? 신전이 있던 곳은 아닌 것 같은데.”

“나도 궁금해. 잠든 사이 누가 날 옮겨놓은 것도 아닌데.”

지옥에서의 감각은 극단적이다. 좀 더 정확히 말하면 미지근한 감각은 모두 섞이고 풀어지길 반복해 극단적인 감각만이 확실히 와 닿는다.

따뜻함과 차가움. 산 것과 죽은 것. 움직이는 것과 움직이지 않는 것.

이 중에서 나는 산 것과 죽은 것의 감각을 종종 활용하곤 했다. 산 것 중에서도 움직이는 것을 찾아 사냥해놔야 이단심판관들에게 쫓기는 엘리엇이 체력을 보충할 수 있다.

내가 살아 돌아왔다는 사실을 잠시 잊고 주변을 살펴보기 위해 예전처럼 힘을 써서 초감각의 영역에 닿은 순간, 세상이 바뀌었다.

“오매나.”

하늘엔 목 매달은 시체들이 주렁주렁 걸려있고, 땅은 다시 불타올랐다. 발밑에 두껍게 깐 뜨거운 얼음도 여전하다. 질척거리는 공기가 흐느적거리며 뒤섞이고, 엘리엇의 피부에 다시 레몬색 불이 붙었다.

현실보다 이제 더 익숙해져 버린 지옥, 정확히는 영계(靈界)의 감각.

힘을 거두어들이자 다행히도 세상은 다시 원래대로 돌아왔다. 정신에 부담이 좀 가지만 이 정도면 항상 겪던 고통에 불과하다. 이젠 다치지 않지만 그렇다고 안 아픈 건 아닌, 그런 익숙한 고통.

여전히 밴시의 감각과 힘이 남아있는 걸 보니 완전히 살아 돌아온 건 아닐 수도 있겠다.

“괜찮아? 너 방금 갑자기 흐릿해졌었어.”

“그래요? 주변을 좀 살펴보려다 나도 모르게 영체(靈體)가 되었나 봐요.”

몇 번 더 연습하자 이제는 어느 한쪽에 완전히 치우치지 않고 반은 현실을, 반은 영계를 볼 수 있게 되었다. 이 상태가 제일 나아 보인다. 사물은 현실의 모습이고, 생명은 영계의 특유의 기괴한 생명체의 모습이다.

투명한 종이에 서로의 세상을 그리고 이걸 겹쳐놓은 느낌이다. 그래도 이 상태에서 날아다닐 수 없는 걸 보니 현실 쪽에 좀 더 치우쳐 있다. 예전처럼 날아다니며 주변을 살피려면 현실보다 영계에 더 집중해야 할 것 같다.

영계에 더 감각을 집중할수록 경계가 흐릿해지고 평소 내가 지옥이라 부르는 영계에 가까워졌다. 사물의 경계가 완전히 무너지고 나서야 날아다닐 수 있다.

좀 더 내 상태에 대해 실험해보고 싶은데 그랬다간 엘리엇이 놀랄까 봐 여기선 하지 않기로 했다.

“정말로 잠깐만 살펴보고 올게요. 혹시라도 신성력이 느껴지면 바로 도망칠게요.”

이단심판관에 발각되면 정말 위험하지만 내가 주변을 살피는 게 훨씬 효율적이란 걸 그도 안다. 신성력이나 마나에 웬만큼 민감하지 않고서야 기척을 숨겨 투명해진 나란 유령을 알아차리기 쉽지 않다.

정신을 집중하자 세상이 뒤바뀐다. 내게 트라우마로 남은 목 매달은 시체들과 얼음으로 뒤덮인 뜨거운 땅. 내가 만들어낸 나의 지옥.

하지만 나는 이곳에 갇혀있지 않다. 오히려 쓸모없는 연약한 여인으로 돌아와 그에게 유령보다 더한 짐이 되느니 이렇게라도 도움이 되어 다행이다. 지옥의 풍경은 똑같지만 내 마음가짐은 완전히 달라졌다.

이제는, 이곳이 무섭지 않다.

산 아래로 빠르게 내려갔다. 나무며 바위며 다 통과할 수 있지만 그 감각에 익숙해지면 안 되기에 절대 그러지 않는다. 정신이 밴시의 본능에 파묻힐 수 있다. 어디까지나 유령의 몸은 통과가 아니라 비행에 한정되어야 한다.

얼마 지나지 않아 사람을 발견했다. 수는 약 열 명 남짓. 신성력의 불꽃이 없으니 이단심판관은 아니고, 마나가 조금 느껴진다. 정령의 기운도 있다. 각자 무기를 든 거로 보아 모험가, 혹은 용병 무리다.

이들이라면 마주쳐도 된다. 열 명이라고 해봤자 어차피 엘리엇 한 사람보다 한참 부족한 마나량이다. 위협이 될 만한 실력들이 아니다. 우연치 않게 만나 정보를 좀 얻어도 될 듯싶다.

다시 엘리엇이 있는 곳으로 돌아왔다.

“근처에 이단심판관은 없고요, 산 아래에 모험가 무리가 있어요. 대단치 않은 실력이니 한 번 만나볼까요? 여기가 어딘지 정도는 들을 수 있을 거예요.”

“다행이네. 그럼 만나 보자.”

“마지막 브리핑해봐.”

이주원은 마지막으로 던전에 진입할 인원을 점검하며 말했다.

“네. 이번에 발견된 던전은 ‘오우거 산맥’입니다. 등장하는 몬스터로는 C급으로 분류된 오우거 한 종으로 다른 몬스터는 등장하지 않습니다. 다만 변종의 가능성을 고려해야 합니다. 요새 워낙 변종이 출현하는 빈도가 증가한 터라.”

“그놈의 변종. 얼마 전 옆 동네에서 변종을 처리하지 않고 던전을 클리어해 난리가 났다지?”

“네. ‘오우거 산맥’ 던전이 굉장히 넓은 지형이긴 합니다만 그래도 꼼꼼히 살펴야 합니다.”

언제부터인지 던전에는 변종 몬스터가 등장하기 시작했다. 예를 들어 ‘고블린 굴’이란 던전에 이때까지 없던 붉은색의 몸집이 큰 고블린이 나타나는 식이다.

변종 몬스터는 기존 몬스터보다 힘이 셌다. 기존 몬스터보다 약한 변종도 있다고는 하나 약한 변종은 살아남기 어려워 변종이 등장했다 하면 기존 몬스터보다 센 녀석만이 남았다.

헌터의 수준이 훨씬 높다면 모르지만 적당히 사냥할 정도로 팀을 꾸린 헌터들에게 갑자기 예상하지 못한 변종이 나오면 위험할 수밖에 없다.

하지만 그보다 변종이 더 위험한 이유는 바로 보스 몬스터를 잡고 던전을 유지하는 핵인 ‘마나 결정석’을 수거해 던전을 클리어해도 변종은 사라지지 않는다는 점이다.

던전은 무너졌지만 변종은 던전과 함께 사라지지 않는다. 그렇게 변종은 던전이 클리어 제한 시간을 넘겨 실패했을 경우처럼 현실로 넘어와 피해를 주게 된다.

그래서 변종이 등장한 이후로 빠르게 보스 몬스터를 잡은 후 마나 결정석을 수거하던 공략 방법은 혹시 있을지 모를 변종을 찾아 던전의 모든 구역을 돌아다니는 방식으로 바뀌었다.

요약하면, 전보다 던전의 공략이 어려워졌고, 시간도 더 많이 걸린다.

“애초에 오우거가 레이드 몬스터로 취급되니 변종이 있을 확률은 낮아. 산의 지배자인 오우거가 불청객인 변종을 그대로 두고 볼 리 없지. 분명 싸움이 나서 어느 한쪽은 죽었을 거다.”

“그래도 살펴보시긴 해야 할 겁니다.”

“얌마, 안 그래도 산악 지형에 혼자 있는 오우거 찾으려고 레인저 계열 능력자 잔뜩 데리고 간다. 변종이 있으면 오우거보다 변종을 먼저 찾겠구먼.”

레이드 몬스터와 정면으로 싸우긴 어렵다. 기본 능력부터 아주 높게 설정된 몬스터고, 애초에 레이드 몬스터란 게 몬스터 여럿을 한 번에 쓸어담기보다 천천히 공략하는 재미를 위해 만들어진 녀석이다.

“던전이 생성될 때 안에 빨려 들어간 일반인에 대한 제보는 없고?”

“네. 아직은 그렇습니다. 저희가 빨리 출동한 것도 있습니다. 행여나 일반인이 빨려 들어갔다 하더라도 돌아다니지 않고 가만히 있다면 금방 합류할 겁니다.”

30여 년 전부터 발생하기 시작한 던전은 그나마 다행히도 원래 공간을 집어삼키지 않았다. 예시를 들자면 학교 전체가 갑자기 던전이 되어 학생들이 외부의 도움 없이 알아서 보스 몬스터를 잡지 않고는 탈출할 수 없는 그런 절망적인 상황이 벌어지진 않았다는 뜻이다.

대신 현실에 몬스터가 가득한 던전으로 통하는 입구를 만들어냈다. 알 수 없는 소음과 함께 푸르스름한 빛을 뿜어내는 지름 6m 가량의 원이 바닥에 생긴다. 그 위에 불투명한 안개가 서려 얼마 지나지 않아 안이 보이지 않는 원기둥이 형성된다.

그 안에 발을 디디는 순간 던전에 입장하게 된다.

멋모르고 안으로 들어가지 않는 이상 능력이 없는 일반인은 몬스터를 마주할 일이 없다. 아니면 던전 클리어에 실패해 몬스터가 현실로 뛰쳐나올 때나 마주칠 수 있다.

하지만 그래도 종종 일반인이 던전에 들어가는 일이 발생하는데 바로 재수 없게 자신이 있던 곳 바닥에 갑자기 던전 입구가 생겼을 때다. 사람 많은 거리 한복판, 관광지, 백화점 내부 등에 던전 입구가 생겼을 경우 일반인 피해가 발생할 수 있다.

하지만 이번 ‘오우거 산맥’ 던전은 사람이 다니지 않는 상가 건설 공사현장에 생겨났다. 그것도 한밤중에 생겨나 일반인이 빨려 들어갔을 확률이 더더욱 낮다.

“발랑　까진 애들이 술을 사서 공사장에 몰래 들어와 퍼마시다가 던전에 빨려 들어갔던 사례도 있으니까.”

“그러면 골치 아프겠지만요.”

“좋아, 주변 통제 잘하고 있어라.”

“네. 걱정하지 않으셔도 됩니다.”

그렇게 팀장 이주원을 비롯한 ‘여행길’ 길드의 던전 공략팀은 하나둘 던전 입구에 모였다. 옷차림은 대부분 편한 트레이닝복 차림에 빈손이다. 짐꾼 역할을 맡은 최하급 능력자들만 커다란 가방을 잔뜩 챙겼다.

주원이 푸른 원기둥 안으로 한 발을 내딛자 그의 몸이 푸른빛 안개에 뒤덮여 사라졌다. 그 뒤로 팀원들이, 마지막으로 짐꾼들이 뒤따랐다.

"던전 ‘오우거 산맥’에 입장합니다."

짙은 안개 속을 벗어나 새로운 세상이 열렸다.

주원의 머릿속으로 시스템의 음성이 들린다. 시스템 음성이 들렸다는 건 자신이 시스템의 범위 안에 들어왔다는 의미다. 그는 현실에선 느낄 수 없는 거대한 활력이 몸 안에 휘몰아치고 있음을 느꼈다.

“다들 활성화되었으면 장비 착용한다.”

무엇이라도 할 수 있을 것 같은 거대한 힘 위에 신비로운 마나의 힘이 덧씌워지는 느낌이 든다. 현실에선 쓸 수 없는 인벤토리가 활성화되자 헌터들은 저마다 안에서 던전 공략을 위한 장비를 착용했다.

던전 안에서 현실에선 쓸 수 없는 힘을 깨달은 이들을 사람들은 ‘능력자’라고 불렀다.

그리고 이들처럼 능력자 중에서 검사를 통해 적성을 발견하고, 전문적으로 훈련을 받고 마침내 던전 안의 몬스터를 토벌하기 위해 나서는 능력자를 세상은 사냥꾼, 즉 ‘헌터’라 불렀다.

신발을 신고 있지 않아 그가 날 업었다. 등에 업혀서 그의 목을 꼭 껴안고 있자니 뭔가 감개무량해서 울컥하는 마음이 있다.

진짜 살아 돌아왔구나.

그리고 미래에 대해서도 생각하게 된다.

우린 이제 어떻게 되는 걸까. 모험가 무리에서 여기가 어딘지 알아낸 후 다시 교단과 싸움을 이어가게 될까?

밴시일 때의 능력을 쓸 수 있다지만 내 몸은 허약하다. 벌써 햇볕을 좀 쬐었다고 현기증이 나려 한다. 팔다리는 가늘고, 근육이라곤 거의 없어 말랑말랑하다. 혹시 습격이라도 당한다면 처음엔 현실과 영계를 몇 번 오고 가며 공격을 피할 순 있겠지만, 싸움이 길어지면 자신이 없다.

내가 짐이 될까 무섭다.

유난히 흰 피부도 문제 될 수 있다. 이렇게 내 모습이 눈에 잘 띄면 엘리엇이 도망칠 때 쉽게 들킬 가능성이 있다.

이곳은 사람이 조금만 특이하면 바로 마녀니, 악마니 낙인을 찍는 곳이다. 내가 처음 이곳에 내던져졌을 때, 다행히 피부가 좋아 어디 길 잃은 귀족 영애 취급을 받아서 그렇지 운이 나빴다면 나도 화형당했을지도 모른다.

다시 생각해 봐도 정말 착한 마을 사람들이었다. 귀족도 아닌 이방인을 결국 마을 일원으로 받아들여 주고, 말도 가르쳐 주고, 같이 농사도 짓고 그랬으니.

성안에선 장애가 있는 사람을 광대로 만들어 유흥거리로 쓰기도 한다. 범죄자, 혹은 범죄자로 몰린 이를 참수하는 일은 보기 드문 구경거리다.

사람의 권리, 그런 것은 없다.

귀족의 권리와, 평민의 의무만 있을 뿐.

분노를 표출할 수 없고, 슬픔마저 드러내선 안 된다. 반기를 드는 사람은 분노와 슬픔을 내보일 수 있는 위치에 있는 이들만 가능하다. 그래서 우리의 여정에 호응하는 귀족들이 늘어나는 건 좋은 징조다. 그중에 얼마나 순수한 마음이 있겠냐만은.

그래도 거대한 흐름이 생겼음을 이제는 알 수 있다. 잠깐 스쳐 지나간 여관 아주머니의 기도와 같이, 싸움은 더 이상 우리만의 싸움이 아니다. 시간이 좀 걸릴지 몰라도 언젠가 반드시 바뀔 것이다.

사실 솔직한 마음으론 이대로 둘이서 멀리 도망가 살고 싶기도 하다. 아무도 찾지 않는 곳에서 농사짓고 동물이나 키우면서 사는 삶도 나쁘지 않다.

닭과 병아리 사서 데려오고, 닭장을 짓고, 족제비를 대비해 강아지도 한 마리 데려오고, 쥐 잡으라고 고양이도 키우고... 소와 돼지는 비싸서 안 되고 염소 정도면 더 바랄 게 없겠다.

내가 이곳에 와서 4년간 해왔던 일이기에 나름대로 자신도 있다. 그가 귀족 출신이라 서툴 수 있지만 하나하나 가르치는 것도 재밌을 것 같다.

하지만 나는 그를 잘 안다. 내가 둘이서 멀리 도망치자고 유혹해도 그는 넘어가지 않겠지.

세상은 끝난 일이라 말한다. 전쟁은 이미 지나간 일이고, 다른 일에 신경 쓰기도 바쁜데 이제 좀 넘어가자고. 부당한 일에 높으신 분들이 사과도 했는데 뭐가 문제냐고.

그는 말한다. 아무것도 끝나지 않았다고. 귓가엔 사람 우는 소리가 선명하고 살아남은 사람의 마음속엔 죽은 사람의 빈자리가 있어 여전히 싸늘한 바람 소리만 나는데, 대체 무엇이 끝났느냐고.

전쟁이 쉬는 기간을 평화라 불러선 안 된다. 전쟁이 또 다른 전쟁으로 넘어가기 전의 그 고요함은 평화가 아니다. 오히려 반대로 평화 사이에 생긴 잠깐의 불협화음이 분쟁이고, 싸움이고, 이 다툼이 전쟁으로 발전하기 전에 멈추는 세상이 와야 한다는 게 그의 주장이다.

지금의 고요함이 얼마 가지 않을 것 같아서 나는 그의 목을 꼭 껴안았다. 우린 또 평화를 위한 싸움을 시작할 것이다.

이런 클리세의 소설, 영화들이 생각난다. 이번 전쟁이 끝나면 고향으로 돌아가 그녀에게 고백할 거라는 둥, 아니면 시골로 내려가 결혼해 살자는 둥.

꼭 이러면 누군가 죽거나 남녀 둘 다 죽는 내용으로 가던데 우리만큼은 그러지 않았으면 좋겠다.

등에 업혀 산길을 내려가는 이 흔들림은 요람 안에 누워 있는 것처럼 편안하다. 감은 눈의 눈꺼풀 위로 반짝이는 햇빛은 천장에 달아놓은 모빌이 바람에 움직이는 것처럼 느껴진다.

얼마나 생각 없이 멍하니 눈 감고 있었을까, 엘리엇이 걸음을 멈췄다.

"세리야."

"네?"

"우리가 대체 얼마나 멀리 온 걸까?"

그의 목소리엔 당황스러움이 묻었다. 꼭꼭 닫아놨던 귀를 열자 모험가 무리로 추정되는 목소리가 들렸다.

“여기 사람이 왜 있어?”

내가 목소리에 민감한 사람이라 그런가 모험가들의 목소리는 귀에 콕콕, 머리에 콕콕 박혀 들었다. 하지만 내가 목소리에 민감해서 잘 들리는 것만은 아닌 것 같다.

아니, 저 말이 대체 왜 여기서 들려? 한국어잖아!

알아들을 수 없는 말에 얼어버린 엘리엇의 등에서 내려왔다. 발을 잘못 디뎠는지 맨발에 모래가 박혀 조금 따갑다. 아무렇게나 늘어뜨린 앞머리를 뒤로, 옆으로 넘기고 나자 모험가들의 얼굴이 보인다.

검은 머리에, 누가 봐도 엘리엇과 다른 피부색.

잘 씻지 않아 거칠고 때가 낀 거무죽죽한 모험가의 피부가 아니다. 관리를 잘 받은 귀족 피부에 가깝다. 왜 마을 사람들이 나를 처음 보고 귀족 영애로 오해했는지 이제는 이해할 수 있다.

“어디서 오는 거예요?”

단어들이 내게 알알이 들어오고자 문을 두드린다. 노크 소리가 쿵쿵 심장의 문을 두드리고 그 진동이 몸을 떨리게 한다.

목소리는 기억의 열쇠가 되었다. 몇 개의 단어와 몇 개의 문장으로 만든 나의 허름한 보물 상자를 목소리가 열어젖힌다. 삐걱대는 상자는 부서져 그 안에 담은 수많은 유리구슬을 바닥에 쏟았다.

차르륵, 차르륵 거리는 맑은 소리와 함께 빛을 받아 오색으로 반짝이는 유리구슬은 주문으로 만들지 못한 마법을 담았다.

단어들은 삭막한 내 세상의 아름다운 시어가 되었다. 내가 끊임없이 되뇌던 마법의 주문이 되살아난다.

아주 오래 쓸 일이 없었던, 본래 목적을 잊은 달콤한 글자들.

“멀리서, 왔어요. 여기, 한국인가요?”

“한국이죠, 그럼.”

세상에 내가 이걸 다른 사람의 목소리로 듣게 될 줄이야.

살아났을 때 흘린 눈물과 비슷하면서도 다른 눈물이 난다. 아마 짠맛이 조금 다를지 모르겠다. 다리에 힘이 풀렸다.

“흐어엉...”

제일 먼저 집에 돌아갈 수 있다는 생각이 들었다. 집이라는 한 글자가 이렇게 크고 무거웠었나. 엄마와 아빠를 만날 수 있을지도 몰라. 딸 돌아왔어요. 딸이 드디어 집에 돌아왔어요.

미안해요. 정말 미안해요. 내가 엄마, 아빠 딸이라서 미안해요. 앞으로 착한 딸이 될게요. 밤늦게 돌아다니지도 않을 거고요, 아침 먹고 학교 가라는 말에 짜증 내지 않을게요. 김밥에 들어간 오이도 잘 먹을게요. 오이만 넣은 김밥도 괜찮아요.

그냥 엄마가 해준 밥이 먹고 싶어요. 밥도 필요 없어요. 엄마 손때 묻은 오이만 먹어도 좋아요...

왜 자꾸 그런 기억들만 생각나는 걸까.

우리의 삶이 끝나는 날, 마지막으로 떠올리는 기억은 좋은 기억이면 좋겠는데. 저승에 기억을 가지고 갈 수 없다면 그래도 마지막으로 맡을 기억의 향기는 아름다운 것이어야 할 터인데.

자꾸 못 해준 것만 떠올라서, 내가 잘못한 것만 떠올라서.

그러지 말걸. 학교 가기 전에 한 번 안아주고 집을 나설걸. 반찬 투정하지 말걸. 사소한 것이라면, 사소한 잘못이라면 엄마 마음에 상처를 낼지도 모르는 작은 유리조각 따위야 그냥 나 혼자서 저 멀리 치워버렸으면 되었는데. 왜 그러지 못하고, 그러지 못하고 엄마 가슴은 물론이고 내 가슴에도 유리조각을 박아 놓고서야 멈추었을까.

마지막 기억의 향기는 후회와 미련의 냄새를 풍겼다. 내 무덤 앞에 타들어 가는 향의 냄새는 그러했다.

향연이 너무도 짙다. 바다의 안개보다 더 짙은 연기는 내 세상을 가득 채우다 찬 공기를 만나 성에가 되어 얼어붙었다. 나는 이 차가운 향의 얼음조각을 발밑에 깔아 지옥에서 원망과 증오로 만들어진 뜨거운 불길을 견뎠다.

내 이름이 세 번 들린다. 떠난 혼을 다시 부르기 위한 초혼(招魂) 의식인 것도 같다. 얼어붙은 향 아래 들리는 산산이 부서진 이름은 저마다 다른 목소리다.

내가 살아 돌아오길 바라던 세 사람의 초혼의 읊조림.

‘세리야.’

엄마의 목소리.

‘세리야.’

아빠의 목소리.

"세리야! 괜찮아?"

이건 엘리엇의 목소리.

엄마, 아빠의 목소리는 기억나는데 엄마, 아빠의 모습이 기억나지 않는다.

엄마 이름이 뭐였지. 나는 엄마를 이름으로 부른 적이 몇 번이나 있었나. ‘엄마’라는 말에 뭉뚱그려 엄마도 기뻐하고 슬퍼하는 사람인 걸 간과하진 않았나. 희생과 배려를 너무 당연하게 여기진 않았나.

그래도 이번만큼은 그 당연함을, 엄마의 초능력을 믿고 싶다. 엄마는 내 얼굴을 기억하고 있을 거야. 내 이름을 불러줄 거야.

엄마 목소리로 내 이름을 들으면 나는 그제야 지독한 저주에서 풀려나 철딱서니 없는 딸로 돌아올 것만 같은데.

그런데 내가 어떻게 생겼더라.

거울은 물론이고 작은 물웅덩이조차 발견할 수 없는 지옥에서 내 얼굴을 본지 너무 오래되었다. 그곳에서 손으로 내 얼굴을 더듬어본들 느껴지는 건 흉측하게 일그러지는 표정과 눈에서 흐르는 피가 섞인 눈물뿐이다.

영계 특유의 일그러지는 감각은 내 몸이라고 그냥 지나치지 않았다. 나는 자주 내 팔다리가 제대로 붙어있는지, 혹시 녹아내리거나 괴물처럼 변해버리진 않았나 항상 확인해야 했다.

지옥의 불길은 모든 걸 태운다. 경계를 태워서 모든 걸 일그러뜨린다. 나의 팔다리, 몸은 물론이고 나의 이성과 생각마저 태운다. 마지막까지 버티던 이성이 타버리면 연약한 나의 혼도 사라진다.

혼이 사라진 자리에 불꽃은 마지막 남은 나의 원한과 증오를 태울 것이다.

경계를 무너뜨리는 불꽃을 더욱 지피다가 마침내 이 불길이 지옥과 현실의 경계마저 무너뜨리길 바라며.

“얼굴, 비추는 거, 있어요?”

내가 어떻게 생겼더라. 나는 이세계에 떨어지기 전 여고생 이세리의 얼굴일까? 엄마가 내 이름을 불러주지 않으면 어떡하지. 내 얼굴이 너무 많이 바뀌어서 엄마가 날 못 알아보면 어쩌지.

사람들은 다행히 내 말을 알아들었다. 한 여인이 품을 뒤적거리며 작은 거울을 꺼냈다. 거울, 이조차도 얼마 만에 떠올리는 단어인지. 이렇게 깨끗한 표면의 거울을 그곳에선 본 적이 없다.

18살에 이곳에 떨어져서 4년을 지냈다. 성년의 날에 받을 장미꽃 한 송이 없이 나는 밭을 갈며 어른이 되었다. 그리고 마을에 들이닥친 병사들에 의해 죽었다.

내가 다시 제정신을 차린 건 한참 뒤였다. 기억이 빈 이 기간에 나는 ‘이세리’보단 이름 없는 유령 ‘밴시’였다. 끈질긴 엘리엇의 노력으로 제정신을 찾았을 때, 그의 말로는 내가 죽은 지 3년이 지났다고 했다. 엘리엇과 함께 다닌 지는 1년.

그 후에 우린 함께 11년을 떠돌았다. 11년. 그동안 나도 그렇고 엘리엇의 얼굴도 거의 바뀌지 않았지만 절대 적은 시간이 아니다. 단순히 시간으로 나이를 계산하면 벌써 서른여섯 살이다. 엘리엇의 나이도 사십이 넘었다.

거울에 비친 내 머리가 하얗다. 알고 있다. 지옥의 불길에 검은 머리카락이 다 타버려서 나는 그 재로 내 머리카락을 다시 만들었다.

눈동자는 붉다. 이것도 알고 있다. 다 씻겨내려 보내지 못한 피가 눈에 고여 이렇게 되었다.

눈매의 모양, 코의 모양, 눈썹의 생김새와 입술. 하지만 나는 내 얼굴 어디서도 고등학생 이세리를 떠올릴 수 없다.

나는 내 얼굴을 잊어버렸다.

만남은 서로 마주쳐야 한다. 어느 한쪽이 어긋나버리면 만남은 이루어지지 않는다.

하지만 나는 이미 많이 어긋나 있는 것 같았다.

지구로 돌아왔지만 기쁘기보다 두렵다. 희망은 풀려나지 않았을 때 제일 아름다웠다. 나는 여기서도 이방인이 될 것만 같다.

원나라에 바쳐졌다가 고향으로 돌아왔는데 환향녀(還鄕女)가 화냥년이 되어버린 고려 시대의 공녀들이 이런 느낌일까.

하지만 나보다 더 완벽한 이방인에게 생각이 닿는다. 말이며 문화며 전혀 통하지 않을 엘리엇을 떠올리니 이렇게 주저앉아있을 수 없다. 내가 이세계에 떨어졌을 때처럼 그의 상황도 똑같다.

내가 그를 책임져야 해. 오지 않은 미래에 대한 두려움은 잠시 덮어두고 지금 마주해야 할 현실이 있어.

다리에 힘이 돌아왔다. 시야를 가리는 거추장스러운 눈물도 멈췄다. 반드시 해야만 하는 일이 있고, 책임져야 할 누군가가 있다는 사실은 사람한테 억지로라도 힘을 불어넣는다.

“혹시 귀환자세요?”

귀환자. 뜻은 돌아온 사람. 귀환자냐고 묻는다면 귀환자가 맞았다.

“네.”

사람들이 소란스러워졌다. 이런 반응에 조금 불안해지려고 한다. 내가 잘못 대답을 했나? 귀환자라는 단어에 뭔가 내가 모르는 뜻이 있나? 어려운 단어도 아닌데 내 기억이 영 시원찮으니 확신이 안 선다.

“와, 아직도 귀환자가 발견되는구나. 근 20년 동안 없었지 아마?”

2

한 마법사가 있었다.

그는 매우 뛰어났고, 한 나라의 왕이었으며, 백성들을 자애롭게 살필 줄 알았다.

강대한 마법사이고 못 하는 일이 없었던 그였지만, 천재지변을 막을 수는 없었다. 한 지역을 덮친 지진에 폐허가 된 마을을 그는 지켜봐야만 했다. 수많은 사람, 가축들이 죽었고, 집은 모조리 무너졌다.

그는 자신이 없는 자리의 한계를 체감했다. 자신이 지진이 있던 곳에 있었다면 마법으로 사람이 죽고 집이 무너지는 걸 막을 수 있었다. 하지만 마법사의 몸은 하나, 나라의 수도에 있었다.

그는 자신이 없는 곳에서도 자신의 힘을 활용하여 이런 참사를 막을 하나의 방법, 마법을 생각해냈다.

그는 시험 삼아 한 지역을 골라 자신이 새로 만든 마법을 실험했다. 그의 마법은 그 지역의 모든 것들을 정보의 형태로 저장하고, 원하는 때에 그대로 불러내는 마법이었다. 왕은 같은 마법사이던 왕비가 강한 반대를 했음에도 실험을 강행했다.

그는 이 마법이 제대로 발현된다면 천재지변은 물론이고 항상 풍요로운 땅이 될 거라 믿어 의심치 않았다. 폐허가 되지 않는 완벽한 땅.

그는 예상했다. 완전히 마을이 무너져도 멀쩡했을 당시의 정보를 불러내어 단번에 피해를 복구하는 그런 풍경을 말이다.

결론부터 말하자면, 왕의 실험은 매우 성공적이었다. 그의 예상을 뛰어넘을 정도로.

혹시 모를 위험에 주민들은 전부 대피시켰다. 사람이 살지 않는 집만을 골라 무너뜨렸고, 마법이 실행되자 무너진 집은 금방 복구되었다.

‘좋아! 이제 어떤 변화가 생기더라도 이 모습 그대로 모든 걸 되돌릴 수 있어!’

하지만 마법은 이에 멈추지 않고 왕이 원했던 ‘완벽한 복구’를 위해 스스로 범위를 늘리기 시작했다.

먼저 대피했던 주민들을 끌어들이기 시작했다. 사람이 살지 않은 마을은 마법이 판단하기에 마을의 ‘완벽한 복구’라 할 수 없었다.

살아있던 주민들은 복잡한 문자로 이루어진 정보가 되어 마을로 돌아왔다. 주민들은 살아있으나 복잡한 마법의 글자가 되어 저장되었다.

마법의 의지가 보기에 그 모습은 썩 보기 좋았다.

마법은 주민들을 끌어들이고도 멈추지 않았다. 완벽한 복구를 위해선 마을 사람들이 교류하던 다른 지역과 그 지역의 주민들도 있어야 한다고 판단했고, 모두 끌어들였다.

마법이 스스로 판단하며 진화하리라고 왕은 생각하지 못했다.

마법은 전염병처럼 걷잡을 수 없이 번지기 시작했다. 거대한 흐름은 마치 운명과도 같아 강대한 마법사였던 왕조차 막을 수 없었다. 마법은 왕의 나라, 이웃 나라를 비롯한 온 대륙과 바다를 다 집어삼키고 나서야 멈췄다.

마법을 부린 왕만 홀로 남겨둔 채.

그가 사랑하던 모든 것들은 정보가 가득 집약된 작은 상자가 되어 남겨졌다. 그 안의 사람들은 자신이 죽었는지, 살았는지 모르는 상태로 봉인되어 버렸다.

홀로 남은 왕은 자신의 오만에 대해 속죄하며 이 작은 상자를 다시 원래 모습으로 되돌릴 방법을 찾아 차원을 떠돌기 시작했다.

...라는 설정으로 시작하던 가상현실 게임이 있었다.

“이때는 단순히 게임 스토리인줄 알았죠. 이게 현실이었을 줄 누가 알았겠어요.”

한 세계를 전부 담은 상자는 차원을 떠돌다 지구에 도착했고, 그 상자를 이용해 게임을 만들었다는 회사의 설명까지 사람들은 모두 단순한 설정놀이인 줄 알았다고 한다.

“진짜로요? 너무 허황된 이야기인데.”

내가 생각하는 귀환자와 그들이 생각하는 귀환자의 의미가 다른 것 같아 물어보니 ‘이주원’이라는 이름의 남자가 해준 이야기다.

이런 왕의 행동을 보고 뭐라고 하더라, 한국어로 어떤 표현이 있었는데.

무엇인지 아는데 이게 입 밖으로 잘 안 나온다. 너무 오랜만에 한국어를 쓰다 보니 단어가 잘 생각나지 않을 때가 있다.

“왕이 개트롤짓을 했군요?”

“예?”

이 표현이 아닌가?

살짝 당황한 듯한 주원 씨는 내 말을 모르는 척 넘어갔다.

“당시에 게임을 개발한 수석개발자의 증언이 있었습니다. 가상현실게임이란 수단을 이용한 다른 세계와의 연결을 바랐다고 했습니다.”

“애초에 게임을 개발하던 목적이 다른 세계와의 연결이었다? 그걸 어떻게 알고 처음부터 개발은 한다는 거죠? 상자에 갇힌 세계인 걸 그 개발자에게 누가 알려줬느냐는 거예요.”

사람이 쫓기는 생활을 오래 하면 만성적으로 의심병을 달고 살게 된다. 일단 ‘왜?’라고 묻고 본다. 이유 없는 행동은 없다.

분명 처음에 부추긴 자가 있다. 이런 상황에 처한 세계가 있으니 가상현실게임을 통해 이 세계를 되살려 보자고.

“그분 말로는 게임제작사의 모기업, 거대 그룹의 회장이 직접 비밀리에 몇몇 사라에게 진실을 알려주며 접근했다고 합니다.”

그 회장이란 사람의 정체는 뭐길래?

“...그리고 그분은 뒤늦게 그 회장이 바로 설정 속 실수를 저지른 위대한 마법사 왕이란 걸 알아차렸다고 합니다. 회장의 생각도 이해가 가긴 해요. 자신의 잘못으로 망가진 세상을 어떻게든 복구하고 싶었을 테니까요. 하지만 세상이 이렇게 될 줄은 몰랐겠죠.”

마법사라. 마나 술식을 다루는 마술사는 꽤 많아도 마법사는 정말 희귀하긴 하지.

엘리엇이 사는 세계에서 마법사는 살면서 한 번 보기 어려운 이들이었다. 소문은 들을 수 있어도 마주칠 일은 거의 없다.

이건 태어난 곳에서 자라 태어난 곳에 묻히는 그런 평민에게만 해당하는 말이 아니라, 여러 사람을 만나는 위치에 있는 무역 도시의 사람에게도 해당하는 말이다.

수가 적기에 살면서 한 번 보기 어렵다는 말을 하곤 하지만 그 이면에는 마법사와 마주치면 그 끝이 매우 좋지 않다는 의미가 담겨 있기도 하다. 까놓고 말해서 마법사와 마주치면 죽을 확률이 높다는 의미다.

마법사가 전부 악한 존재라는 말은 아니다. 선의에 의해 행동하는 마법사도 있고, 악의에 의해 행동하는 마법사도 있다. 다만 이들과 마주치는 순간 힘없는 일반인은 불행해질 확률이 높다.

어떤 행동의 의도가 선하다고 그 결과까지 선하지는 않다. 마찬가지로 그 의도가 악하다고 그 결과까지 악하지도 않다. 이 마법사 왕의 경우가 그러하듯 왕의 의도는 선했으나 그 결과는 절대 선하지 않았다.

그래서 위험하다는 거다. 평범한 사람은 마법의 결과를 도저히 예측할 수 없다. 몰가치적인 마법은 대부분 마법에 휩쓸린 평범한 사람의 삶을 망가뜨린다.

마법의 다른 이름은 ‘기적’ 혹은 ‘재앙’이다.

그리고 우린 이 마법이 기적일지 재앙일지 예측할 수 없다. 기적과 재앙을 구분하는 기준은 항상 일이 벌어지고 난 후에 내려진 평가에 불과하다.

마법은 영계와도 연관이 있다. 영계의 주민들은 각자 자신만의 세계를 만든다. 끊임없이 불타는 땅, 그 위를 덮은 얼음, 죽기 전 마지막으로 본 목매단 시체들이 걸려있는 하늘은 내가 만든 영계의 모습이다.

영계의 세상은 내가 생각하는 대로 바뀐다. 애초에 물질이고 정신이고 모든 것의 경계가 희미한 세계라 그렇다.

하지만 내가 아무리 상상해봤자 내 세상은 현실에 구현되지 않고 심지어 영계의 다른 존재한테도 영향을 주지 않는다. 내게만 보이는 환상인 셈인데 마법사는 이걸 현실에다, 그리고 타인도 볼 수 있는 환상을 실제로 구현한다.

마나를 다루지 못하는 평범한 사람은 영계를 잠깐 들여다보는 것만으로도 미쳐버린다. 모든 경계가 무너진 세상에 동화되어 내가 어떤 존재인지 잊어버리기 때문이다.

그런데 이런 영계를 현실에 직접 구현해서 평범한 사람에게 보여주는 일이 바로 마법이다. 그 결과물은 영계를 엿보는 것처럼 확정적으로 미치게 하진 못해도 미치게 만들 확률이 매우 높다.

“그 수석개발자는 지금 뭐 해요?”

“현재 헌터 랭킹 1위로 활동하고 있습니다. 헌터의 순위를 매기기가 모호해 말이 많은데 랭킹 1위는 항상 고정입니다.”

그의 이야기는 흐르고 흘러 문제의 사건이 터진 ‘그 날’에 도착했다.

마법이 생각하던 ‘완벽한 복구’는 작은 상자의 세계가 하나의 완결된 생태계로 순환하도록 두는 것이었다. 이 순환에 지구의 사람들이 가상현실 게임이란 형태로 끼어들며 변화를 만들기 시작했고, 7년이 지나고 나서 마법은 새롭게 판단했다.

깊이 관여하기 시작한 지구의 사람들 또한 이 작은 상자의 주민으로 받아들이기로.

마법은 지구의 현실보다 다른 세계에 더 오래 머무르는 자들이 비율이 갈수록 높아진다고 여겨 두 세계를 통합시키기로 결정했다. 그 결정은 아무것도 모르던 지구인들에게 그저 이계의 침략이고, 재앙이었다.

“그렇게 30년 전에 최초의 대균열이 열렸습니다. 침략의 시작인 겁니다.”

침략은 7년이 지나도 여전히 전 세계적으로 최고의 인기를 누리던 가상현실 게임의 치명적인 버그로 시작되었다. 로그아웃할 수 없는 버그. 이를 사람들은 곧 고쳐지겠거니 생각하며 대수롭지 않게 여겼다.

하지만 로그아웃 불가 버그가 생기고 한 시간 후, 당시 전 세계에 동시접속 중이던 있던 수백만 명이 실종되었다. 그들이 있던 자리엔 딱 한 사람이 사라질 만한 작은 균열만이 남았다.

“그러니까 현실에 그런 균열이 생김과 동시에 수백만 명이 실종되었다는 말이군요?”

마법이 연관되어 있다면 그럴 만도 하지. 마법의 결과는 항상 우리가 예측할 수 없는 곳으로 흐르곤 하니까.

“네. 이렇게 최초의 대균열 때 실종되었다가 현실로 돌아온 사람을 ‘귀환자’라고 부릅니다. 두 분도 그런 경우가 아닌가요?”

내가 이세계에 떨어졌을 때 어땠는지는 기억나지 않았다. 우스갯소리로 이세계에 데려다준다는 트럭이나 버스가 나를 치고 가지도 않았고, 어쩌다 이세계로 갔는지 모르겠다.

“대충 그런 것 같기도 하고, 아닌 것 같기도 하고 사실 그때 일이 잘 기억나지 않아요.”

“상태창, 인벤토리가 있다거나 능력을 쓸 수 있으면 귀환자가 맞습니다.”

“상태창, 인벤토리가 무슨 말인지는 모르겠고 능력이라면 이런 거요?”

나는 잠깐 영계에 들어갔다가 나왔다. 저들이 보기에 내가 갑자기 반투명해졌다가 원래대로 돌아온 것처럼 보일 것이다.

“맞네요! 귀환자!”

대균열에 의해 사람들이 실종되고 하루가 지나자 차례대로 사람들이 돌아오기 시작했다. 빨리 돌아온 이들은 그저 로그아웃 불가 버그가 고쳐져 로그아웃된 줄로만 알았다.

“하지만 대균열이 일어나고 게임은 먹통이 되어서 로그아웃이란 말 자체가 무의미해졌습니다. 그냥 실종되었다가 돌아온 셈입니다. 그리고 드문 확률로 귀환자들 사이에서 게임 속 능력을 현실에서도 사용할 수 있는 이들이 나타납니다. 이게 요즘 쓰이는 진짜 의미의 귀환자입니다.”

“게임 속의 능력을 현실에서 쓴다고요.”

“현실의 물리 법칙을 무시하는 이들이죠. 이들만 다른 세상의 법칙에 지배받는 것처럼요.”

그리고 실종되었던 이들이 하나둘 돌아오는 동시에 거대한 마법이 두 세계를 통합시키기 위한 ‘침식 현상’이 나타나기 시작했다. 침식 현상은 균열을 만든다. 이렇게 만들어진 균열의 대표적인 예가 바로 ‘던전’이다.

“이 던전이란 게 참 웃겨요. 던전 이름을 보면 무슨 고블린의 굴, 오크의 숲, 폐허 도시 등 이렇거든요? 그런데 이 이름을 누가 지은 줄 알아요? 우리 인간이 지었어요. 현재 사는 사람들, 헌터가 아니라 약 40년 전 게임을 개발하던 이들이.”

몬스터를 때려잡고 성장하는 게임을 생각했지만 작은 상자 속 세계에는 몬스터가 많지 않았다.

그도 그럴 것이 그 안의 사람들도 삶의 위협이 되는 몬스터를 계속 토벌해나갔다. 몬스터의 위험이 없어야 인간 문명이 화려하게 꽃을 피울 수 있었다.

수많은 플레이어의 경험치가 되어야 할 몬스터의 수가 너무 적다 보니 게임 개발자들은 몬스터를 만들어 추가하기로 했다.

그렇게 만들어진 몬스터는 사람들에게 익숙한 고블린, 오크 등의 몬스터가 되었고, 갑자기 작은 상자 속 세계에 포함시킬 수 없으니 던전 형식으로 만들어 세상에 뿌려졌다.

“그럼 지금 던전들은 다 그때 게임 개발자들이 플레이어의 경험치를 위해 만들어낸 던전이란 말인가요?”

“그렇죠. 침식 현상이 일어나자마자 현실의 영향을 제일 많이 받은 이런 던전들이 제일 먼저 넘어오기 시작했어요. 난데없이 포탈이 생기고, 들어가면 전혀 다른 세상이 펼쳐지는 지금의 던전 모습이 바로 그때 완성되었죠.”

그나마 다행이라면 대부분의 던전은 만들 때부터 공략법이 있기에 몸으로 직접 부딪히며 정보를 알아내는 위험한 일은 하지 않아도 되었다는 점이다.

물론 그 공략법대로 과연 할 수 있느냐는 별개의 문제다. 공격은 보고 피하면 된다는 말도 공략이라면 공략이지만 할 수 있어야 의미가 있다.

“그럼 그 개발자들도 잘못이 없다고 할 수 없겠는 데요? 그들은 지금 뭐 하고 있어요? 그 랭킹 1위라는 수석개발자만 남았어요?”

“그렇다고 봐야죠. 대부분 행방이 묘연합니다. 게임을 만든 회사는 대균열이 터지고 얼마 지나지 않아 공중분해 되어 사라졌고요.”

외국 기업이 국내에 성공적으로 들어오기 위해서는 현지화 작업이 필수다. 언어는 물론이고 그 나라의 문화에 대한 깊은 이해가 필요하다.

그래서 마법의 의지는 침략에 이곳 사람들에 익숙한 ‘게임 시스템’을 활용하게 되었다. 그중에서 완전히 이곳 사람들의 노력으로 만들어진 던전을 적극적으로 이용하게 되었다.

마법의 의지 나름대로 현지화 전략이다. 이렇게 마법의 의지는 ‘시스템’이라 불리게 되었다.

사람들은 뿌린 대로 거두는 중이다. 작은 상자 속 세계를 게임 세상처럼 만들기 위한 노력은 침식 현상의 선봉장이 되어 들이닥쳤다.

던전을 클리어하지 않고 그냥 두게 되면 침식 현상이 계속되어 현실의 공간을 침범한다. 던전의 몬스터들이 현실로 뛰쳐나와 사람을 공격하게 된다.

처음 만들어질 때부터 몬스터란 말답게 이들은 기본적으로 사람을 적대했다.

“세상이 이렇다 보니 몬스터들이 현실에 나타나지 않도록 먼저 던전 안으로 들어가 처리하는 저희 같은 사람들이 생겼습니다. 이들을 헌터, 즉 사냥꾼이라고 부릅니다.”

“저희 같은 사람이요? 그럼 이곳이 던전인 건가요?”

“네. 이름은 ‘오우거 숲’. 레이드용 던전으로 만들어진 곳입니다. 오우거를 잡고 던전을 유지하는 마나 결정석을 회수하면 밖으로 나갈 수 있게 됩니다. 그러면 세리 씨가 기억하는 한국의 모습이 나타나겠죠.”

어쩐지 복장이 현대인 같지 않더라. 다들 피부는 반질반질하고 얼굴은 현대 문명의 효과를 두둑히 받아서 귀티가 나던데.

던전을 무너뜨리기 위해선 던전을 유지하는 동력원, 배터리라 할 수 있는 마나 결정석을 제거해야 한다. 하지만 헌터들은 ‘제거’라는 말 대신 ‘회수’라는 말을 주로 사용했다.

마나 결정석은 일단 던전이 생길 때마다 큰 덩어리로 하나씩 있고, 가끔 ‘네임드’로 분류되는 강한 몬스터에게서도 발견된다. 이 결정석이 바로 헌터들의 주 수입원이다. 부 수입원은 몬스터 부산물이나 던전 안에 자생하는 식물들이고.

이 마나가 내가 아는 마나가 맞다면 정말 대단한 에너지원이긴 하다. 이세계에도 가공하고 활용하는 방법이 어려워서 그렇지 마나가 굳어 만들어진 보석은 엄청난 힘을 품고 있었다.

하지만 효율이 좋지 못해 마나의 대부분은 손실되어 자연으로 흩어진다. 그중 손실되지 않은 약간의 마나만 활용하여 사람들은 여러 일에 마나를 사용했다.

엘리엇이 쓰는 신성력도 정확히는 신이 내려준 힘이 아니라 역사가 오래된 교단 특유의 마나 활용법이라 그랬다. 마나를 몸에 정제하여 쌓고 필요할 때마다 조금씩 꺼내 힘을 발휘하는 식이다.

그는 뒤이어 자신과 같은 헌터에 대해 좀 더 설명했다.

“헌터가 되기 위해선 아까 설명한 게임 속 능력을 쓸 수 있어야 합니다.”

“던전이 시스템의 법칙 아래에 있으니 그걸 상대하는 사람도 시스템 법칙을 따르는 사람이어야 하니까요?”

“그렇죠. 시스템이 던전 안으로 현대 무기를 가지고 들어오지 못하게 막아서 우리도 이런 게임 속 옛날 무기를 들고 싸울 수밖에 없습니다.”

총이나 폭탄을 쓰면 더 쉬울 것 같은데 왜 그러지 않는지 이해되었다. 칼과 화살, 게임 속에 있던 것으로 추정되는 정령 등이 이들의 무기다.

“그럼 일부러 던전을 그냥 뒀다가 현실로 튀어나왔을 때 현대 무기를 사용해 잡을 수도 있지 않나요? 안전하기는 그게 더 안전할 것 같기도 한데.”

“하지만 현실에 피해가 가니까요. 현실에 피해가 생기기 전 미리 예방하는 차원으로 던전에 들어가는 겁니다. 대부분의 헌터들은 현실에서 능력을 못 쓰기도 하고요.”

던전에서 현대 무기를 못 쓰는 것과 마찬가지로 헌터들은 던전 안에서의 능력을 현실에서 쓸 수 없다. 서로 다른 법칙 아래에 있기 때문이다.

하지만 ‘각성자’라고 불리는 이들은 다르다.

던전과 균열 안에서 능력을 쓸 수 있는 능력자.

던전과 균열 밖 현실에서도 능력을 쓸 수 있는 각성자.

“각성자는 어떤 계기로 게임 시스템의 법칙이 몸에 내재된 이들을 말합니다. 능력자들은 시스템 법칙이 외재화되어 있어 던전이라는 특정 공간 안에서만 힘을 쓸 수 있는데, 이들은 몸 자체에 시스템 법칙이 적용되니 어디서든 능력을 쓸 수 있죠. 참고로 30년 전 대균열에서 능력을 가지고 돌아온 이들은 모두 각성자입니다.”

“그럼 뭔가 남들은 쓸 수 없는 강한 힘으로 현실에서 문제를 일으킬 것 같은데요.”

“그래서 각성자들은 무조건 정부에 등록해야 합니다. 일반 능력자들은 해도 되고 안 해도 되는데 각성자는 등록을 안 하면 처벌받습니다. 귀환자도 예외는 아니라서 두 분도 이 던전에서 나가면 등록을 하셔야 합니다.”

그건 상관없다. 어차피 범죄나 저지르며 살지 않을 테고, 나와 엘리엇의 신분 문제를 각성자 등록을 통해 쉽게 해결할 수 있다는 장점도 있다.

“그래도 각성자가 되면 좋은 점도 많습니다. 각성자는 각성자가 된 이후로 늙지 않습니다.”

“늙지 않는다고요? 그게 가능해요?”

나도 밴시일 적에 늙지 않았다. 귀신이 늙는 것도 좀 웃기긴 하다. 다시 살아난 지금은 내가 늙을지 그대로일지는 잘 모르겠다.

“게임 캐릭터가 시간이 지났다고 늙던가요?”

“아뇨.”

“그런 겁니다.”

게임 시스템이 몸 안에 내재되었다는 말은 현실의 내가 게임 캐릭터처럼 변했다는 뜻.

각성자는 다른 방법으로 죽긴 하겠지만 늙어서 죽지 않는다. 노화로 인해 생기는 병도 걸리지 않는다.

각성자가 몸만 잘 사린다면 불로불사가 아주 허황된 망상이 아닐 수 있다. 각성자의 수가 능력자의 수에 비해 극소수라 다행이다.

“남녀 모두 생식 능력도 사라지고요. 노화와 마찬가지로 게임 안에서 연애하고 관계를 맺었다고 자식이 생기진 않잖아요? 이것도 그런 겁니다.”

음, 설마 나도 그런 건 아니겠지. 시스템의 법칙 아래에 있으면 시스템 메시지가 머릿속으로 들린다던데 난 그런 걸 들은 적이 없다. 상태창이라던가, 아까 어떻게 쓰는지 잠깐 봤었던 인벤토리도 난 쓸 수 없다.

남들이 보면 겹치는 점이 많아 각성자라고 오해할 수 있지만 실제로 나는 각성자가 아니다.

아무튼 이제 들을 만큼 들은 것 같다. 지금 세상이 어떤 세상인지, 어쩌다 이렇게 되었는지, 바뀐 세상에 맞춰 사람들은 어떻게 바뀌었는지.

다 들었기에 하는 생각인데 내 일일 선생님 이주원 씨는 던전이 침식 현상을 가속시키는 제일 큰 위험이라고 여기는 것 같다. 하지만 내 생각은 조금 다르다.

각성자가 제일 위험하다. 각성자가 침식 현상을 가속시키는 주범이다.

사례는 조금 다르지만 나도 비슷하다. 두 세계에 겹쳐 있다는 사실은 동일하다. 그리고 이게 얼마나 사람을 미치게 하는지 잘 알고 있다.

겹쳐 있다 하더라도 비중이 더 높은 세상이 있다. 겹쳐 있다는 말은 정확히 오십 대 오십으로 반반 나뉜 게 아니다. 어느 한쪽은 팔십, 다른 한쪽은 이십 정도로 더 영향을 많이 받는 세상이 있다.

내가 밴시일 때는 영계에 팔십이 가 있고, 지금 몸을 얻었을 때는 현실에 팔십이 가 있는 셈이다. 사실 이 수치는 예시일 뿐, 비율이 정확하게 나뉘어있지 않다.

각성자란 부류도 이런 상태임이 분명하다. 몸은 현실에 있는데 몸을 지배하는 법칙은 시스템을 따르는 이들.

이와 같은 두 세상의 경계는 항상 무너질 위험이 있다. 경계를 무너지지 않도록 하는 게 사람의 의지인데 사람의 의지란 게 생각보다 썩 대단치 않아서 문제가 된다.

이 경계가 무너진 순간이 바로 시스템이 바라던 침식이다.

경계가 무너지면 보통 비중이 더 높은 세상의 법칙에 다른 세상의 법칙이 흡수된다. 나라면 영계의 비중이 더 높아 악령이 되었을 것이고, 각성자의 경우 아무래도 비중이 시스템에 더 가 있으므로 시스템 안의 사람이 되어버릴 것이다.

나는 항상 그곳을 지옥이라 불렀다. 영계 ‘아르실라’라는 이름이 있고, 다른 곳에선 정령들이 평화롭게 날아다니는 공간이라 할지라도 명백히 선을 그었다.

경계를 무너뜨리지 않기 위해 지옥은 항상 지옥이어야 했다. 지옥으로 남아야 했다.

지옥은 고통스러운 공간이어야만 한다. 만약 지옥에 익숙해져 그 불길이 뜨겁지 않고 따뜻하게 느껴진다면, 그건 지옥에 떨어진 죄 없는 사람이 아니라 지옥에 적응한 주민, 즉, 악마라 불러야 할 것이다.

사람으로 남기 위해 나는 지옥의 불길을 부추겼다. 열기가 익숙해진다 싶으면 더 온도를 높였다. 깨어있기 위해 고통을 감수했다.

내가 선택한 아픔.

이제 지난 일이라 담담하게 회상하는 거지 정말 더럽게 아팠다. 팔다리가 녹아내리고, 금방이라도 혼을 태울 정도로 불을 지펴야만 점차 언데드 몬스터, 악령이 되려는 내 정신을 일깨울 수 있었다.

더욱 차가워지는 얼음이 내 원한과 증오를 얼려 버리길.

경계를 무너뜨리려는 지옥의 불길을 잠재우고, 경계의 붕괴가 아닌 경계를 초월하는 내가 되길.

악마나 유령, 언데드 몬스터가 아닌 ‘사람’으로 남기를.

비슷한 경험이 있는 내가 인생 선배랍시고 각성한테 조언한다면, 조언할 말은 딱 하나다.

시스템이 절대 익숙해지지 마라.

익숙해진다는 게 무섭다. 익숙해지면 습관이 되고, 일상이 되어 이게 잘못되었다는 사실조차 잊어버리게 된다. 무뎌져서는 안 된다.

너무 꼰대 같기도 한데 나는 간접적으로 자해하면서까지 버텨왔던 터라 평범하게 생활한다는 각성자들이 너무 안일해 보인다. 직접 만나봐야 안일한지 아닌지 알 수 있겠지만, 정신력만 따지자면 지구보다 이세계 사람들의 정신력이 훨씬 강했다.

새삼 시스템은 정말 똑똑하고 영악하단 걸 깨닫게 된다. 사람들의 시선은 던전 안의 몬스터에 쏠리게 한다. 그러면서 마나 결정석이란 당근을 주어 지구의 문명이 던전에 의존하게끔 유도한다.

그리고 진짜 공격 수단으로 선택한 건 바로 각성자. 각성자는 몬스터가 아니기에 죽일 수도 없고 또 던전을 클리어하는 데 큰 힘이 된다. 각성자가 늘어날수록 침식 현상은 계속 심해지는데 막을 방법이 마땅치 않다.

장기적으로 가면 이건 무조건 시스템의 승리가 보장되는 싸움이다. 수십 년이 걸릴지 수백 년이 걸릴지 몰라도 이기는 건 변함이 없다.

그리고 시스템이 승리하면 이 세계는 작은 상자 안에 흡수되어 그저 거대한 정보 덩어리로 남게 될 것이다. 어쩌면 다른 피해자, 아니 피해 차원을 찾아 떠돌아다닐지도 모르고.

아는 게 병이다. 현실과 영계를 왔다 갔다 하며 두 차원이 겹칠 때의 부작용을 몸으로 직접 체험하다 보니 이곳의 미래가 훤히 그려진다.

“일단 여기서 나가죠. 그 뭐야, 오우거인가 뭔가를 잡고 마나 결정석을 회수하면 나갈 수 있다고 했죠?”

일단은 여기 던전을 클리어하고 나가야겠다. 밖에서 알아볼 게 참 많다. 그리 희망적이지 않지만, 부모님 소식도 궁금하다.

자꾸 시간대가 신경 쓰였다. 최소 37년이 흘렀다는 말인데, 점점 희망이 사라지면서도 기대하게 되는 건 어쩔 수 없다. 내가 사라진 지 거의 40년이 지났는데 부모님이 살아 계실까. 아흔 살은 되셨을 텐데.

왜 인간에게 나쁜 것만 넣었다던 판도라의 상자에 희망이 있었는지 알 것 같다. 희망은 종종 사람을 고문한다.

적어도 그 흔적만이라도 발견할 수 있다면 좋겠다. 차라리 이방인이 아닌 해외에 살다 뒤늦게 부모님의 부고 소식을 듣게 된 불효녀가 되었으면.

"이야기는 잘 끝났어?"

말이 통하지 않아 멀뚱멀뚱 주변을 둘러보던 엘리엇이 그제야 내게 묻는다. 막 몸이 날랜 헌터들이 오우거의 흔적을 찾기 위해 흩어진 후다. 헌터들과의 대화가 꽤 길어져 궁금했나 보다.

"네. 많이 달라지긴 했어도 여긴 제가 살던 곳이 맞는 모양이에요."

"그래? 잘됐다!"

이 사람도 있다. 이곳의 시선으론 언어며 문화며 아무것도 아는 게 없는 이세계의 사람. 유일한 접점은 나밖에 없다. 그가 이곳에 적응하려면 꽤 어려울 것이다.

"엘리엇."

"음?"

내가 책임지고 지켜줄게요. 당신 밴시 하나 지키겠다고 정말 고생 많았잖아요. 이젠 내가 보답할 차례에요.

내가 당신 꽃길만 걷게 해줄게요.

우리 행복해질 때도 되었잖아요.

원래는 이렇게 말하고 싶었는데 뭔가 목에 콱 막히는 게 있어 말하지 못했다. 정말 많은 말이 있었는데 정작 밖으로 내뱉은 말은 썩 대단치 않다.

"여기선 내가 당신을 지켜줄게요."

고민하다 덧붙인 말도 영 시원찮다.

"이 세상이 어떤지 하나도 모르잖아요. 그러니까 나만 믿어요."

손을 잡았다. 손가락 사이사이 깍지를 꼈다. 손가락 마디에 느껴지는 딱딱한 뼈의 느낌도 그저 따뜻하다.

그의 손은 정말 많이 상해 있었다. 이제 막 몸을 얻어 깨끗한 내 손과는 너무도 다르다. 그의 손이 더럽기에 내 손이 깨끗할 수 있었음을 잘 알고 있다.

그의 대답은 짧았다.

"응."

참 이상하지. 사람의 체온은 36.5도라던데, 약간의 차이야 있다지만 거의 차이 나지 않는 비슷한 온도라던데.

스스로 나를 아무리 껴안아 봐야 전혀 따뜻해지지 않는 내 손과 팔에 36.5도의 온도를 지닌 당신이 닿으면 왜 그제야 따뜻해지는지. 나와 똑같은 사람, 나와 똑같은 체온을 지닌 당신은 왜 다른 온도로 다가오는지.

참 신기하지. 별다를 것 없는 사람과 사람인데 이 온기는 어째서 함께 있을 때만 느껴지는지.

처음엔 미적지근했던 손은 계속 잡고 있을수록 따뜻해졌다.

우리의 온도는 36.5도보다 아주 살짝 더 높은 곳에 있다.

저질 체력 같으니. 이렇게 고생해본 게 대체 얼마 만이지. 생각해 보니 이제는 배고픔도 느껴지겠구나.

이들과 만날 때야 신발이 없어서 엘리엇의 등에 업혔지만 이제 신발도 빌렸겠다, 두 발로 땅을 딛고 걸었다.

매번 둥둥 떠다니다 땅을 밟으니 느낌이 새롭다. 그의 손을 잡고 산을 오를 때만 해도 소풍 나온 것처럼 기분이 좋았는데 이 저질 체력이 분위기를 망친다.

아무도 지치지 않은 와중에 나만 정신을 못 차리고 있다. 헌터가 아니라 짐꾼으로 데리고 온 능력자들도 지친 기색 하나 없다. 결국 주원 씨가 내게 먼저 물었다.

“괜찮아요?”

빈말로도 괜찮다고 못 하겠다.

“좀 쉬었다 가요.”

“그러죠.”

그나마 평평한 바닥에 앉으니 다리가 후들후들 떨린다. 땀은 말할 것도 없다. 살아있다는 감각이 좋으면서도 불편한 건 불편한 거다. 솔직히 날아다닐 때가 편하긴 했지.

밖에 나가서 하고 싶은 일 버킷 리스트에 새롭게 항목을 하나 추가했다.

열심히 운동하기.

쉬는 중에도 정령을 다루는 여성 헌터는 쉬지 않고 정령이 전해오는 소식에 귀를 기울였다. 여기엔 오우거의 흔적을 찾기 위해 흩어진 헌터들이 보내는 정보가 담겨 있다. 휴대전화, 무전기도 가지고 올 수 없어 이런 식으로 연락하는 모양이다.

아까 듣기론 오우거란 몬스터 하나만 잡으면 된다고 들었다. 변종이 등장할 수도 있지만 그래 봐야 많이 추가되지 않을 거라 했다.

이게 장점이면서 단점으로 작용하는 게, 하나만 처리하면 끝날 일이란 건 장점이고 이 넓은 산에서 딸랑 오우거 하나를 찾아야 한다는 건 단점이다.

계속 산을 탈 자신도 없고, 빨리 던전 밖으로 나가고 싶기도 하고, 아예 내가 날아다니면서 오우거를 찾아 처리해도 되지 않을까? 하지만 이들도 자기 일에 대한 자부심이 있는 데다가 또 수입과 직결된 문제라 내가 함부로 나서면 실례가 될 것 같기도 하고.

뭔가 적당히 튀지 않으며 이들의 자존심을 해치지 않는 선에서 간접적으로 도움을 줄 수 있으면 좋겠다.

“그 오우거란 몬스터가 많이 위험한가요? 이 넓은 산에서 딱 하나만 있다면서요. 산에 자리 잡은 호랑이 같은 느낌인데.”

어차피 쉬는 시간이라 주원 씨는 오우거의 공략법에 대해 간단히 설명했다. 과거 가상현실 게임 속 던전일 때의 정보가 그대로 남았기에 공략법이 있다.

“오우거는 레이드형 보스 몬스터이기 때문에 일대일로 마주치면 이길 수 없습니다. 그러면 이제 여럿이서 함께 오우거를 상대해야 하는데, 그러면 오우거가 도망을 치고 맙니다. 이 넓은 산에서요.”

“수가 많으면 도망을 쳐요? 소수로는 잡을 수 없다면서요?”

“그게 제일 까다롭습니다. 이 넓은 산에 딱 한 마리 있는데 여럿이 몰려가면 산의 지형을 무기 삼아 도망쳐버립니다. 오우거의 제일 큰 무기는 바로 넓은 지형을 자유자재로 오고가는 기동성에 있지요.”

오우거도 바보는 아닌지라 여럿이 뭉쳐 다니면 도망쳐버린다. 딱 이길 수 있는 싸움만 골라 하려는 똑똑한 녀석이다.

그래서 몸이 재빠른 헌터들을 먼저 보낸 것도 바로 오우거의 위치를 찾는 동시에 녀석을 방심시키려는 목적도 있다. 오우거보다 훨씬 약하지만 잡히지 않을 만큼 날랜 헌터들만 골라서.

이 헌터들은 날래고 함정 설치 등 상대를 괴롭히는 스킬을 주로 가졌다. 주원 씨는 이들을 한데 묶어 ‘레인저’라고 불렀다.

레인저들이 오우거를 발견하면 오우거를 약 올리며 도망치는 것으로 공략은 시작된다. 재빠르지만 정면으로 싸우긴 힘든 레인저를 오우거가 쫓게 되는데, 이들은 도망치며 부비트랩을 설치해 오우거의 힘을 빼놓는다.

레인저들도 체력이 부족해 계속 도망칠 수만은 없다. 그러면 다른 레인저가 와서 교대한다. 오우거의 공략은 이 레인저들이 얼마나 오우거의 힘을 빼놓는지, 그리고 레인저끼리 교대하는 과정에서 다음 사람에게 얼마나 어그로가 잘 넘어가는지가 중요하다.

“종종 오우거를 너무 약 올리면 오우거의 관심이 다른 레인저로 옮겨가지 않아 위험한 상황이 벌어지기도 합니다.”

어그로를 잘 넘기고, 부비트랩으로 오우거에게 피해를 줘서 기동성을 떨어뜨리면 이제 우리가 있는 본대가 나설 차례다.

지친 오우거는 본대와 마주치고도 지쳐서 도망치지 못하고 싸워야겠다고 결심하게 된다. 그런 오우거를 여럿이서 열심히 두드려 패면 오우거 공략은 끝.

다굴 앞에 장사 없다는 진리는 어디서든 통한다.

“그럼 오우거를 지치게 하여 기동성을 떨어뜨리는 게 진짜 목적이군요?”

“그렇다고 볼 수 있습니다. 본대와 마주치고도 도망치지 않아야 하니까요.”

그런 건 또 내가 전문이지.

과거 엘리엇과 내가 한창 도망칠 때, 짐 덩어리이기만 한 내가 도움될 일이 없을까 고민한 적이 있었다.

내가 할 수 있는 일은 정말 적었다. 나는 잠을 자면 안 되니까 엘리엇이 쉴 때 근처를 살금살금 돌아다니며 정찰을 하는 게 다였다. 그마저도 이단심판관에게 걸릴까 봐 적극적으로 하지도 못했다.

그러다 조금 더 도움이 되고 싶어 하기 시작한 게 바로 작은 동물을 사냥하는 일이었다.

인간이든 동물이든 바깥 정보를 얻기 위해서 다섯 가지 감각에 의존한다. 시각, 청각, 후각, 촉각, 미각.

한 가지 감각에 크게 의존하는 경우도 많지만, 결국 이 오감이 함께 작동해야 비로소 우리는 현실을 지각할 수 있다. 태어날 때부터 계속 확신해온 세상, 현실이다.

하지만 오감 말고도 여섯 번째 감각이라고도 불리는 감각이 있다. 뚜렷하게 정의되지 않은 감각이기에 육감, 직감, 촉, 혹은 초감각이라고도 부르며, 이는 영계에 속한 존재들이 주로 이용하는 감각이다.

현실의 육감, 초감각은 흉내 내기에 불과하다. 이미 받아들인 정보 중 나중에 다른 정보와 한데 엮어 도출한 의미 있는 결과를 초감각이라 착각하는 것이다.

예를 들어 누군가 나를 공격한다고 생각해 보자.

상대가 주먹을 뻗는 걸 보고 피하려고 하면 늦는다. 하지만 주먹을 뻗기 위해선 팔만 움직이지 않는다. 힘을 앞으로 내지르기 위해 몸의 무게중심이 이동하고, 이를 위해 다리에 더 많은 힘이 들어간다. 주먹의 위력을 내기 위해 배에 힘을 주고, 어깨 근육이 움직이고 마지막에 팔을 뻗는다.

오감을 예민하게 세우면 주먹을 뻗는 이 모든 과정이 낱낱이 해체되기에 적의 무게중심이 어디로 이동하는지만 보고도 상대가 공격할지 안 할지, 위력이 셀지 약한지, 어디로 주먹이 뻗을지 까지 모두 예측할 수 있다. 얼추 짧은 미래를 예지하는 수준까지 이르게 된다. 그리고 이걸 육감, 초감각으로 착각한다. 이게 현실의 초감각이다.

하지만 영계의 초감각은 다르다. 영계란 곳은 시간도 제멋대로 흐르고, 경계도 불분명하여 감각이고 뭐고 뭐든지 제멋대로 넘나든다.

영계의 존재가 늙지 않는 것도 시간이 제멋대로 흐르기 때문이다. 타인의 시간만 흐르고 나의 시간은 멈춘다. 이게 가능한 일인가 싶지만 가능해서 문제다.

이와 비슷하게 바깥 시간만 빨리 흐르게 하여 미래를 미리 알 수도 있다. 밴시의 가까운 사람의 죽음을 예지하는 능력도 이걸 이용한 능력이다.

나만 미리 시간을 앞당겨 미래를 보고 온다. 나도 제정신이 아닐 땐 죽음을 예지하는 능력이 있었는데 엘리엇과 다니며 제정신을 찾게 된 이후로 이 능력을 잃어버렸다. 내가 다시 정신을 헤까닥 놓는다면 다시 죽음을 예지할 수 있지 않을까 조심스레 생각한다.

현실의 초감각이 현재의 정보를 바탕으로 짧은 미래를 예측하는 그런 것이라면, 영계의 초감각은 정말로 이 감각을 통해 미래를 보고 오는 것이라는 거다. 당연히 영계의 초감각이 초감각의 정의에 가깝고, 더 수준이 높다.

영계의 초감각을 가졌으면서 현실의 초감각이 어떻게 발휘되는지 아는 나는 영계의 초감각을 활용해 현실의 초감각을 왜곡하는 방법을 깨우쳤다. 내가 현실에 직접 영향을 끼칠 수 없기에 그나마 현실과 영계가 공유하는 부분을 깊게 파고든 고된 노력의 결과다.

이렇게까지 노력한 이유는?

엘리엇이 자고 있을 때 토끼라도 한 마리 잡아주고 싶어서...

현실의 초감각은 오감을 바탕으로 만들어지기에 모든 동물은 미약한 수준이라도 초감각을 가지고 있다. 그걸 알아차리고 얼마나 잘 활용하느냐에 차이가 있다.

토끼에도 초감각이 있다. 육식동물의 기척을 눈치채고 미리 도망가는 능력이 그렇다면 그렇다고 할 수 있겠다. 하지만 내가 간섭하여 초감각을 왜곡시키면 토끼는 이 능력을 잃는다.

오감에 의해 정보를 받아들이고 이를 종합하는 신경계가 마비되어 육식동물이 근처에 오는데도 피할 생각을 못 한다. 초감각이라 부를 수도 없는 당연한 판단인데도 내가 작정하고 여기에 개입하면 그것조차 못하게 된다.

귀신에게 홀렸다고 봐도 좋다.

이외에도 활용할 방법은 많다. 나는 주로 토끼를 잡을 때 도망치지 못하게 하는 것보다 호랑이가 없는데도 호랑이가 사방에 있는 것처럼 감각을 왜곡시켜 토끼가 공포에 질려 알아서 기절하도록 하는 방법을 주로 썼다.

엘리엇이 잠에서 깨면 그를 데리고 토끼가 기절한 곳에 가서 내가 잡았다고 자랑하곤 했다.

나 잘했죠? 쓰담쓰담.

물론 신성력 때문에 그가 직접 쓰담쓰담 해주는 일은 없었다.

이 능력은 살아있는 모든 동물에게 쓸 수 있기에 토끼, 호랑이, 사람, 오우거 등 가리는 대상이 없다.

이걸 막기 위해선 자신의 감각에 누가 간섭했다는 사실부터 깨달아야 하는데, 이걸 깨달으려면 마나 수련을 열심히 한 전사나 상당히 경지에 이른 마술사, 정령사는 되어야 한다. 동물이라면 영험한 영물이나 신수 정도는 되어야 한다.

오우거란 괴물이 마나 수련을 열심히 해서 영계에 있는 나를 알아차릴 것 같진 않다. 그런 오우거의 감각에 사방에 더 거대한 포식자가 있는 듯한 착각을 심어주면 오우거는 자연스레 공포에 질려 옴짝달싹 못 하게 될 것이다. 토끼처럼 알아서 기절할지는 잘 모르겠고.

때마침 흩어져 있는 레인저와 정령으로 교신하던 정령사 여인에게서 보고가 들려온다.

“철주가 오우거를 발견해 어그로를 끌기 시작했다고 합니다! 어그로 사이클은 평소 하던 대로 돌리겠다고 연락이 왔습니다.”

“발견 위치는? 본대와의 거리는 얼마나 되지?”

“위치를 확정할 순 없고 본대와의 거리는 북서쪽으로 직진 거리 2km 정도라고 합니다.”

“그럼 예정대로 산 중턱 체크포인트로 몰이하라고 전해. 우리도 속도를 높이겠다.”

이들의 대화를 듣다 보니 던전에선 항상 변종을 신경 써야 한다던데 그런 말이 나오지 않아 의문이 든다. 변종은 꼭 확인하고 잡아야 한다면서?

결국 조심스레 주원　씨에게 물었다.

“변종도 신경써야하지 않을까요?”

“변종은 나중에 잡아도 됩니다. 오우거를 죽이지만 않으면 던전이 클리어 되진 않으니까요. 오우거 먼저 반쯤 죽여 놓고 나중에 변종의 존재 여부를 파악할 겁니다.”

오우거를 죽이지 않고 제압해야 한다면 더더욱 내가 쓸모 있어진다. 오우거를 반쯤 죽여 놨다가 상처가 악화되어 죽으면 어떡해? 상처 없이 제압하는 편이 훨씬 낫지.

“오, 그럼 제가 도와드릴게요!”

내 말에 주변 헌터의 시선이 내게 쏠렸다. 조금 불신의 눈초리가 섞여 있다.

“귀환자는 모두 각성자라면서요. 제가 죽이지 않고 제압할 때 쓰기 좋은 스킬이 있거든요?”

이 사람들이 속고만 사셨나. 한 번 잡숴 봐.

이들이 말하는 산 중턱 체크포인트는 넓은 평지였다. 호수가 말라버린 자리인지 바닥이 쩍쩍 갈라져 있다. 게릴라 전술 없이 정면으로 부딪쳐야 하니 이런 장소를 고른 모양이다.

평지의 바깥 나무 풀숲에 우리는 몸을 숨겼다. 거대한 방패를 든 주원 씨만 홀로 평지에 섰다. 어그로가 주원 씨에게 넘어가고 그가 공격을 막는 순간 둥글게 퍼져 몸을 숨긴 헌터들이 한꺼번에 급습할 예정이다.

나도 미리 영계의 감각을 일깨웠다. 피부로 시간이 흐르는 게 느껴진다. 시간이 짙은 모래바람으로 바뀌어 피부에 닿는다. 나만 느낄 수 있는 바람이다.

오우거가 근처에 가까이 왔다는 보고는 필요하지 않다. 정령사 여인이 말하지 않아도 숲 너머 빠르게 움직이는 어떤 생명체를 느낄 수 있다.

숲에서 한 사람이 뛰쳐나왔다.

사냥 시작의 신호다.

그는 기다리고 있던 주원 씨를 훌쩍 뛰어넘었다. 뒤따라오던 오우거와 주원 씨가 마주친다. 키가 5m는 될 법한 오우거는 갑옷처럼 각지고 부풀어 오른 근육으로 덮여있다.

주원 씨가 땅에 단단히 박아놓은 거대한 방패에 마나를 불어넣은 순간, 나도 밖으로 뛰쳐나갔다.

세상이 뒤집힌다.

거대한 지구가 모든 걸 끌어당기는 힘은 이제 통하지 않는다. 중력을 무시하고 시간이 휘몰아치는 모래바람 속으로 뛰어든다.

이곳은 다른 차원의 법칙이 지배하는 나의 지옥. 불타는 땅 위에 짙게 깔린 얼음이 부서지고, 시간의 모래가 제멋대로 바람을 타고 넘나드는 세상.

안락하진 않지만 익숙한 세상이다.

세상을 조율한다. 이곳은 영계 안에 있는 내가 만든 지옥, 세상의 주인은 나다. 그렇기에 이 세상의 법칙을 바꾸는 것 또한 나의 힘, 나의 권한이다. 사유 재산을 어떻게 처리할지는 내 마음이다.

영계의 존재를 알아차리지 못하고 내 세상에 들어오고만 오우거에게 명령한다.

"두려워해라."

끝없는 네 망상 속 존재에 대해.

주원 씨의 방패를 어깨로 들이받은 오우거가 기겁하며 옆으로 비켜났다. 원래 둘이 힘겨루기를 할 때 대기하던 헌터들이 한꺼번에 공격하지만 그럴 필요 없다.

달리던 속도 그대로 몇 바퀴 땅을 구른 오우거는 황급히 일어나 주변을 경계하기 시작했다. 어디서 공격이 날아올지 모른다는 듯.

영계에서 다시 현실로 돌아왔다. 어느새 나는 주원 씨만 서 있던 평지에 서 있다. 모르는 사람이 보면 내가 갑자기 순간이동 해서 나타난 줄 알 거다.

대상에 간섭하기 위해선 내가 대상을 정확히 인지하고 있어야 한다. 내 눈에 완전히 들어와야 하기에 밖으로 나가는 건 어쩔 수 없다.

“주원 씨! 이제 됐으니까 뒤로 빠지세요!”

“그렇게 크게 말하면...!”

어그로가 내게 끌릴 일은 없다. 이미 오우거의 온 관심은 자신이 불러낸 망상의 존재들에게 가 있다.

여전히 오우거는 제자리서 빙빙 돌며 존재하지 않는 적의 공격을 대비한다. 내 목소리는 망상의 소리에 가려 들리지 않을 것이고, 내 모습조차 환상에 가려 알아차리지 못할 것이다.

물론 너무 가까이 가면 눈먼 공격에 당할 위험이 있긴 하다.

사람들 사이에 멀뚱멀뚱 꿔다놓은 보릿자루같이 있던 엘리엇이 제일 먼저 밖으로 나왔다. 그의 뒤를 잔뜩 긴장하던 헌터들이 슬금슬금 밖으로 나온다.

어느새 오우거는 헌터들, 짐꾼들의 구경거리가 되었다.

몬스터는 대부분 상태 이상이 통하지 않았고, 걸렸다 하더라도 그 효과는 너무 미미했다. 상태 이상 ‘공포’와 같이 효과적인 상태 이상에 걸릴 몬스터는 거의 없다고 봐도 무방했다.

어쩌면 당연한 것이 공포 상태이상은 체급 차이가 까마득한 적을 만났을 때 걸리는 자연스러운 현상이다. 이 자연스러운 현상을 억지로 만든다? 호랑이가 토끼에게 겁먹도록 억지로 만들 수 있던가?

하지만 오우거는 옆이나 뒤, 아무것도 없는 허공을 둘러보며 정신 사납게 움직였다. 혼란은 물론이고 나중엔 유령이라도 본 듯 공포에 휩싸인다. 숲의 제왕으로도 불리는 보스 몬스터가.

이건 던전 공략의 패러다임을 바꿀 만한 엄청난 스킬이다.

“이게 대체 무슨 스킬입니까?”

한 헌터가 너무 어이없던 나머지 세리에게 물었다.

이걸 어떻게 대답해야 이상해 보이지 않을까? 간접적인 도움만 주기로 했으니 뭔가 거창한 이름으로 허세를 부리긴 싫은데. 이 기술의 원리를 알려달라는 의미는 아닐 테고, 제일 무난하고 평범한 대답, 아, 이게 좋겠다. 겸손과 겸양은 아주 중요한 미덕이지.

오랜 이세계 생활로 한국어를 너무 오랜만에 쓰다 보니 이 모든 과정을 짧게 요약할 만한 한 단어, 한 문장을 만드는 게 서투르다.

그녀는 솔직함에 겸손을 섞어 대답했다. 이렇게 대답하면 되는지 확신하진 못해서 말끝이 조금 올라갔다.

“그냥, 쓸데없는 잡기술...?”

“쓰으을데없는?”

“자아압기이술?”

사람들의 반응을 보니 뭔가 잘못 대답한 것 같다.

자주 쓰지 않는 한국어는 머리로는 알아도 입 밖으로 잘 나오지 않는다. 그러다 좀 이상한 단어가 튀어나오기도 한다. 아까 왕이 개트롤짓을 했다고 말할 때도 그랬다.

세리는 눈을 데굴데굴 굴리며 나름 변명했다.

“딱히 이름이 있는 기술이 아니라서요. 남에게 배운 기술도 아니고 그냥 어쩌다 만든 기술이라.”

“허허, 어쩌다 만든 기술...”

헌터들은 이제 당황을 넘어 허탈해졌다. 아까 그녀를 한 번 겪었기에 빨리 정신을 찾은 주원이 상황을 정리했다.

“그럼 이제 ‘어쩌다 만든 쓸데없는 잡기술’에 제대로 된 이름을 붙여보죠.”

시스템 아래에 있는 능력자는 자신이 가진 기본적인 신체 능력 이외에 스킬을 사용한다. 스킬의 이름은 단순한 정의 그 이상의 의미를 지니고 있다.

스킬 이름을 꼭 밖으로 외쳐야 쓸 수 있는 건 아니다. 하지만 손으로 쓰거나 말하면서 암기해야 더 잘 외워지듯, 스킬 이름을 말하는 행위는 자신의 의지를 담은 선언을 통해 스킬의 효과를 높인다.

그렇기에 스킬 이름을 정하는 일은 중요하다. 같은 스킬이라도 자신의 의지를 더 담기 쉬운 이름을 정하는 것이 좋다.

예를 들어 같은 스킬이라도 어떤 사람은 ‘화염구’라 부를 때 위력이 더 강하고, 또 어떤 사람은 화염구 대신 ‘파이어볼’이라 부를 때 위력이 더 강해진다. 아니면 누군가는 스킬에 자신만의 이름을 붙일 때 위력이 더 강하다.

하지만 던전 공략법과 같이 대부분의 스킬은 이미 게임 시절부터 정해진 이름이 있는 편이다. 그걸 그대로 배워 쓰는 헌터는 그 이름을 계속 쓰곤 했고, 스킬을 더 발전시키거나 새롭게 응용하여 다른 이름을 붙이는 헌터도 제법 있다.

세리의 설명을 듣고 헌터들은 그녀의 스킬이 상태 이상을 비롯해 적을 약화시키는 디버프 계열의 스킬이라는 데 의견을 모았다.

본대에 합류한 한 레인저가 여전히 정신을 못 차리고 있는 오우거를 보며 홀린 듯이 중얼거리며 의견을 냈다.

“피해망상.”

“맞아요! 피해망상! 그런 단어가 있었네요!”

세리가 레인저의 말에 맞장구쳤다. 편집증 혹은 피해망상과 같은 정신질환 용어를 일상에서 잘 쓰지 않다 보니 떠올리기 힘들었다. 하지만 이보다 더 정확한 단어는 없었다.

"스킬: 피해망상"

"효과: 대상의 정신, 그 너머의 세계에 간섭해 피해망상증을 부여한다. 대상은 어디서 공격이 날아들지 모른다는 생각에 위축되고 나아가 공포에 질리게 된다. 또한 자신의 신체가 갑자기 변형되거나 절단되는 망상 등 다양한 증상을 일으킨다. 각각의 증상은 복합적으로 발생한다."

짐꾼들, 세리와 엘리엇을 비롯해 오우거를 감시할 몇몇 인원만 남기고 나머지는 모두 있을지 모르는 변종을 찾기 위해 흩어지려던 찰나, 오우거가 하늘에 대고 포효한다. 그러자 맞은편 산에서 비슷한 느낌의 포효가 메아리처럼 들렸다.

헌터들, 심지어 짐꾼과 세리마저도 맞은편 산에서 들려오는 포효의 정체를 깨달았다.

변종. 변종 오우거다.

“산의 주인이다 보니 이쪽 오우거와 변종 오우거가 산을 나눠서 지배하기로 한 모양인데요?”

다른 이들도 입을 연 헌터의 생각과 다르지 않았다. 하지만 수상쩍은 면이 있다. 정령사 여인이 묻는다.

“그런데 왜 전 이 오우거의 포효가 변종에게 도움을 요청하고, 변종이 그걸 받아들인 것처럼 들릴까요?”

맞은편 산으로부터 거대한 바위가 굴러 내려오는 듯한 소리가 들려왔다. 다가오는 속도가 예사롭지 않다. 일직선으로 거침없는 돌진이다. 주원이 명령했다.

“다들 아까 위치로 돌아가! 공략이 처음으로 되돌아갔다고 생각해!”

모두는 아까처럼 주변 풀숲에 몸을 숨겼다. 저번과 다른 점이라면 주원 또한 함께 몸을 숨겼다는 점이다. 예측할 수 없는 상황에 전처럼 혼자 방패 들고 서 있기엔 위험하다.

이들이 몸을 숨긴 지 얼마 되지 않아 땅을 울리는 소리와 함께 변종 오우거가 등장했다.

“세상에나...”

변종 오우거는 원래 오우거보다 키가 더 컸다. 피부색은 조금 더 짙다.

달리는 속도도 일반 오우거보다 더 빨랐다. 그 말은 일반적인 공략대로 진행했다가 레인저가 어그로를 다른 레인저로 넘기기 전에 잡힐 수도 있었다는 말이다. 한 명의 레인저라도 그렇게 당해버리면 인명 피해는 물론이고 공략 자체가 어그러진다.

변종 오우거는 피해망상으로 고통받는 오우거의 옆에 서서 주변을 위협했다. 올 테면 와 봐라, 다 뭉개주겠다는 의지가 엿보인다.

“저 변종 오우거 암컷 같지 않아요? 가슴 쪽이 좀 다른데.”

눈썰미 좋은 한 레인저가 변종 오우거의 다른 점을 지적했다. 자세히 보니 가슴 쪽의 근육이 조금 특이하다. 근육이 아니었다.

“설마 둘이 커플은 아니겠지.”

아무리 주변을 위협해도 적이 나타나지 않자 변종 오우거는 고통받는 오우거한테 시선을 돌렸다. 커플인지 친구인지 몰라도 확실히 서로 산맥의 지배권을 놓고 다투는 경쟁자란 느낌은 들지 않았다.

“그보다 저 녀석들을 어떻게 잡죠? 저렇게 경계하고 있으면 기습은 통하지 않을 텐데요.”

정석 공략에선 주원이 오우거의 공격을 방패로 한 번 막아 오우거의 발이 묶였을 때 하는 기습이 제일 중요했다.

이렇게 움직임을 제한시켜놔야지 안 그러면 몸놀림이 재빠른 오우거한테 마술 술식이나 화살과 같은 원거리 공격을 맞출 수 없다. 원거리 공격이 가능한 헌터들은 이 한 번의 공격에 모든 걸 쏟아 붓기 위해 데려온 이들이었다.

이들의 화력이 없으면 공략은 어려워지고, 위험해진다. 모든 헌터들은 벌써 공략이 어려워졌음을 직감했다. 운이 나빠 시작부터 둘이 협공하는 그림으로 흘러갔다면 이미 헌터들은 몰살되고도 남았다.

물론 세리는 그렇게 생각하지 않았다.

“저 변종 오우거에게도 피해망상을 걸어 서로 싸우게 하면 되겠네요.”

“서로 싸우게 한다고요?”

“망상 속에서 서로가 날 죽일지도 모른다는 인식을 심으면 되죠. 오히려 손 안 대고... 그 뭐야, 무슨 속담이 있었는데.”

“손 안 대고 코 푸는 격.”

“그죠. 그렇게 만드는 거예요.”

그녀 때문에 편집증 환자가 되어버린 오우거를 보고도 썩 믿기지 않는다. 그만큼 그녀의 힘은 공략을 패러다임을 완전히 뒤바꿀 정도로 비현실적이었다.

세리는 아까처럼 흐릿한 영체가 되어 앞으로 나섰다. 그리고 얼마 지나지 않아 오우거를 지키려면 모습을 보이던 변종 오우거의 행동이 바뀌었다.

그녀의 능력을 의심했던 헌터들은 그 과정을 똑똑히 볼 수 있었다.

서로를 경계한다. 먼저 거리를 벌린 변종 오우거가 송곳니를 내보이고, 공포에 질려 웅크렸던 일반 오우거도 맞서서 송곳니를 내보인다.

대치 상황은 길지 않았다. 불신이 싹튼 관계는 산산조각이 났다. 생각보다 덩치는 작아도 탄력적인 근육으로 무장한 오우거는 서로를 향해 쏘아진 석궁 화살처럼 파괴적인 힘과 함께 충돌했다.

위축되어 있던 일반 오우거도 아까와 모습이 다르다. 변종 오우거를 완전히 적으로 인식한 듯 보였다.

둘 사이에 끼어든 유령이 이 모든 걸 만들었다고 저 둘은 상상이나 했을까.

비현실적인 그녀의 힘도 힘이지만 이 상황이 헌터들에겐 또한 꿈과 같았다. 헌터 일을 하면서 위험한 레이드 몬스터를 앞에 두고 ‘이기는 편 우리 편!’ 이란 구호를 속으로 외치며 응원하는 일도 처음이다.

두 오우거 간의 피 터지는 싸움을 보고 있던 한 헌터가 중얼거렸다.

“이래서 제가 연애를 안 하는 겁니다.”

누군가 이 말을 받아쳤다.

“뭐라는 거야, 이 멍청이가.”

싸움은 변종 오우거의 승리로 끝났다. 피와 상처만이 가득한 승리다. 피해망상은 일반 오우거를 쓰러뜨렸다고 끝나지 않는다. 스스로 머릿속에서 또 다른 적을 만들어 자신을 계속 위협한다.

먼 이곳까지 두 오우거가 흘린 피 냄새가 맡아진다.

크게 다쳐 꼼짝 못 하는 변종 오우거를 처리하는 일은 쉬웠다. 움직이지 못하니 강력한 원거리 공격들이 모두 적중한다. 던전 공략이 막바지에 이르렀다.

“변종이 또 있지는 않을까요? 찾으려면 저 오우거가 진짜로 죽기 전에 찾아야 하잖아요.”

피 냄새가 나거나 말거나, 자신이 이 모든 상황을 만들었거나 말거나 세리의 표정과 분위기는 한결같다. 조금의 동요도 없다.

주원은 세리를 반드시 길드에 영입해야겠다는 마음을 굳게 먹었다. 요새 발견된 흔치 않은 귀환자인 데다가 능력도 탁월하다.

가만히 있어서 그렇지 세리와 함께 있는 금발의 외국인 남자도 예사롭지 않다. 그를 보고 있으면 뻥 뚫린 하늘을 쳐다보는 듯한 느낌을 받았다. 평범하고 별거 아닌 것 같아도 오래 보고 있으면 빨려 들어갈 것만 같은 아득한 무언가가 느껴진다.

요즘과 같이 헌터의 몸값이 천정부지로 뛰는 시기에 좋은 헌터를 영입하기는 쉽지 않다. 길드에서 돈은 당연하고 좋은 대우까지 갖춰야 겨우 헌터 영입 시장에 뛰어들어 볼 만하다.

“또 다른 변종이 있진 않을 겁니다. 원래 오우거만 등장하는 던전이라 오우거가 아닌 다른 종류의 변종 몬스터가 생기지 않습니다.”

“그래요? 그럼 곧 밖으로 나갈 수 있겠네요!”

“공략이 거의 끝나서 말인데 수익 분배에 관해 이야기를 하지 않을 수 없군요. 사실상 세리 씨가 혼자 한 거나 다름없지 않습니까.”

“그렇게 생각해 주시니 고맙네요. 하지만.”

주원은 세리의 말에 겉모습은 그저 눈속임에 불과하단 사실을 깨달았다. 애초에 노화가 멈춘 각성자이니 외모로 유추할 수 있는 나이는 무의미했다. 어쩌면 자신보다 누나일지도 모른다.

“헌터분들은 물론이고 궂은일을 도맡는 저 짐꾼분들도 놀러 온 것 아니잖아요. 위험하면서도 다 먹고 살자고 돈 벌려고 하는 일인데 도중에 제가 끼어서 뭉텅 다 가져가 버리면 뭐가 되겠어요. 애초에 원래 저도 티 나지 않게 간접적으로 도우려고 했고요.”

들어올 때와 나갈 때의 마음이 다르다고, 그녀 덕분에 편하게 공략하긴 했지만 막상 수익을 분배할 때가 되면 다른 생각이 들기 마련이다. 겉으로 드러내지 않아도 그런 사람이 분명 있을 것을 세리는 잘 알고 있었다.

문명과 의식이 지구보다 덜 발달하어 인간이 더욱 본능적이고 동물적인 세상에 십 년 이상 온갖 인간 군상을 다 겪어본 그녀다.

현재 지구로 돌아왔지만 아무 기반도 없이 맨땅에서 삶을 다시 일궈야 한다. 게다가 아무것도 모르는 엘리엇까지 챙기고 보살펴야 하니 책임이 막중하다.

세리는 이번 기회를 통해 주원에게 간접적인 빚을 지워 신뢰할 만한 인간관계를 쌓아올리고자 했다.

“제가 한국어를 기억하고 있어 말은 통해도 조금 부족한 점이 있어요. 다른 사람의 도움 없이 다시 사회에 적응할 자신도 없고 그래서 신뢰할 만한 누군가가 필요해요. 돈은 중요하지 않죠.”

믿을 수 있는 인간관계. 변해버린 세상을 알려줄 누군가가 그녀는 필요했다. 아까 친절히 설명해줄 때도 그렇고 세리는 주원에 대한 첫인상이 나쁘지 않았다.

“신뢰할 만한 인간관계라.”

주원이 씨익 웃었다.

“제 생각과 다르지 않군요. 오히려 먼저 이렇게 다가와 주니 저로서는 훨씬 일이 쉬워진 느낌입니다. 너무 받기만 한 게 아닌가 싶을 정도군요.”

“사람마다 필요한 것, 더 높은 가치를 지닌 것이 다르기 마련이죠. 서로 만족할 만한 거래가 되었으면 그만이잖아요.”

어느새 짐꾼들이 오우거의 사체를 해체하고 오우거의 심장을 대체하는 마나 결정석을 회수했다. 세리의 눈에는 보이지 않지만 주원의 눈에는 던전 폐쇄까지 남은 시간이 똑똑히 보였다. 사체 옆에 던전의 입구와 똑같이 생긴 던전 출구가 생겨났다.

둘은 통성명을 한 후 처음으로 서로의 이름을 불렀다.

“가시죠. 이세리 씨. 제가 잘 모시겠습니다.”

“기대할게요. 이주원 씨.”

세리는 엘리엇의 팔을 잡아끌고 던전 출구 앞에 섰다.

한국으로 돌아가면 하고 싶은 일이 참 많았다. 그리고 그 많은 일을 엘리엇과 함께할 수 있다는 사실이 정말 기대된다. 하나하나 삶을 가득 채울 일만 남았다.

둘은 함께 던전 출구로 뛰어들었다.

익숙하지 않은 매연 냄새.

헌터들과 똑같은 피부색의 사람.

상가마다 걸린 한국어 간판.

“와!”

이곳은 한국이다.

우리는 임시로 여행길 길드 건물 숙직실에 머물기로 했다. 근처 오피스텔 방이 구해지는 대로 옮길 생각이다.

확실히 편하다. 집도 구해야지, 세상이 어떻게 돌아가나 정보도 수집해야지, 부모님은 살아 계신지 알아봐야지, 게다가 아무것도 모르는 엘리엇도 돌봐줘야 해, 이걸 혼자서 다 하려면 정말 힘들었을 거다.

나라고 완전히 정상도 아닌데 말이야. 쌓아놓은 기반도 없고.

하지만 대부분 내가 해야 할 일을 주원 씨의 여행길 길드에서 해 주고 있으니 다행이다. 나는 현재 내가 할 수 있는 일 중 제일 중요한 일만 하면 되었다.

"잘 씻고 있어요? 어렵지 않죠?"

문 너머로 샤워기 물 쏟아지는 소리가 들린다. 씻을 때마저 내가 옆에서 하나하나 알려줄 수 없으니 나 없이 그가 직접 써봐야 한다.

물소리에 묻혀서 내 말이 잘 들리지 않는지 대답은 없었다.

그가 아무것도 모르기에 샴푸 사용하는 법, 비누 사용하는 법, 수도꼭지 사용하는 법, 변기 물 내리는 법, 심지어 수건 쓰는 법, 면도기 쓰는 법, 속옷 입는 법까지 알려줘야 했다. 편리하긴 하니까 금방 적응할 거라 믿는다.

다른 사람이 보기엔 이 과정이 귀찮을지도 모른다. 뭐 이런 것 하나하나 다 알려줘야 하는 건지 투덜댈 수도 있다.

하지만 과거 그는 나를 위해 더 귀찮은 일을 해 왔다. 영계에 갇힌 나는 현실의 사물도 제대로 구분하지 못해 그는 신성력을 변형시켜 사과, 돌멩이, 집, 나뭇잎, 옷 등 별의별 것들을 내게 알려 주었다.

이 지옥 바깥엔 여전히 내가 그리워하는 세상이 있음을 깨닫게 해주는 중요한 가르침이다. 내가 여전히 사람으로 있을 수 있게 해주던 고마운 수업.

내가 현대 문물에 서투른 그의 모습을 보며 느끼는 이 감정을, 그도 예전에 날 가르치며 느꼈을까.

나로 인해 저 사람이 하나하나 채워지는 기분.

간단한 것도 모르는 그가 답답하진 않다. 그저 소중한 사람이 내게 전적으로 의지하는 모습을 보며 나도 쓸모가 있구나, 도움이 되어 기쁘다는 감정이 생길 뿐이다. 항상 어른스러운 나의 선생님인 그가 상황이 역전되어 학생으로 변해 어리둥절해 하는 모습은 귀엽기도 하다.

시간이 지나 화장실의 문이 열리고 그가 말끔해진 모습으로 나타났다.

"오우야."

너무 길어질 때마다 대충 잘랐던 떡을 진 머리는 여러 번의 샴푸질을 통해 윤기가 났다. 덜 마른 머리카락이 빛을 받아 반짝거린다. 정리가 안 된 머리는 내일이라도 같이 미용실에 가서 좀 다듬을 필요가 있다.

얼굴도 반짝거린다. 검은 때가 잔뜩 꼈던 피부가 하얘졌다. 크으, 멋있어라.

속옷만 입고 나와 상체는 전부 노출이다. 훈련과 실전으로 다듬어진 근육은 옷 안에 꼭꼭 숨겨져 있을 때와 때깔이 다르다. 이렇게 몸이 좋은 줄은 몰랐다.

한편으로 사라지지 않는 몸의 흉터도 신경 쓰인다. 신성력을 통한 자체 치유는 흉터까지 지우지 못해 그간 고생의 흔적이 몸에 그대로 남았다. 저 흉터 중 몇몇은 나 때문에 생긴 것임을 잘 알고 있다.

어깨부터 옆구리까지 일자로 길게 이어진 흉터. 내 기억에 제일 깊이 남은 흉터도 그대로 있다. 그는 그때 상처보다 내가 평정심을 잃고 악령이 되려 한다고 더 걱정했었지.

"의자에 앉아 봐요. 내가 머리 말려줄게요."

그가 앉은 자리 뒤에 서서 헤어드라이어를 켰다. 의자엔 등받이가 없다.

날이 따뜻해지는 봄 온도에 맞춰 기계에서 미지근한 바람이 분다. 그는 아직도 신기할 게 많은지 헤어드라이어를 신기해했다.

앞으로 더 신기한 것들 내가 많이 알려줄게요.

물기가 마르며 머리카락이 풀어헤쳐 지자 사자의 갈기처럼 변한다. 제멋대로 자른 머리라 더 산발이 되는 모양이다.

이게 털 긴 고양이야 아니면 커다란 골든 리트리버야.

머리를 말려주는 건 난데 그의 머리를 헤집으며 마음이 편해지는 건 오히려 나다. 침팬지들은 서로의 털을 고르고 이를 잡아주며 친밀감을 느낀다던데, 그 감각이 여전히 내게도 남았나 보다.

언데드의 생명에 대한 적대감보다 인간에게 남은 유인원 시절의 흔적이 훨씬 낫지.

물기가 다 마르고도 그의 부드러운 머리카락을 헤집는 느낌이 좋아 계속 만지고 있으니 그의 고개가 갑자기 뒤로 확 젖혀진다.

"아."

엉겁결에 그의 머리를 안았다. 가슴으로 뒤를 받치고, 헤어드라이어를 쥔 쪽의 팔로 옆을 받친다. 이, 이건 또 무슨 상황이야!

"미안해. 제대로 잠을 못 잤더니 갑자기 그러네."

과거 무너진 신전에 잠시 머물렀을 때부터 그랬다. 3일 동안 잠을 못 자고 도망치다 지쳐 여관에 잠시 들렀는데 거기서도 오래 있지 못했다. 그러다 머무른 신전에서 쪽잠이라도 자려는데 갑자기 지구로 돌아왔다. 제대로 잠을 잤을 리 없다.

"편해서 그런가 봐. 오늘처럼 긴장하지 않고 지낸 적이 너무 드물어서 그래."

"그럼 한숨 잘래요?"

지구의 우수한 침대 매트리스 기술을 경험하게 해 주고 싶었으나 숙직실엔 침대가 없었다. 대신 생각보다 좋은 긴 가죽 소파와 안쪽 방에 이부자리가 있는 장롱이 있다.

어쩔 수 없군. 푹신푹신한 침대 매트리스는 다음에 보여주기로 하고 오늘은 부드러운 이불의 감촉만 보여줘야겠어. 난 소파에서 자면 되니까.

바닥에 요를 깔고 눕자마자 그는 기다렸다는 듯이 잠에 빠져들었다.

나는 잠든 그의 모습을 보며 제대로 정리되지 않아 자꾸만 그의 눈가를 간질이는 그의 앞머리를 옆으로 쓸어 넘겼다. 평소 모습이 멋있다면 잠든 모습은 귀엽다.

예전에도 이렇게 그가 자는 모습을 멍하니 바라보곤 했다. 아무것도 하지 않아도 그가 잠든 모습을 바라보고 있으면 뜨거움과 차가움이 치열하게 싸워대는 내 지옥에 잠시 평화가 찾아온 것만 같았다.

지옥은 크리스마스가 되어 잠시 휴전을 선포한 전쟁터가 되었다. 그러면 내 마음을 반영한 세상엔 이때까지 볼 수 없었던 하얀 눈이 내리곤 했다. 노래가 들린다.

‘고요한 밤...’

‘거룩한 밤...’

그때와 다르게 그의 머리카락을 정리해줄 수 있는 지금은 얼마나 발전했는지. 뺨도 괜히 콕콕 찔러 본다. 이 간단한 일이 상상 속에서만 가능했던 적이 있었다.

나는 그가 잠든 모습을 한참 동안 바라보았다.

불 꺼진 밤의 숙직실, 엘리엇은 자신을 흔들어 깨우는 손길에 잠에서 깼다.

"엘리엇, 잠깐 일어나 봐요."

"무슨 일이야?"

"우리 밖에 놀러 갈래요? 주원 씨한테 빌린 돈으로 저녁도 먹고, 예쁜 옷이 있으면 사기도 하고요."

"밤에? 위험하지 않아?"

이상하게 세리는 식은땀을 흘리고 있었다. 그와 마찬가지로 잘 정리되지 않은 긴 머리카락이 땀 때문에 얼굴에 달라붙어 있다. 엘리엇은 이상하게 생각했지만 내색하지 않았다.

"괜찮아요. 여긴 밤에도 불빛이 환한 곳이거든요."

"그래, 그럼 나가자."

옷을 갖춰 입고 나갈 때까지 세리는 그가 자는 동안 무슨 일이 있었는지 쉽게 진정하지 못했다. 자꾸만 땀을 훔쳐내며 얼굴에 손부채질을 해댔다.

때가 되면 그녀 스스로 무슨 일이 있었는지 말해줄 것이다. 지금은 그녀 또한 자신을 추스르기 바빠 보였다.

시간은 밤 9시다. 아주 늦은 밤은 아니기에 거리엔 사람이 많았다. 세리의 말대로 해가 지면 불빛 없이 깜깜한 옛 세상과 다르게 이곳은 만들어진 불빛으로 사위가 환하다.

거리를 함께 걸으며 세리는 좀 진정이 되었는지 평소의 활발한 모습으로 돌아왔다.

엘리엇은 하늘을 올려다보았다. 별이 보이지 않는다. 빠른 속도로 지나가는 깜빡이는 별 하나가 있나 싶어 보니 별이 아니라 철로 만들어진 어떤 물체가 하늘을 날고 있었다.

둘은 얼마 지나지 않아 큰길로 나왔다. 그는 제일 먼저 높이 솟은 아파트와 아파트의 오밀조밀한 창문마다 환히 켜진 불빛을 보게 되었다.

"와."

머리를 바짝 세운 느낌표는 하늘로 솟다 못해 작은 점만 남기고 사라져버렸다. 아파트 앞 도로엔 끄는 말도 없이 지나다니는 마차가 간간이 오고 간다. 마차가 철로 만들어져 말이 끌기엔 무거워서 그런 걸까. 그러면 누가 끄는 걸까.

빨간빛과 초록빛이 시간을 두고 번갈아 켜진다. 그 신호에 맞춰 마차가 멈추고, 다른 모양의 불빛을 따라 사람들이 횡단한다. 낮은 곳에 있는 초록빛은 사람의 모습을 간단히 형상화했다.

그는 신성력으로 시력을 돋워 아파트 창문 너머의 사람들을 바라보았다. 규칙적인 나열에 감옥이 아닌가 생각했지만 감옥치고는 안에 있는 사람들의 모습이 너무도 평화롭다.

하얀 개 한 마리가 성인 남자의 발밑에 엎드려 꼬리를 흔들고, 남자는 개의 머리를 쓰다듬는다. 그 와중에 식탁에 앉은 고양이가 심통이 났는지 컵을 슬쩍 밀어 바닥에 떨어뜨린다.

남자는 고양이의 투정에 많이 당해봤는지 잘 깨지지 않는 재질로 만들어진 컵만을 식탁에 올려두었다. 컵이 떨어지며 시끄러운 소리를 내자 하얀 개는 이걸 놀자는 의미로 받아들였는지 벌떡 일어선다.

다른 창문 너머엔 머리가 하얀 할아버지가 2살이나 될 법한 어린 소녀를 안고 이곳저곳을 돌아다닌다. 같은 곳을 이리저리 맴돌아도 소녀는 뭐가 그리 신기한지 눈을 반짝이다 결국엔 까르르 웃는다.

신이 난 할아버지와 손녀 옆에는 지친 표정으로 아직 젊은 어머니가 이불을 덮고 누워 금방이라도 잠들듯 느리게 눈을 깜박였다.

저곳에서도, 그리고 또 저곳에서도, 보이지 않는 먼 곳까지 잔잔한 바다와 같은 평화가 가득하다. 비록 작은 티끌에도 쉽게 흔들리며 커다란 파문을 만들 테지만 지금은 고요한 평화만이 공기에 깃든다.

그의 가슴 속에 뭔가 벅차오르는 게 있다.

보다 높은 곳에 나 있는 창문을 보기 위해 엘리엇은 가로등 위에 올랐다. 세리가 그 모습에 기겁했다.

"아이고! 그러면 안 돼요! 큰일 날라!"

엘리엇은 세리의 말에 잘못을 저지른 아이처럼 시무룩해져 금방 땅으로 내려왔다. 더 많은 사람들의 평화를 바라보고 싶었다.

시무룩해진 그의 팔을 잡아끌며 세리는 시선을 더 넓게, 더 먼 곳으로 돌렸다.

"당신에게 이걸 보여주고 싶었어요."

고요한 평화 위에 쌓아올린 일상. 역사책 속에 남은 수많은 피와 죽음, 반목과 대립, 치열한 사상과 철학을 거름으로 삼아 피어난 문명.

둘의 피 또한 더 나은 세상을 위한 거름이 되고자 했었다. 처절한 투쟁이 끝난 후, 조용해진 세상 위에 그들은 섰다.

"어때요?　제가 자랑할 만하죠?"

헌터가 등장하고 몬스터가 나오는 그런 세상을 자랑하려던 건 아니었지만, 여전히 이곳엔 세리가 아는 시절의 모습이 그대로 남아 있다.

"그러게. 여기... 진짜 좋다. 정말이야."

"저녁도 안 먹고 잤는데 뭐 좀 먹으러 가죠!"

세리는 머릿속에서 그와 함께하고 싶은 일 리스트를 주섬주섬 펼쳤다. 정말 많은 소원 중에 오늘 쉽게 할 수 있는 일은 바로 ‘맛집 탐방’.

그녀는 고등학생 시절을 떠올리게 하는 떡볶이집을 발견했다.

"저기로 가죠!"

한국인의 매운맛을 알려줄 시간이다.

동대문에 본점이 있다는 어느 떡볶이집. 이세계엔 떡이란 음식이 없었고, 매운 음식도 흔치 않았다. 예전에 듣기론 떡의 식감이 익숙하지 않은 외국인들도 있다던데 그는 어떨지 잘 모르겠다. 일단 한번 먹어 봐야 알겠지.

매운맛도 익숙하지 않을 테니 가장 덜 매운 맛으로 주문했다. 혹시 모르니 추가 토핑으로 치즈도 더 시켰다.

그에겐 스테인리스로 만든 물컵, 화장지, 정수기, 형광등 등 모든 게 신기한 것들이다. 심지어 숫자 체계도 다르다. 나도 처음에 그랬지만 살다 보면 점차 적응할 것이다.

숟가락이야 그쪽 세계도 있지만 젓가락은 없었다. 주문한 떡볶이가 나올 때까지 젓가락 쓰는 법을 알려주었다. 워낙 신체 능력이 뛰어난 그는 곧잘 따라 했다.

주문한 떡볶이가 나오고 내가 먼저 시범을 보였다. 떡에 치즈를 두르고 빨간 국물에 푹 담갔다가 호호 불며 먹는 떡볶이. 생각해 보니 내가 몸을 얻고 먹는 첫 음식이다.

"음?"

뭔가 이상하다. 이래선 안 되는데?

"이거 맛있다. ‘치즈’라는 단어가 내가 아는 치즈가 맞았구나. 그런데 귀족들이나 먹을 법한 고급스러운 치즈네."

"엘리엇, 혹시 맵지 않아요?"

"매운맛이 나도 괜찮은데?　이게 네가 말한 맛있게 매운맛이구나?"

왜 나에겐 이 떡볶이가 맵게만 느껴지는 걸까. 치즈를 더 둘러야 하나? 아니야. 설마 내 몸이 그런 몸이 되었을 리 없어.

현실을 부정하며 떡볶이를 먹다 보니 어느새 치즈가 다 사라졌다. 그는 내가 떡에 치즈를 잔뜩 두르는 모습을 보고는 한 번 먹은 후 치즈를 먹지 않았다. 이게 아닌데. 치즈를 좋아해서가 아니라 매워서 그런 건데.

메뉴판에는 분명 ‘착한 맛’이라며. 맵지 않은 맛이라 그랬는데 왜? 내가 잘못시켰나?

결국 떡볶이와 함께 나온 배추김치에 손이 갔다. 김치를 먹어봐야 현실 부정의 마침표를 찍을 것만 같다.

올라온다. 매운맛이 올라온다.

"물 더 떠다 줄까?"

엘리엇의 말은 내 현실 부정의 마침표가 되었다. 뺨 위로 매워서 흘리는 땀방울이 또르르 굴러 내려간다.

이게 무슨 소리야. 내가 매운 걸 못 먹는다니. 맵지 않게 나오는 업소용 김치조차 제대로 먹지 못한다니. 내 혀가 갓난아이의 혀가 되었다 그 말인가? 매운 것도, 짠 것도 먹기 힘들어하는 그런 혀가 되었다 그 말인가?

말도 안 된다고. 으허헝...

머리로는 매운 걸 좋아하는데 혀가 버티지 못해 고통스러운 이 느낌은 칠월 칠석에도 서로 만나지 못하는 견우와 직녀나 다름없다.

어묵이며 야채며 싹싹 긁어먹는 엘리엇의 모습이 그나마 위안이 된다. 그래, 당신이 잘 먹었으면 되었지 뭘.

그는 단무지와 김치에도 손을 댔다. 역시나 그는 김치도 맵다고 느끼지 않았다. 벌써 명예 한국인이 다 되었다.

충격과 공포로 가득한 식사였기에 먹어도 먹은 것 같지가 않다. 또 뭘 맛보여줄까 하다가 아이스크림이 생각났다.

아무리 아기 혀가 되었어도 단맛은 괜찮겠지. 애들이 사탕이랑 젤리 좋아하는 것만 봐도 단맛은 안전하다.

"이번엔 아이스크림을 먹으러 가죠!"

"아이스크림?"

이세계 언어로 치즈와 비슷한 단어는 있어도 아이스크림과 비슷한 단어는 없었다. 그는 새로운 음식 이름을 듣고는 초롱초롱 눈을 반짝였다. 확실히 대형견의 느낌이 난다.

"뭔지 모르겠지만 일단 가자!"

그는 떡볶이가 굉장히 마음에 들었나 보다. 이곳 세상을 잘 모르기에 항상 내가 손을 잡고 끌었었는데 이번엔 그가 먼저 내 손을 잡고 앞장섰다. 아이고, 힘도 세셔라.

길도 모르면서 앞장서서 마구 달음질하려는 그의 모습은 산책 나온 대형견 같다. 언제나 카리스마 넘치는 리더였던 그의 모습이 잠시 잊힐 정도로 강렬한 모습이다.

발이 내키는 대로 걷는다. 거리의 가로등만 봐도 하늘의 달이 잠시 이곳에 내려온 것 같고, 간판의 네온사인만 봐도 오색으로 빛나는 은하수가 내려온 것만 같다.

행동은 대형견인데 그보다 훨씬 힘이 넘친다.

그는 수상 스키를 탄 나를 이끄는 제트 스키처럼 돌아다녔다. 발밑에 깊이 깔린 고요한 물결의 평화가 가끔 장난을 칠 때면, 우리는 공중으로 붕 떴다가 평화로 가득한 호수에 풍덩 빠져 까르르 웃었다.

소소한 일상 속의 행복. 하지만 행복은 소소하지 않다. 마음을 가득 채우는 행복은 언제나 넓은 품으로 우리를 껴안아 준다.

발 닿는 대로 가다가 운 좋게 아이스크림 전문점을 발견했다. 직원들이 분홍색 유니폼을 입은, 상호가 숫자로 끝나는 그런 가게다.

저녁 열 시가 다 되어가는 시간, 사람이 적었던 떡볶이집과 다르게 이곳엔 사람이 꽤 많았다. 금발의 외국인 남자와 새하얀 머리카락과 눈이 붉은 백색증 여인의 조합에 시선이 많이 끌린다.

주문을 받는 직원도 알아들을 수 없는 외국어로 대화하는 우리는 보며 조금 긴장한 듯 보였다.

"뭐 먹을래요? 4가지 맛, 5가지 맛?"

그는 6가지 맛을 고를 수 있는 제일 큰 하프 갤런 사이즈에 마음이 가는 모양이다. 저걸 둘이서 다 먹을 수 없을 것 같아 문제지.

그는 결국 5가지 맛의 패밀리 사이즈를 골랐다.

맛은 그가 한 번도 먹어보지 못했을 맛으로만 골랐다. 고르다 보니 초콜릿이 들어간 맛 위주로 고르게 된다. 사탕의 단맛은 그쪽 세계에도 있었던 것 같은데 초콜릿의 단맛은 없었다.

"겨울도 아닌데 차갑네!"

그에겐 모든 게 다 신기한 것투성이다.

그곳에선 여름에 먹는 얼음 그 자체가 사치품이었다. 여름에 물을 얼리기 위해선 마술사들의 술식이 필요한데, 간단한 술식 하나에도 비싼 마나석이 무조건 들어가기 때문이다. 게다가 마나석은 충전이 불가능한 소모품이기도 하다.

차가운 아이스크림 속 단맛을 맛보는 순간 그가 보일 반응이 궁금하다.

귀족 가문에서 태어났지만 추후 교단의 성기사가 되면서 검소한 생활만 해왔던 그이기에 차가움뿐만 아니라 단맛 또한 충격을 가져다줄 것이다.

그가 먼저 플라스틱 숟가락을 들었다.

"맛이 어때요?"

"나만 먹기에 미안한 맛이야... 거리의 사람들도 이 맛을 알았으면 좋겠어!"

떡볶이를 먹었을 때보다 더 좋은 반응이다. 아이스크림이, 그보다 아이스크림 속 초콜릿 조각이 더 놀라운 모양이다.

여름에 태어난 강아지가 처음으로 겨울을 맞이하는 것 같다. 자고 일어나니 맞이하는 겨울의 하얀 눈밭. 난생처음 보는 눈을 맛보고 폴짝폴짝 뛰어다니는 강아지의 모습이 연상된다. 탁자 아래로 발을 동동 구르고 있는지도 모르겠다. 사람이 어쩜 저리 귀여울 수가 있지?

"아유, 그건 걱정하지 마요. 아이스크림이 사치품도 아니고, 다들 쉽게 사서 먹을 수 있어요."

"그래? 세리야 너도 이거 먹어봐. 이거 맛있다."

그가 추천하는 건 다름 아닌 민트 초코. 인기 메뉴 중에 초콜릿이 들어갔기에 담긴 했지만 굉장히 호불호가 많이 갈리는 맛으로 기억한다. 나에게 ‘호’였는지, ‘불호’였는지 기억나진 않는다.

과연 오랜만에 맛을 보는 민트 초코는 내게 무엇으로 다가올까.

"어때? 맛있지 않아?"

입맛은 고민할 필요가 없어서 좋다. 민트 초코를 입에 넣는 순간, 대법관인 혀가 바로 판결을 내렸다.

불호!

내 입맛에 민트 초코는 좀 아니다. 하지만 잔뜩 기대하는 그의 눈을 보고 있자니 우리 대법관 혀깨선 민트 초코에 대한 집행 유예를 최종 선고했다.

"맛있네요."

"그렇지?"

그가 좋아하면 되었다. 지금은 입맛에 조금 맞지 않을 수 있어도, 그가 좋아하는 맛이라면 언젠가 나도 좋아하게 될 것 같다.

둘은 한참 동안 밖을 돌아다니다 늦게 숙직실로 돌아왔다.

용돈으로 받은 돈을 아주 알차게 썼다. 세리는 초콜릿에 푹 빠진 엘리엇을 위해 여러 종류의 초콜릿을 샀다. 이보다 더 많은 종류의 초콜릿이 있다는 말에 엘리엇은 감동했다.

열두 시가 다 되어가는 밤, 서로 마주 보며 양치질을 한 둘은 소파에 앉았다. 불은 켜지 않았다.

들뜬 분위기가 진정되고, 아까와는 좀 다른 이야기가 오간다. 웃음 속에 숨어 있던 작은 불안과 걱정이 어느새 새벽이슬처럼 둘 위에 조용히 내린다.

세리는 그가 들떠서 좋아하는 모습이 좋았지만, 한편으로 그가 일부러 조금 과장하고 있는 건 아닐까 생각했다. 자신이 처음 엘리엇의 세계로 떨어졌을 때 느꼈을 때의 공포를 그도 조금은 느끼고 있을 것 같았다.

다른 나라로 이민을 갈 때도 그렇게 많이 준비해 놓고서 제대로 적응하지 못하는 이들이 많은데 하물며 전혀 다른 세계로 준비도 없이 갑자기 떨어졌다.

"원래 살던 곳이 그립진 않아요?"

엘리엇이 과장하고 있지 않나 생각했던 건, 세리 자신이 일부러 과장하고 있었기 때문이다. 이곳도 좋은 곳이니까, 저곳을 그가 그리워하지 않았으면 하는 그녀의 욕심이 있었다. 좋은 점만을 우선 잔뜩 보여주고 싶었다. 조금 화려하게 포장을 해서라도.

이곳의 평화와 문명의 발전을 겪으면 그가 원래 살던 곳을 갑자기 떠났는데도 좀 덜 그리워할 것만 같았다.

"글쎄..."

그는 단번에 확답하지 않았다.

"이곳이 어색한 건 내가 겪어보지 않아서겠지. 좋고 나쁨, 문명의 발달 수준을 떠나서 말이야."

"익숙해지면 괜찮을까요?"

원래는 다른 말을 묻고 싶었다. 익숙해지면 당신도 이곳에 정을 붙일 수 있을까요? 사실 난 살면서 그곳에 한 번도 정을 붙인 적이 없어요.

좋은 사람도 많았지만, 사람의 선함과 친절, 정으로 채울 수 없는 결핍이 내게 있었거든요. 그건 그곳 사람들이 채울 수 없는 것이었어요. 내가 하고 싶은 일, 나의 미래는 전부 이곳에 있었어요.

이유도 모른 채 끌려간 그곳이 난 싫어요. 다시는 돌아가고 싶지 않아요. 돌아갈 방법이 영영 없었으면 좋겠어요.

하지만 당신이 돌아가고 싶다면 나는 정말 못된 생각을 하는 거겠죠. 당신 앞에선 평생 숨겨야 할 그런 생각.

"조금 아쉽기는 해. 반드시 해야 하는 일이 있었으니까. 그걸 내가 직접 끝내고 오지 못한 건 마음에 걸려."

엘리엇은 루메누스 교단의 썩은 부분을 마저 잘라내지 못한 것을 아쉬워했다.

처음엔 그도 내부에서 변화를 만들고자 했었다. 하지만 스스로 치유할 수 없을 정도로 악화된 종양은 외부의 수술로밖에 처리할 수 없었다. 그는 외부의 수술을 위해 이단이 되었다.

"하지만 그 또한 나의 욕심이고, 내가 해야만 한다는 귀족적 의식이 낳은 자만이란 생각도 들어. 세상의 거대한 흐름이 만든 검을 꼭 내가 들 필요는 없겠지. 시작을 우리가 했다고 끝 또한 우리가 해야만 하는 건 아니야."

세상은 분명 바뀌고 있었으니까. 몇몇 엘리트들이 억지로 무시할 수 없을 정도로.

그는 어깨에서부터 옆구리까지 일자로 그어진 흉터를 생각했다. 이단으로 낙인찍힌 자신을 막아섰던 동생이 만든 흉터다. 일찍이 가문의 후계자 자리를 버리고 교단에 들어간 그와 다르게, 그의 동생은 가문에 남아 뒤를 이었다.

"동생이 그랬어. 형은 우리랑 같은 곳을 보고 있는 것 같지 않다고. 항상 더 먼 곳을 보고 있어 교단에 들어갔고, 가문 휘하의 사람과 가족보단 더 많은 사람을 보고 있었다고. 높은 곳에서 천하를 굽어보는 안목이 결국 형을 강하게 만들었지만, 나는 그렇게 살고 싶지 않다고."

"아, 저도 기억나요."

동생은 카셀란 가문의 가주로서 그를 막았다. 악마에게 영혼을 판 엘리엇과 가문 사이의 접점이 없다는 걸 밝히기 위해 싸워야 했다. 그렇지 않으면 연좌제에 얽혀 카셀란 가문은 사라질 위험이 있었다.

형이 전쟁으로 고통받는 모든 사람을 위해 나섰다면, 동생은 가문 아래의 사람과 가족을 지키기 위해 나섰다.

결국 동생은 패배했다. 하지만 엘리엇에게 깊은 상처를 남겼다. 엘리엇은 동생을 죽이지 않기 위해 다칠 수밖에 없었다. 자신이 크게 다쳐야만 카셀란 가문 전체와 자신은 상관이 없다는 방증이 된다. 세리가 다친 엘리엇을 보고 악령이 될 뻔한 지점도 바로 여기다.

동생의 심지(心地)는 정갈하고 단단했다. 분노는 정당했다. 뜨거운 분노는 여전히 상처에 남아 다 나았음에도 가끔 지금처럼 열기를 띠곤 한다.

더 많은 사람보다 더 가까운 사람을 위하는 게 어떻겠냐는 동생의 가르침.

엘리엇은 그 가르침을 실천할 때가 바로 지금이라 여겼다.

가까이 있는 바로 이 사람을 위해.

"그래서 나도 이젠 가까운 곳을 좀 보고 살려고. 우리가 만든 거대한 세상의 흐름은 이제 우리가 없어도 불의를 물리치고 더 좋은 세상을 만들기 위해 계속 이어질 거야. 그러니까."

그가 고개를 돌려 세리와 눈을 마주쳤다.

"우리, 내일도 맛있는 거 먹으러 가자."

그녀에겐 이 대답이면 되었다. 충분하다.

"좋아요! 헤헤."

세리가 옆에 있는 그의 팔을 꼭 붙잡는다. 다른 곳으로 도망칠 수 없게.

"그래. 밤도 늦었으니 이제 자자. 넌 계속 소파에 있을 거야?"

세리는 자자는 말에 정신이 번쩍 들었다. 열두 시에 가까워지던 시각은 이런저런 생각과 대화를 하다 벌써 열두 시를 훌쩍 넘겼다. 잘 때가 되었긴 한데 애초에 밤에 그를 깨워 놀러 가자고 한 건 다른 이유가 있었다.

"나 좀 재워주고 가면 안 돼요?"

낮에 그가 잠들고 난 후.

계속 자는 모습을 바라보기도 좀 그래서 세리는 방 밖으로 나왔다.

엘리엇이 자는 방이 욕실이 딸려 있는 진짜 숙직실이라면, 소파가 있는 이곳은 당직 근무를 서는 관리실이다. 물론 두 사람이 들어오는 바람에 길드의 당직 근무자는 다른 곳에서 근무를 서게 되었다.

엘리엇이 자는 동안 할 일이 없어진 세리는 샤워도 했겠다, 나른해진 몸으로 소파에 앉아 꾸벅꾸벅 졸았다. 그러다 정말로 잠이 드려는 순간, 섬뜩한 감각에 놀라 잠에서 깼다.

예민하다 못해 예리해진 감각이 되살아난다. 차가운 얼음 칼날이 둥둥 떠다니는 자신의 발바닥을 금방이라도 찌를 것만 같은 그런 감각.

식은땀이 흐른다. 던전 안에서 산을 오르며 부실한 체력에 대해 투덜거릴 땐 떠올리지 못했던 문제다.

사람의 몸은 배고프면 음식을 먹어야 하고, 피곤하면 잠을 자야 한다. 음식을 먹는 건 문제가 없는데 잠을 자야 하는 게 문제다.

"자는 게 무서워서 그래요. 혹시 잠든 사이에 내가 이상한 짓을 할지도 몰라요."

영계에서 잠깐이라도 정신을 놓는다는 건 악령이 된다는 말과 같았다. 끊임없이 굶주림에 시달리는 아귀처럼 죽었으되 아직 죽지 않은 언데드들은 동물, 식물을 가리지 않고 생명에 대해 집착한다. 그리고 그 집착의 끝은 살아있는 모든 것을 죽이고 파괴하는 것으로 귀결된다.

그러지 않기 위해선 깨어 있어야 했다. 항상 사람의 정신으로 언데드의 본능을 억눌러야 했다. 사람의 정신이 잠들었을 때처럼 잠깐이라도 사라졌을 때, 언데드의 본능은 되살아난다.

그렇게 정신은 항상 깨어 있어야 하기에, 세리는 잠드는 법을 잊어버렸다.

몸이 피곤해서 졸기라도 하면 잠들기 직전 자신을 채찍질하던 감각이 되살아나 졸음을 쫓아냈다. 이건 불면증도 아니고, 가위에 자주 눌려 잠들기 무서워하는 증상도 아니다.

언데드였기에 잠들면 안 되는 그녀만이 가진 증상. 아직 남은 지옥의 흔적.

"안 그래도 살아 있는 몸으로 밴시의 능력을 쓸 수 있는데, 잠들었을 때 언데드의 본능이 되살아나 ‘잠들면 연쇄살인마로 변하는 몽유병 환자’가 되면 어쩌죠?"

"그래서 아까 식은땀을 흘리며 날 깨웠던 거구나."

"너무 놀라서, 엘리엇과 좀 놀다 보면 그 감각이 잠잠해지지 않을까 싶어 그랬어요. 좋은 기억으로 조금씩 덮다 보면 나아지지 않을까 해서요."

"알았어. 내가 옆에 있을 테니 걱정하지 마. 졸리면 잠들어도 돼."

"그러면 잠시만 이러고 있을게요."

세리는 꼭 옆에 붙어 엘리엇의 팔에 기댔다. 엘리엇은 그런 그녀를 가만히 두었다.

얼마나 시간이 지났을까, 세리의 호흡이 점점 느려지다가 규칙적으로 변한다. 그의 손을 꼭 붙잡았던 그녀의 손아귀 힘이 느슨해진다.

그녀가 잠들었다.

엘리엇은 조심스레 세리를 소파에 눕혔다. 문제가 생기면 엘리엇이 깨워줄 거라 믿은 세리는 다행히 그 와중에 깨지 않았다. 엘리엇은 잠든 그녀의 얼굴을 처음 보았다.

"아아…."

잠에서 깰 때, 그는 항상 자신을 빤히 내려다보는 세리와 눈이 마주치곤 했다. 그럴 때마다 그녀는 어색하게 시선을 돌리며 슬그머니 자리를 피했다.

엘리엇이 지금 생각해 보면 잠들면 안 되는 그녀이기에 자신이 일어날 때까지 잠든 얼굴을 바라보며 기다릴 수밖에 없었던 것 같다. 잠든 내 모습을 보며 그녀는 무슨 생각을 하고 있었을까.

혹시 나처럼 당신이 듣지 못하는 속마음을 살포시 내보이진 않았을까.

"…예뻐라."

부끄러운 마음에 창 너머로 시선을 돌린다.

검은 하늘에 별이 거의 보이지 않는다. 아까 나갔을 때 봤었지만, 이상하게도 이곳은 저쪽 세상만큼 밤에 별이 많지 않았다. 빛나지 않았다.

별이 없으면 사막을 여행하는 이들은 밤에 길을 어떻게 찾으려나. 항상 북쪽을 가리키는 별도 없이 이 넓은 모래 바다 위를 어찌 지나가야 하나.

그러다 그는 문득,

세상이 평화로우니 별도 길잡이 노릇을 할 필요가 없어 밤에 잠이 드는가 보다고 생각했다.

새근새근 그녀의 숨소리가 들린다.

고요한 밤.

거룩한 밤.

그녀가 잠든 밤, 아무 일도 일어나지 않았다.

그녀는 계속 울어댔다. 밴시는 원래 가까운 사람의 죽음을 울음으로 예지한다던데, 그녀는 사람이 보일 때마다 슬프게 울었다.

그녀의 헤픈 눈물은 마치 세상의 모든 사람들의 삶이 그녀의 마음속에 들어와 있기에, 어느 한 사람조차 가벼이 여기지 않는 것 같았다. 루메누스 교단의 성서에 적힌 평등한 사랑이 여기 있었다.

"후에에엥~."

우는 소리가 안타까워 자신도 모르게 달래려 다가가면 그녀는 기겁하며 그를 피했다. 그의 신성력이 그녀를 아프게 하는 것 같아 그는 심장이 덜컥 내려앉았다.

자신의 죄다. 곧 사라질 생명을 위해 그녀는 눈물을 흘리는데 자신은 사람을 위해 눈물 한 번 흘린 적이 있었나. 눈물이 마른 사람보다 차라리 눈물이 헤픈 사람이 나으리라.

그는 뒤늦게 한 방울 눈물을 흘렸다. 눈물은 금빛으로 빛났다.

금빛 눈물은 어딘가에 닿아 작은 새싹을 틔웠다.

0

엘리엇은 오늘 늦잠을 잤다. 푹신푹신한 매트리스의 힘은 세리가 예고했던 대로 대단했다.

어제 둘은 늦게까지 영화를 봤다. 처음엔 모든 게 다 신기해 어떤 원리로 작동하는지 꼬치꼬치 물어봤지만 이젠 그냥 그러려니 받아들이는 중이다.

그에게 세상은 여전히 물음표로 가득하다.

"영화를 보면서 말을 배우는 거죠. 사실 이제 막 초급 한국어를 끝낸 거론 많이 못 알아들을 거예요. 하지만 중요한 대사는 제가 다 번역해서 말해줄게요."

옛날 영화라서 인터넷으로 쉽게 내려받을 수 있었다. 세리도 30년의 세월이 사라졌기에 가장 최신 영화라 해도 30년 전 영화였겠지만, 이 영화는 그보다 더 오래되었다.

둘은 함께 팝콘을 만들었다. 팝콘이 비싼 음식이 아닌데도 세리는 굳이 팝콘용 옥수수를 사 왔다. 팝콘을 처음 보는 그에겐 프라이팬 위에서 톡톡 터지는 팝콘만 봐도 신기할 것이다.

팝콘이 통통 소리를 내며 튀어 올랐다. 투명한 프라이팬 뚜껑을 통해 안을 빤히 쳐다보고 있던 그가 흠칫 놀라 물러난다. 그 모습을 보며 세리는 팝콘을 직접 만들기 잘했다고 생각했다.

그녀는 어렴풋이 옥수수 더미에 떨어진 수류탄 때문에 팝콘 눈송이가 날리던 영화의 한 장면이 생각났다.

포근한 목화송이를 닮은 팝콘이 터질 때, 시간은 천천히 흐른다. 뭉게뭉게 부피를 키워나가는 행복한 시간이 여기에 있다.

팝콘을 만들고, 콜라도 사 오고, 준비가 다 끝난 둘은 컴퓨터 모니터 앞에 나란히 앉았다.

영화는 편지함을 통해 각각 다른 시간대에 있는 남녀가 서로 편지를 주고받으며 아픔을 극복하고 사랑에 빠지는 그런 영화였다.

대사를 반도 못 알아듣는 엘리엇의 귀로 조곤조곤 세리의 목소리가 들렸다. 완벽한 번역이 불가능하기도 하고, 모든 대사를 그녀가 다 번역할 순 없기에 그는 많은 대사를 상상으로 채웠다.

쭉쭉 뻗어 나가는 상상 중 어떤 생각은 정답에 다다랐을 것이고, 어떤 상상은 정답보다 더 아름다운 의미에 닿기도 했을 것이다.

알아들을 수 있는 몇 개의 단어들은 그의 상상 속에서 많은 의미를 함축한 시어(詩語)가 되었다. 영화의 대사는 본의 아니게 그에게 시로써 다가왔다.

남녀의 사랑에 대한 영화이기에 세리는 종종 대사를 번역하며 사랑이란 말을 내뱉었다. 그러면 그는 그때마다 그 대상이 자신이 아닌데도 괜히 마음 한편이 간질간질해졌다. 영화 속 남자 주인공에게 깊이 몰입해서 그런 것만은 아닌 것 같았다.

사랑이란 말을 들으며 쭉쭉 뻗어 나가는 상상 중 어떤 생각은 정답에 다다랐을 것이고, 어떤 상상은 정답보다 더 아름다운 의미에 닿았을 것이다.

엘리엇은 처음 본 영화의 장면이 자꾸만 머리에 떠올라서 밤새 잠을 설쳤다. 영화의 장면엔 배우들의 대사만 있는 게 아니라 그 위로 세리의 목소리가 함께 있었다.

그러다 겨우 잠들고 일어나니 세리는 집에 없다. 엘리엇은 어제 세리가 내일 각성자 등록을 하러 간다는 말을 떠올렸다.

부엌에 가니 식탁엔 커피 한 잔과 계란옷을 입혀 프라이팬에 지진 식빵 두 조각, 책 한 권, 그리고 쪽지가 하나 있다. 쪽지를 먼저 살폈다.

‘각성자 등록 때문에 먼저 가요. 배 안 고프다고 끼니 거르진 않았으면 좋겠어요. 공부 열심히 하고 있어요! 저녁은 같이 먹어요!’

책은 이제 새로 배워야 할 ‘중급 한국어 1권’이다. 대충 책을 떠들어 보자 한 장, 한 장마다 꼼꼼히 붙여져 있는 포스트잇이 보인다.

모르는 부분이 있을까 세리가 일일이 포스트잇에 주석을 달아 놓았다. 오늘은 옆에서 가르쳐줄 수 없으니 이렇게 해 놓았다. 엘리엇은 세리의 정성에 감동하기보다 다른 곳에 신경이 쓰였다.

"얘 또 밤에 잠 못 잤구나."

어제 둘은 온종일 함께 있었다. 그가 알지 못하는 일은 그가 잠든 사이에 한 일 말고는 없다.

그녀는 아직도 불면증에 시달리는 모양이다. 요새 좀 잘 자는가 싶더니만, 가끔 몸에 밴 공포가 되살아나는가 보다.

계란옷에 설탕을 넣었는지 식빵은 달다. 달콤한 식빵 뒤에 한 모금 마신 커피는 쓰다. 어제보다 더 쓰다.

커피가 유독 쓰게 느껴지는 건 비단 달콤한 식빵을 먹은 뒤에 마셨기 때문만은 아니었다.

1

얼마 지나지 않아 우리는 오피스텔로 이사했다. 사실 이사란 말은 좀 그렇고, 원래 세간이 없으니 새살림을 차렸다는 말이 더 어울린다. 부모님과 떨어져 다른 사람과 함께 살면 이런 느낌이 들지 않을까 싶다.

오피스텔이 꽤 좋아서 놀랐다. 이게 다 돈이고, 우리의 빚이다. 여행길 길드에서 우리를 붙잡고 싶어하는 열망이 느껴진다. 스포츠 스타로 비유하면, 내 몸값이 더 비싸지기 전에 미리 좋은 관계를 맺고 싶다는 거다.

던전 안에서는 세상이 어떻게 바뀌었는지에 대한 이야기만 들었다. 이렇게 바뀐 세상이 ‘어떻게 돌아가는지’에 대한 이야기는 듣지 못했다. 세상 돌아가는 이야기를 들으니 왜 나를 높게 평가하는지 알 것 같았다.

피해망상 스킬은 쓸데없는 잡기술이 아니었다.

직접적인 충돌 없이 상대의 힘을 빼놓기는 쉽지 않다. 헌터의 생존이 제일 우선되기에, 안전하게 적을 약화시킬 수 있는 방법은 많으면 많을수록 좋다. 효과적이기도 하면 금상첨화다.

하지만 레인저들처럼 자잘한 함정을 설치한다거나, 아니면 땅의 정령사들이 구덩이를 파놓는다거나 하는 식으로 아무런 피해 없이 몬스터를 약화시킬 방법이 헌터들에겐 부족했다. 현실적으로 원거리 공격으로 적을 기습하는 방법이 제일 좋을 정도다.

이와 다르게 피해망상은 안전하게 적을 약화시킬 수 있고, 효과는 뛰어나다. 또 피할 수도 있는 함정이나 기습 공격과 다르게 확정적으로 적용된다.

더 위험한 던전에 들어가려면 내가 강해지거나 몬스터가 약해져야 한다. 내가 강해지긴 어렵고, 속도도 더디다. 좋은 팀원을 구하기도 힘들다.

그런데 몬스터를 약하게 만드는 스킬이 있어 이 힘든 과정을 단번에 껑충 건너뛸 수 있다면?

치트키다. 처음엔 잡다하게 쓰려고 만들었지만 확실히 피해망상 스킬은 사기 스킬이었다.

그럼 돈도 많이 벌고 엘리엇도 호강시켜줄 수 있겠지? 그가 좋아하는 비싼 초콜릿도 잔뜩 사야지. 초콜릿으로 유명한 외국도 가고 재밌겠다! 와!

“아침부터 얼굴이 피셨네요?”

길드에 미리 와 있는 주원이 말했다.

어제 또 난데없이 공포가 찾아와 잠을 자지 못했다. 머리론 문제가 없는데 몸이 반응하니 어찌할 도리가 없다.

결국 다시 잠들기는 그른 마당에 엘리엇이 공부할 한국어 교재에 주석을 좀 달았다. 멍하니 밤을 보내기엔 시간이 아깝다.

내가 그에게 무언가를 해줬을 때, 반짝이는 그의 눈빛은 내가 들인 수고보다 더 값진 보답을 가져다준다.

피곤한 기색을 주원에게 내비칠 필요는 없다. 잠을 자지 못한 건 내 문제고, 주원이 자지 못한 나를 배려해줄 필요도 없다.

어차피 대부분의 사람은 이런 타인의 쓸데없는 일에 관심을 가지지 않는다. 그들도 그렇고, 나도 그렇다. 나는 타인의 사정을 일일이 신경 써주지 않는 사람이다.

“돈 많이 벌어서 펑펑 쓸 생각을 하니 벌써 기분이 좋아지네요.”

“그만한 가치가 있는 능력입니다만 제대로 인정받기까지 시간이 좀 걸리긴 할 겁니다. 그동안 우리 길드는 확 크게 한몫 잡는 거고요.”

본심을 숨기는 이상한 말보다 속물적이지만 저렇게 확실한 목적이 있으니 오히려 믿음이 간다. 주원과 여행길 길드가 목적을 이룰 때까지 우린 좋은 친구가 될 것이다.

그리고 그 과정에서 진짜로 친분이 쌓일지도 모르는 일이고.

오늘은 나의 가치를 정확히 측정하러 가는 날이다. 바로 헌터 협회에 귀환자이자 각성자로 등록하러 가는 날. 등록해야 신분도 깔끔해지고, 헌터도 될 수 있다.

원래는 엘리엇도 등록해야 하지만 일단 그는 말부터 배우고 난 후 나중에 천천히 등록하기로 했다. 그래서 헌터 협회에 가는 건 나와 주원뿐이다.

“각성자 등록은 중요한 일이라 헌터 협회 지부가 아닌 본부로 가야 합니다.”

“헌터 본부는 어디에 있는 데요? 서울?”

“아사달에 있습니다.”

“아사달?”

처음 들어보는 이름이다. 내가 아는 대한민국 지명 중에 아사달이란 곳은 없었다.

“아, 세리 씨는 아사달도 모르겠군요.”

헌터의 도시. 아사달.

원래 아사달은 단군왕검이 고조선을 세운 장소로 알려져 있다. 그 후에 고조선은 여러 번 수도를 옮겼다고 한다. 현재 아사달로 추정되는 지역만 있을 뿐, 위치는 정확하지 않다.

이런 아사달은 현대에 와서 헌터 도시의 이름이 되었다.

하지만 이름의 의미보다 더 중요한 내용을 듣지 못했다.

“헌터 도시가 뭔데요?”

“대균열이 일어나기 전, 가상현실게임이던 시절의 잔재입니다.”

과거 가상현실게임은 엄연히 게임이기에 유저들의 편의를 위한 장치가 필요했다. 너무 현실적이면 불편하기에 어느 정도 현실과 편의 사이에 타협을 봐야 했다. 귓속말 같은 기능이 대표적이다.

게임사는 현실적인 게임 내용을 해치지 않으면서 이런 편의를 제공하기 위해 가상의 도시를 하나 만들었다. 이 가상의 도시는 대균열 이후 현실로 넘어와 지금의 헌터 도시가 되었다.

“게임이던 시절, 로그인하면 유저는 무조건 이 도시로 오게 됩니다. 그리고 여기서 다시 게임 세상으로 갈 수 있게 되지요. 로그아웃도 마찬가지로 바로 현실로 돌아가지 않고 도시로 돌아왔다가 한 번 더 해야 현실로 돌아갑니다.”

“왜 그렇게 만들었대요?”

“가상과 현실의 갭을 줄이기 위해서 그랬다고 하더군요.”

아사달은 나중에 붙인 이름이고, 그 당시에 이 도시는 ‘천계 도시’라 불렸다. 설정에서 유저는 천계 도시에 사는 천계인이고, 가끔 땅으로 내려와 사람들은 돕는 존재다. 그리고 치명적인 상처를 입으면 죽기 직전에 원래 살던 천계　도시로 되돌아간다는 설정으로 유저의 부활을 설명했다.

“솔직히 게임 개발자의 자세한 사정은 모르겠고, 무엇보다 천계　도시는 유저들에게 꼭 필요한 장소였습니다. 바로 경매장, 자유시장, 캐시샵 등이 있는 곳이거든요.”

와, 여기서 캐시샵이란 소리를 들으니 갑자기 과거에 게임이었다는 사실이 확 와 닿는다.

“넓은 세계에 퍼진 유저들이 지리적 한계로 서로 거래하기 힘드니까 쉽게 모일 수 있는 장소를 만들어준 거군요. 시장을 형성하고 거래를 활성화시키기 위해.”

“그렇죠. 게다가 문명이 덜 발달한 게임 세상과 다르게 천계 도시는 현대의 문명과 편의시설을 거의 다 그대로 옮겨와서 게임을 안 하는 사람도 한 번쯤 경험하면 좋은 가상현실 관광도시처럼 변했습니다. 천계 도시는 차가 다니지 않는 시내 번화가 같은 모습이었다고 하죠.”

물론 여기까진 대균열 이전의 모습이다. 대균열 이후에 천계 도시는 다시 변화했다.

시간이 지나 천계 도시도 던전처럼 현실에 등장했다. 던전이 제일 먼저 등장한 이유는 바로 현실의 개발자들이 만들어 친숙한 모습이기 때문이었다. 그리고 천계 도시는 던전보다 사람들에게 훨씬 더 익숙한 장소였다.

천계 도시는 최초로 열린 던전과 비슷한 시기에 등장했다.

“던전에는 현대 무기나 통신장비 등을 시스템이 인정하지 않아 가지고 들어갈 수 없었지만, 천계 도시는 달랐습니다. 애초에 현대의 모습을 그대로 옮겨놓은 도시였기에 상당수의 물품을 들고 들어갈 수 있었죠. 심지어 안과 밖끼리 전화 통화도 됩니다.”

던전과 다르게 많은 현대 물품을 가지고 갈 수 있다. 몬스터도 나오지 않는다. 던전이 아니니 클리어 제한시간도 없다. 무제한이고, 이 도시가 통째로 현실로 넘어올 일도 없다.

그야말로 간척지처럼 새로운 땅이 갑자기 생긴 것과 같다.

설명을 들을수록 시스템의 치밀한 술수라는 생각이 자꾸 든다. 침략의 진짜 수단으로 각성자가 있다면 이 헌터 도시도 똑같다.

헌터 도시의 존재는 현실과 다른 세계의 간극을 줄이고 천천히 사람들의 역치를 높일 것이다. 경계를 서서히 무너뜨릴 것이다.

그렇다고 이 편리한 공간을 이용하지 않을 수도 없고, 총체적 난국이다.

아사달이란 이름은 이곳을 수도로 정하며 처음 나라를 세운 단군왕검처럼, 뒤바뀐 세상 속 혼란한 사람들의 버팀목이 될 새로운 시대의 수도란 의미로 붙여졌다. 정확한 위치를 특정할 수 없다는 공통점도 있다.

아사달에 대한 설명을 들으며 어느새 우리는 어느 터미널에 도착했다. 차를 주차하고 안에 들어가 본다.

이곳은 공항보단 작지만 큰 도시의 기차역이나 고속버스 터미널보다는 훨씬 컸다. 내부 구조는 고속버스 터미널을 닮았다. 아침을 막 지난 오전 시간인데도 사람들이 꽤 많이 지나다닌다.

“표를 끊어야 하나요?”

“그럴 필요는 없습니다. 비용은 무료고 시간은 24시간 어느 때나 오갈 수 있습니다.”

터미널 내부 한가운데에는 던전의 출입구와 같은 푸른 원기둥이 있었다. 사람들은 그 안으로 들어가 사라지기도 하고, 밖으로 나오기도 했다.

“그냥 가면 되는 건가요?”

“네. 들어가면 아사달에 도착합니다.”

이미 던전 출구를 통해 한 번 겪었지만 느낌이 또 다르다. 터미널이란 공간과 여길 통과하면 순식간에 다른 세상이 나타날 거란 사실은 오래전에 봤던 책을 떠오르게 했다.

거기선 기차역의 9번째 승강장의 기둥을 통과하면 마법 학교로 가는 승강장에 도착할 수 있었다. 여기는 이 푸른 원기둥을 통과하기만 하면 바로 목적지에 도착한다는 차이점이 있다.

기둥 안에 들어가서 안개에 시야가 가려지길 잠깐, 얼마 지나지 않아 아사달 쪽의 터미널에 도착했다. 우리가 들어왔던 곳과 비슷한 생김새의 터미널이지만 분명 다른 곳이다.

“오오.”

어디 방면으로 가는 몇 번 승강장의 위치를 알려주는 표지판이 헷갈릴 정도로 매우 많았다. 표지판에 쓰인 지역은 다양하다.

서울 서초구 승강장, 제주도 제주시 승강장 등등. 갑자기 이런 생각이 들었다.

“그러면 서울 서초구에서 아사달로 넘어왔다가 제주시로 갈 수도 있겠네요?”

“그렇죠. 서울과 제주를 오가는데 20분이면 충분합니다. 비행기, 배 전부 필요 없어요.”

“와, 이거 완전 SF영화에 나오는 웜홀 아닌가요? 공간을 접고는 구멍을 뚫어 한번에 이동하는?”

“비슷합니다. 웜홀 위에 세워진 도시라고 봐도 됩니다. 엄청 편리해졌고 처음엔 유통업계, 운수업계를 완전히 바꾸지 않겠느냐는 말도 있었습니다. 하지만 능력자만 이동할 수 있고 천계 도시 시절부터 차량이 다니진 않아서 차는 아사달 안으로 못 들어갑니다. 차량 없는 거리 이런 곳과 비슷하다 보시면 됩니다.”

“와우.”

터미널 밖으로 나가자 현실과 별다를 것 없는 풍경이 펼쳐진다. 자동차가 보이지 않는다는 점을 빼면 시내의 번화가와 똑같다.

지나다니는 사람 중엔 우리처럼 평범한 옷을 입은 사람도 있지만, 던전에서 쓰는 장비를 입고 다니는 사람도 있었다. 사람 뒤를 졸졸 따라다니는 정령도 보인다. 이제야 헌터의 도시라는 말이 실감이 난다.

아까 언급했던 소설 속 주인공이 된 기분이다. 주인공이 쓸 마법 지팡이를 사기 위해 찾은 상점 거리에 내가 온 것만 같다.

이곳이 바로 헌터의 도시, 아사달이다.

터미널이라면 나 같은 관광객을 위한 안내 책자가 있을 것 같아 주변을 찾아본 결과, 간단한 지도가 그려져 있는 팸플릿을 발견했다.

아사달의 전체 모습은 큰 땅덩어리 가운데에 탑이 기둥처럼 땅을 꿰뚫은 모습이다. 탑의 지상층은 몇 개 안 되고, 지하층이 훨씬 많았다. 지상은 12층이고, 지하는 100층으로 추정된다고 팸플릿에 적혀 있었다.

아사달의 면적 대부분을 차지하는 큰 땅덩어리는 0층이라 불렸다. 원래는 1층이 옳은 표현이지만 탑 1층과 구분하기 쉽게 그냥 0층이라 불린다고 한다. 0층에 대한 설명은 간단명료했다.

‘대장간, 포션, 연금술사, 무기, 방어구, 인력 사무소, 기타 잡화점, 경매장 등등이 있는 시장.’

원래 천계 도시를 세운 목적에 맞게 0층은 시장과 경매장, 각종 상점으로 가득했다. 대장장이나 연금술사처럼 공방이나 특별한 도구가 있어야지만 스킬을 쓸 수 있는 생산 계열 능력자들을 위한 공간도 잔뜩 있다.

진짜로 소설 속 마법 지팡이를 팔던 상점가인 줄 알았다. 처음 들어올 때만 비슷한 느낌인 줄 알았더니.

“0층은 시장이고, 탑은 왜 있는 거예요? 사람이 세울 만한 크기의 탑은 아니던데.”

“처음 설정에서 유저는 천계 도시에 사는 천계인이고, 가끔 땅으로 내려와 사람들은 돕는 존재라고 설명했었습니다. 공중에 떠 있는 도시를 떠받치기 위한 기둥이 바로 탑입니다. 그래서 지하가 100층으로 많은 반면 지상은 몇 층 안 됩니다.”

“도시의 구조도 다 설정을 바탕으로 만들어졌군요?”

설정에 충실히 만들어진 도시라면 이런 의문이 들 수밖에 없다.

“그럼 이 지하 100층까지 내려가면 처음 시스템이 흡수했던 세상이 나올까요?”

“적어도 윤겨울 헌터는 그렇게 추측하고 있습니다. 아, 윤겨울 헌터는 대균열 이후 유일하게 살아남은 게임 개발자 출신이고, 랭킹 1위 헌터에 유일한 마법사이기도 합니다.”

“마법사요?”

물리 법칙을 모두 무시하고 자신만의 법칙으로 기적 혹은 재앙을 몰고 다니는 족속들. 평범하고 평화로운 삶을 살고 싶다면 마법사와 마주치지 않는 편이 좋다.

난 저 사람 피해 다녀야지.

돈 왕창 벌어서 엘리엇과 놀러 다니기도 아까운 시간이다. 마법사와 얽혀서 좋을 일이 없다.

“아무래도 윤겨울 헌터 본인은 자신에게 대균열의 책임이 있다고 생각하는지라 자신을 따르는 몇몇 헌터들과 함께 지하층 공략에 매진하는 중입니다. 지하 100층에 다다르면 작은 상자 속의 세상이 드러나고, 진실에 닿을 수 있을 거라면서요.”

“성과는 좀 있었나요?”

“30년이 지난 지금, 지하 20층을 공략하는 중입니다. 며칠 전 공략이 있었는데 실패하고 지금은 잠시 쉰다고 들었습니다. 그나마 공략 실패가 바로 죽음으로 이어지는 곳은 아니라 참 다행이죠.”

아사달 탑의 지하가 도시를 떠받치는 기둥이자 게임의 배경이 된 작은 상자 속 세계로 가는 통로라 한다면 지상 12층은 헌터들이 활용하는 평범한 공간이다.

탑 1층과 2층은 우리가 오늘 가야 할 헌터 협회 본부와 국립 아카데미가 있었다.

헌터 협회는 말이 협회지 정부 부처나 다름없다. 규제와 통제가 느슨하여 좀 더 시장자유주의에 가까운 형태로 운영된다. 헌터 자격을 발급하고 갱신하는 등 헌터와 관련된 잡다한 업무를 모두 처리한다.

2층은 정부에서 세운 국립 헌터 아카데미로 헌터들을 교육하는 기관이다. 아카데미 과정을 수료할 수 있는 이들은 아직 헌터 자격을 얻지 못한 예비 헌터는 물론이고 현역 헌터도 가능하다.

“대학생과 대학원생의 차이 정도죠. 재학생의 비율은 예비 헌터가 훨씬 높습니다.”

교육 방식은 대학과 비슷했다. 필수 과목을 바탕으로 입학한 학생들이 원하는 과목을 선택하고 수강한다.

어디까지나 아카데미의 목표는 헌터가 되고 싶은 능력자들을 교육해 헌터 시험에 합격시키는 데에 있었다. 이렇게 보면 취업을 1순위로 여기는 전문대학과도 비슷하다.

“3층부터 12층까지도 전부 헌터 아카데미라 되어 있는데 어떤 차이가 있나요?”

“2층은 국립이고, 3층부터 12층까지는 사립입니다. 같은 아카데미라 해도 차이가 좀 납니다.”

3층부터 12층의 사립 헌터 아카데미는 흔히 말하는 대한민국 10대 길드가 세운 아카데미였다. 길드에서 사립 아카데미 법인을 세우고 운영하는 그런 곳이다.

하지만 겉으로 드러난 목적과 다르게 사립 아카데미는 그 길드의 본부로 쓰였다.

길드 관계자라면 누구나 아사달에 길드 본부를 두고 싶어한다. 아사달의 지리적 특성상 모든 지역의 헌터와 정보가 모이고, 던전이 어디에 생겨나든 빨리 도착할 수 있다. 훈련도 편하게 할 수 있고, 몬스터 부산물 처리나 마나 결정석 판매하기에도 좋다.

헌터가 누릴 수 있는 모든 편의성이 다 있고, 헌터 세상의 모든 거래를 직거래로 할 수 있어 금전적으로도 길드에 많은 도움이 되는 꿈의 지역인 셈이다.

하지만 길드끼리 알아서 하게 두면 길드 간의 충돌이나 아사달 부동산 투기 대란이 일어날 것이기에 정부는 아사달에 길드 본부를 세울 수 없게 법으로 막아버렸다. 단, 한 가지 조건을 충족하면 아사달에 길드 본부를 세울 수 있게 해 주었다.

“그 조건이 바로 사립 헌터 아카데미였다?”

“그렇죠. 길드는 아카데미 법인을 통해 간접적으로 아사달에 길드 본부를 둘 수 있게 되었습니다. 사립 교육 기관을 설립하여 공익에 도움이 되는 길드만이 아사달의 장점을 누릴 수 있게 한 겁니다.”

이 법안이 나오고 좀 덩치가 있는 길드는 모두 사립 아카데미 신설 사업에 뛰어들었다. 미래의 이익을 생각하면 일단 이 기회를 잡고 보는 게 맞았다.

그렇게 수십 개의 길드 중 재정 상태, 길드 규모, 성과, 앞으로의 운영 계획 등등 까다로운 정부의 심사를 통과한 10개의 길드가 선정되어 각각 탑의 3층부터 12층을 차지했다.

그리고 이 10개의 길드는 아사달에 본부를 둔 이점을 적극적으로 활용하여 10대 거대 길드로 성장했다. 아사달의 이점을 별개로 아카데미의 우수 학생들을 먼저 길드로 채갈 수 있다는 점도 길드 성장에 많은 도움이 된다.

“이렇다 보니 국립 아카데미는 헌터 시험에 붙는 걸 목표로 하는 반면, 사립 아카데미는 10대 길드의 눈에 띄어 길드에 들어갈 수 있는 하나의 등용문 역할을 하게 되었습니다. 사립 아카데미의 학생은 대부분 이미 헌터 시험을 통과한 헌터로서 아카데미 내에서 자신의 능력을 입증하고 싶은 이들입니다.”

“와, 이러면 국립과 사립 학생들 간 실력 차이가 엄청나겠는데요?”

“국립이 취업을 우선시하는 전문대학이라면 사립은 이미 뛰어난 학생들이 모인 로스쿨이죠.”

역시 가보지 못한 지역을 돌아다니고 그곳의 이야기를 듣는 건 재미있다. 더 주변을 돌아보고 싶지만 일단 각성자 등록이 먼저다.

탑 1층. 헌터 협회 본부.

탑이라 하지만 안의 면적이 만만치 않게 넓다. 탑의 모습을 하고 있긴 하지만 따로 떼어놓고 보면 거대한 성벽과 같다.

벽은 돌이나 시멘트로 만들어지지 않았다. 0층 거리의 상점들은 딱 봐도 안에 철근이 들어가 있는 평범한 현대식 건물이었는데 탑의 재료는 이와 전혀 달랐다.

탑의 벽은 얼핏 보면 투명해 보이지만 빛을 이따금 반사하는 거대한 벽돌로 이루어져 있다. 벽돌은 만화경처럼 빛을 반사하며 벽돌 간의 경계를 조금씩 드러냈다. 반짝거리는 까닭에 탑의 내부는 밖에서 보이지 않았다.

네모난 수정 큐브들이 문 앞에 걸어놓은 발처럼 듬성듬성 엮여 넓은 공간을 감싸고 있는 모습이다. 바람이 불어 벽이 출렁거리기라도 하면 각진 벽돌들은 파도치듯 흐느적거렸다. 정교한 기계의 톱니바퀴가 맞물려 돌아가는 모습 같기도 하다.

탑 내부, 천장이 막힌 실내라는 느낌도 들지 않았다. 하늘이 보였다. 평범한 문이 아닌 푸른 포탈을 타야만 안으로 들어올 수 있는 거로 보아 다른 층도 포탈을 통해 오갈 수 있는 것 같았다.

참으로 알 수 없는 신비로운 공간이 아닐 수 없다.

탑 내부의 전반적인 풍경은 0층 거리와 별반 다르지 않았다. 다만 0층 거리처럼 건물이 빽빽하게 들어서 있지 않다. 돌아다니는 사람도 0층 거리와 비교하면 훨씬 적다.

상대적으로 사람이 적다는 거지 여전히 자신의 목적을 위해 1층을 찾는 헌터는 꽤 많다.

협회 본부 건물은 그냥 멋없고 덩치 큰 정부 청사처럼 생겼다. 보기만 했는데도 벌써 재미가 없다. 빨리 각성자 등록을 끝내고 0층 거리에 놀러 가야지.

각성자 등록은 헌터 시험과 다른 방식으로 이루어지고 워낙 드물어서 미리 협회 본부와 약속을 잡았다.

“지금 등록할 수 없어요? 선약이 되어있던 거로 아는데요.”

“그런데 조금 전 검증해주실 각성자 분이 경북 안동에서 변종이 나와 급히 처리하러 가셨거든요.”

각성자 등록을 하기 위해선 다른 각성자가 와서 검증해야 한다. 아사달이나 던전이 아닌 현실에서 능력을 쓸 수 있는지 확인하고, 각성자가 되는 과정에 문제가 없었는지 살펴보는 과정을 거친다.

그냥 현실에서 능력, 스킬을 쓸 수 있는지 확인하면 되는 게 아니냐고 생각했는데 각성자가 되는 과정도 무시할 부분이 아니다.

각성자는 현실에서 시스템을 사용하고 능력을 사용할 수 있다는 점 외에도 중요한 게 있다.

바로 노화가 멈춘다는 점.

남녀 모두 생식능력이 사라진다는 단점도 있지만, 노화가 멈춘다는 말은 불로불사(不老不死)까진 아니더라도 불로장생(不老長生)까진 가능하다는 말이다. 사고나 타인에 의해 죽지 않는다면 영생도 가능하다.

그러다 보니 영생에 욕심을 가지는 능력자들이 생겼다. 그리고 지나친 욕심은 종종 큰 비극으로 이어진다.

어느 날, 공략이 실패하여 던전 붕괴가 일어났다. 안에 있던 몬스터들이 튀어나오고, 각성자들과 군대가 투입되어 몬스터를 처치했다. 그리고 튀어나온 몬스터 사이로 한 헌터가 발견되었다.

그 헌터는 앞서 던전을 공략하러 들어갔던 공략대의 일원이었다. 공략이 실패하여 혼자만 겨우 살아 던전 붕괴가 일어날 때까지 버텼다. 하지만 추후 협회에서 조사하며 숨겨진 진실이 드러났다.

던전에 들어갔다가 클리어 제한 시간까지 공략을 못해 붕괴가 일어나면 가끔 몬스터와 함께 헌터도 능력을 그대로 가지고 현실로 넘어온다. 이 사례를 떠올린 헌터가 억지로 던전 붕괴를 일으킨 것이다.

그 과정에서 헌터는 다른 헌터들을 모두 살해했다. 불로장생과 현실에서도 엄청난 힘을 쓸 수 있다는 욕망을 위해.

안타까운 일이 아닐 수 없다. 혼자서 다른 헌터를 다 죽일 정도로 그의 힘은 강했고, 팀원을 이끄는 리더이기도 했다. 일그러진 욕망에 휩쓸리지 않았다면 지금 유명한 헌터로 기억되었을 텐데.

그 후로 각성자 등록은 굉장히 까다롭게 바뀌었다. 어쩌다 각성자가 되었는지 확인하는 과정도 중요해졌다.

나야 나와 주원의 팀이 처음 마주쳤을 때 증인이 워낙 많아 큰 문제가 없을 것으로 예상된다. 앞으로 내가 어떻게 활동할 건지가 중요하지 어쩌다 각성자가 되었는지는 딱히 걸릴 게 없다.

“어쩔 수 없죠.”

“각성자 등록이 조금 미뤄졌을 뿐이지 능력자 등록은 언제든지 가능해요. 지금 스킬 검사 및 등록을 하시면 시간을 아끼실 수 있어요. 제가 대기 시간 없이 바로 등록할 수 있도록 해 드릴게요.”

“그럼 능력자 등록부터 하러 갈까요?”

어차피 각성자 등록과 능력자 등록에 겹치는 부분이 있다면 미리 해 두는 것도 좋아 보인다.

2

본부 건물 안은 헌터들로 가득하다. 점잖게 직원과 대화하는 사람도 있지만 어디든 진상은 있는지 꽤 소란스러운 사람도 있다.

“등급 조정이 왜 안 된다는 겁니까. E급 던전에서 이렇게 많은 성과를 올렸는데. 적어도 E급 플러스는 되어야 하는 거 아닙니까?”

“예, 성과 전부 확인했고요, 속이는 것 없이 그대로 입력했고 상향 조정은 이루어지지 않았습니다. 헌터 등록은 저희가 하지만 등록이 된 이상 등급 조정은 시스템이 하는 일이라서 어찌할 도리가 없네요.”

“허, 참.”

복도에 나와서 협회 직원에게 따지는 헌터의 모습을 보고 있자니 조금 짠한 느낌이 든다.

F급 헌터는 그냥 헌터 등록만 된 짐꾼들의 등급이고, E급 헌터부터 그나마 헌터 일을 하게 된다. 하지만 E급 헌터가 벌어들이는 수입은 대부분 최저 시급에도 못 미친다고 한다.

직원의 말마따나 헌터 등록은 협회에서 하지만 등급은 시스템이 정한다. 그리고 이 등급은 생각처럼 쉽게 조정되지 않는다. 게임처럼 경험치를 다 채웠다고 등급이 올라가지 않는다.

등급을 올리기 위해서는 해당 등급에서 달성하기 어려운 업적을 이뤄야 한다. 예를 들어 E급 헌터가 D급 헌터가 되려면 평범한 E급 헌터는 할 수 없는 그런 큰 성과가 있어야 한다.

계속 E급 헌터가 할 만한 일만 하고 있으면 경험치가 100% 채워져 있어도 그 위로 올라갈 수 없다. 양보다 질을 따진다. 노력보다는 재능이 등급을 좌우한다는 말이 나오는 이유다.

노력은 기본으로 깔린 덕목이다. 하긴, 하루에 8시간씩 자면서 좋은 대학에 가거나 중요한 시험에 붙으려고 해선 안 되지.

이런 방식은 헌터들이 무리한 도전을 하게 되는 이유가 되기도 한다. 준비된 헌터라면 모르지만 무리한 도전은 실패하게 되고, 헌터를 사망에 이르게 한다.

C급만 되어도 그런 위험천만한 상황을 F급부터 최소 세 번 겪었으며, 그때마다 명석한 판단과 뛰어난 힘을 발휘해 역경을 헤쳐 나왔다는 증거가 된다. 또한 등급이 바뀔 때마다 헌터가 받는 대우도 크게 달라진다.

처음 헌터 시험을 통과한 이들은 모두 F급부터 시작한다. 뛰어난 사람은 금방금방 놀라운 업적을 세워 등급을 빠르게 올릴 것이고, 그렇지 못한 사람은 시간이 지나도 여전히 지지부진할 것이다.

헌터 등급은 신분을 가르는 쓸데없는 계급이 아니라 상당히 정확한 지표가 되었다.

물론 그렇다고 헌터 등급이 높다고 다른 등급이 낮은 헌터를 무시해선 안 된다. 나는 귀족이고 너는 평민이다, 같은 생각을 지녀서도 안 된다.

하지만 슬프게도 헌터 등급을 계급으로 여기며 으스대는 부류는 세상 어디에나 있다.

능력자 등록은 형식적인 절차다. 아사달에 출입할 수 있다는 것 자체가 이미 능력자라는 의미.

그래도 굳이 능력자 등록을 하는 이유는 병원에 처음 갔을 때 이름과 전화번호, 주소를 알려달라는 것과 비슷하다. 다음에 올 때 좀 더 편하게 사무를 처리하기 위해서다.

“이 팔찌를 차고 서 있으면 되는 거예요?”

“네. 금방 끝나요.”

병원 흉부 X레이 사진을 찍듯 인식 팔찌를 차고 이 기계　앞에 서 있으면 된단다. 기계가 몸을 스캔하고 그 정보가 시스템에 등록되면 끝이다.

하지만 여기서 문제가 생겼다.

"등록할 수 없는 대상입니다."

"등록할 수 없는 대상입니다."

"등록할 수 없는 대상입니다."

“이게 뭐야?”

여러 번 시도해도 결과는 같다. 능력자 등록 업무를 맡은 헌터는 다른 동료를 부르며 문제를 해결해보려 했지만 소용없다.

언제까지 요 앞에서 멀뚱멀뚱 서 있어야 하나 싶어 슬쩍 질문했다.

“기계 문제인가요?”

“기계 문제일 리 없어요. 시스템과 연동된 기계에 문제가 생긴 사례는 한 번도 없었어요.”

“그 사례가 처음으로 생긴 것 같은데...”

“그럴 리 없다니까요!”

아니 왜 소리를 지르고 그래. 아니면 아닌 거지.

저 직원의 말에서 뭔가 느껴졌다. 약간 ‘우리 시스템 님에게 문제가 있을 리 없어!’ 같은 느낌이다. 시스템이란 신을 믿는 광신도의 외침처럼 들린다.

30년이나 지났으니 시스템의 술수에 빠져 세뇌된 사람이 있을 수 있다. 애초에 이런 사람의 수를 늘리고자 시스템이 침식의 속도를 조절하고 그 구질구질한 노력을 들인 게 아니던가.

일제 강점기 때 태어난 애들도 그랬다. 자라면서 배운 내용이 ‘조선과 일본은 하나다.’ 혹은 ‘우리는 대일본 제국의 신민이다.’ 같은 내용밖에 없어서 일본이 망한다고 하자 나라가 망하는 줄 알고 우는 애들도 많았다고 한다.

이거 좀 배알이 꼴리네. 절대 틀릴 리 없다고 발악하는 광신도들과 싸운 세월이 얼만데 여기서도 그 지긋지긋한 모습을 또 봐야 하나?

나는 신이 있다고 믿는다. 무신론자가 아니다. 내가 몸을 얻은 거나, 엘리엇이 나와 함께 지구로 돌아온 일 모두 신이 있기에 일어난 일이라 믿는다.

하지만 종교는 좀 다르다. 신의 존재는 믿어도, 신을 숭배하는 종교는 의심한다. 신의 이름을 내걸고 신을 보증인 삼아 장사하려는 놈들이 너무 많다.

물론 그렇지 않은 종교인도 많다는 걸 안다. 일단 엘리엇부터 성기사이기 이전에 독실한 신앙을 가진 종교인이다.

그곳은 귀족 가문이 대대로 최소 한 명의 자식을 교단에 몸담게 했다. 교단의 힘이 왕보다 더 센 성국(聖國)이기에 귀족이라면 교단과 연결고리가 있어야 권력을 유지할 수 있다.

엘리엇은 백작가의 장남이자 후계자라 교단에 들어갈 필요가 없는데도 교단에 들어갈 정도로 신앙이 깊었다.

그런 사람이기에 종교인보다 장사꾼이 더 많아져 버린 교단에 반기를 들었다고도 생각한다. 그는 신 앞에 머리를 조아렸지, 장사꾼이 된 교황에게 충성하기 위해 머리를 숙인 건 아니었다.

상급자로 추정되는 사람까지 오고 나서야 사태는 수습되었다.

“자동 등록 말고 수동 등록으로 해 그럼. 넌 마트에서 물건 계산할 때 바코드가 안 찍힌다고 못 판다고 할 거냐? 번호 수동으로 입력하면 되잖아. 우리 데이터베이스에 정보가 있기만 하면 관리할 수 있어.”

잠깐이지만 경험이 많은 상급자의 포스가 느껴진다. 상급자는 사과의 말과 함께 잘 처리될 거란 말을 남겼다. 덕담도 잊지 않았다.

“꼭 성공한 헌터가 되시길 바랍니다.”

결국 잘 풀리긴 했는데 어째 조금 찝찝한 결말이다.

사실 시스템의 문제일 리 없다고 생각한 직원의 말이 맞을지도 모른다. 내가 다른 능력자들과 다른 결과가 나올 것이라 예상하긴 했었다. 다만 처음부터 등록조차 제대로 안 될지는 몰랐다.

능력자라면 불러낼 수 있다는 상태창, 인벤토리가 나는 없다. 이 둘은 능력자에게 너무 자연스러워서 굳이 스킬처럼 더 효율을 내고자 이름을 외칠 필요도 없는데 나는 그게 안 된다.

상태창은 사실 별 내용이 없다. 게임이던 시절에는 체력과 마나, 힘이나 지능 등등의 스탯이 있었다지만 현실로 넘어오며 이 요소들이 전부 사라졌다.

아무리 시스템이 게임 형식을 많이 차용했다고 하지만 이건 용납할 수 없는 모양이다. 아니면 현실에 구현하는 게 불가능해서 그럴 수도 있다.

내 생각에도 지능 스탯을 찍었다고 머리가 똑똑해지고 현명해지는 건 좀 아니다. 그러면 일부러 능력자인 동시에 과학자인 사람이 지능 스탯에 모든 걸 투자하면 아인슈타인을 능가하는 물리학자가 되게?

레벨 시스템도 없고, 남은 건 시스템에 등록된 자신의 이름과 헌터 등급 정도가 전부다. 그래서 헌터 등급을 사람들이 무척 중요하게 여기는지도 모르겠다.

하지만 인벤토리는 상태창과 달리 거의 그대로 넘어왔다. 인벤토리에 어떤 물건이든 집어넣을 수 있다. 인벤토리 안에 들어가면 물건은 본인이 정한 이름대로 분류되어 차곡차곡 정리된다.

정말 편리한 기능이다. 인벤토리 때문에 헌터들은 매번 던전을 갈 때마다 주섬주섬 자기가 쓰는 장비를 한가득 들고 오지 않아도 되었다.

군인들이 꼭 필요한 물품만 넣어도 군장의 무게가 어마어마하다. 배낭 여행하는 사람들의 배낭도 앞으로 메고, 뒤로 메고 장난이 아니다.

헌터들도 사람인지라 던전에 오래 있으려면 필요한 물품들이 많은데 이걸 다 인벤토리 없이 싸들고 다녀야 한다고 생각하면 어휴, 끔찍하다.

각성자 검증을 해줄 각성자가 올 때까지 할 일이 없기에 일단 건물 밖으로 나왔다.

헌터 등급 심사를 하는 건물과 능력자 등록을 하는 건물이 달라 밖에는 나처럼 이제 막 능력자 등록을 끝낸 이들이 많이 있다.

능력자 등록은 헌터 세상의 출생신고나 다름없기에 나이 어린 친구들이 많았다. 보호자와 함께 온 초등학생도 있었고, 중, 고등학생도 많다. 나처럼 성인이 되어 등록하러 온 사람은 드물다.

초등학생이 온 건 조금 충격이다. 어릴 땐 놀아야지 왜 벌써 헌터 준비를 하겠다고 이곳에 왔어?

“헌터란 직업도 나이를 좀 타나요? 아이돌 가수처럼 웬만하면 어릴 때부터 시작해야 한다거나. 그 뭐야, 프로게이머도 어릴 때부터 준비하던데.”

“꼭 그런 건 아닙니다. 하지만 어릴 때부터 훈련하고 경험을 쌓아야 스킬도 많이 얻을 수 있고, 승급도 비교적 쉬워집니다. 나이가 많다고 퇴물이 되는 게 아닙니다.”

신체 능력은 마나와 스킬로 대체할 수 있다. 마나 보유량은 계속 누적되고, 스킬의 효과는 몸이 늙었다고 위력이 줄어들지 않는다.

레벨업에 필요한 경험치가 누적되진 않지만 스킬의 가짓수와 마나 보유량은 경험치처럼 계속 누적이 되기에 오히려 나이가 많을수록 강한 헌터들이 많다고 한다.

물론 어릴 때부터 쭉 오래 헌터 생활을 한 사람에 한해서다. 나처럼 이제 막 시작하는 사람이 아니라.

“이제 막 능력자 등록을 하셨나 봐요?”

갑자기 누군가 말을 걸었다.

길 가다 갑자기 ‘인상이 좋아 보이시네요. 조상님의 덕이 어쩌고저쩌고...’라는 말과 함께 접근하는 수상한 사람인 줄 알았다. 그만큼 뜬금없이 다가왔다.

도를 아시느냐고 치근대는 이들도 혼자가 아니라 꼭 두 사람씩 다니던데 이 남자 일행도 두 사람이다.

대답을 못 해줄 것도 아니라서 일단 말을 받았다.

“예. 그런데요.”

“늦은 나이에 능력자가 되어 이제 막 헌터를 준비하려고 하면 늦습니다. 남자는 짐꾼으로 던전을 따라다니며 경험을 쌓기라도 하지 여자는 그러기 쉽지 않아요. 저희 길드는 늦게 헌터를 준비하는 분들을 도와드리고 있습니다.”

남자는 그럴듯한 명함을 건냈다. 명함이 오토바이 타고 다니며 뿌려대는 일수 대출 광고처럼 조금 이상하게 생겼다. 수상한 냄새가 난다.

주원이 앞으로 나섰다.

“됐습니다. 필요 없어요. 이제 막 능력자 등록을 한 이들을 구슬려 뭐라도 해보려는 모양인데, 이분은 이미 다른 길드에 들어가기로 되어 있습니다.”

이쯤 말했으면 포기할 법도 한데 남자는 쉽게 포기하지 않았다.

“그쪽 길드가 어떤지 몰라도 이제 막 등록을 끝낸 사람에게 무슨 잠재력을 봤다고 그럽니까? 헌터 시험을 치르지도 않았는데 벌써 길드에 들이겠다니, 저 여성분 외모를 보고 뭐라도 해보고 싶어서 길드에 들이겠다는 의도는 아니신지?”

뭐 눈에는 뭐만 보인다고, 오히려 그쪽이 그러려고 접근하신 것 같은데요.

연예 기획사 중에 길 가다 좀 괜찮다 싶으면 대표 명함 뿌려대며 연예인을 꿈꾸는 소녀들을 이용하는 악질 기획사가 있다고 들었다. 연예 기획사가 아니라 길드라는 점만 다르지, 이쪽도 별반 다르지 않아 보인다.

흰 머리에 흰 피부, 붉은 눈동자가 신비로워서 그런가, 나는 내가 예쁜지 잘 모르겠다. 그걸 떠나 내게 예쁘다고 말해줄 사람은 하나만 있으면 된다.

나는 사람 얼굴을 잘 구별하지 못한다. 오히려 사람을 목소리나 키, 체격으로 구별하는 편이다.

그도 그러는 게 내가 유령이 되어 제대로 본 사람의 얼굴은 신성력 때문에 있는 그대로의 모습인 엘리엇의 얼굴밖에 없다. 나머지 사람들은 남녀노소 가리지 않고 전부 기괴하게 일그러진 악마로 보였다.

서양인은 동양인의 얼굴을 잘 구별하지 못하고, 동양인은 서양인의 얼굴을 잘 구별하지 못한다던데 나는 동양인이고 서양인이고 평등하다. 얼굴에 몰려있는 이목구비는 다 거기서 거기처럼 보인다.

예쁘고 추함도 잘 분간하지 못한다. 다 비슷해 보인다. 그러다 보니 사람의 성품이 아름다운가, 추한가에 좀 더 중점을 두게 된다.

적어도 내게는 얼굴보다 성품의 미추(美醜)를 판별하기 쉽기에.

다만 엘리엇과 함께 밖에 돌아다닐 때면 예민한 감각에 우리를 향한 시선이 느껴지고 감탄사, 신비롭다, 예쁘다는 말이 들려서 다른 사람 눈에는 내가 예쁜가 보다고 생각할 따름이다.

주원이 단호한 거절 의사를 보이자 남자는 내게 직접 말했다.

“헌터 일은 위험해요. 매일매일 사망한 헌터의 소식이 들려오는 건 더 이상 뉴스거리도 되지 못합니다. 솔직히 말하면 길드 내에서 적당히 커피나 타고, 버스 타면서 경력 좀 쌓다가 돈 많은 상위 등급 헌터와 살림 차리면 얼마나 편하고 좋습니까?”

이런 상황에서 ‘솔직히 말하면’ 혹은 ‘까놓고 말하면’이란 말을 하는 사람들의 의도는 이렇다.

‘내 생각이 정상적이지 않은 건 알지만 사실 너도 나처럼 생각하고 있지 않으냐.’

아니요. 인성 문제 있는 네 역겨운 생각을 밖으로 드러내곤 내게 공감해 달라 징징대지 마시길 바랍니다.

이 말로 저 두 남자의 목적은 분명해졌다.

헌터 등급은 높지만 인성에 문제 있는 헌터의 욕망을 위해 헌터가 되려는 여성을 꼬드겨 이용하려는 속셈이다. 결혼은 무슨, 하룻밤 놀고 버리는 장난감 취급이나 당하지 않으면 다행이다.

명함을 땅바닥에 버렸다. 쓰레기를 바닥에 함부로 버리면 안 되지만 내 의사를 확실히 전달하려고 일부러 그랬다.

“됐고요, 관심 없어요.”

“그 명함 간직하는 게 좋을 겁니다. 나중에 갑자기 가정에 뜻하지 않은 불상사가 생기면 이쪽에 전화해야 할 테니까요.”

“지금 협박해요? 이야, 이건 또 신기한 경험이네.”

나는 협박을 아주 싫어한다. 정말 정말 정말 싫어한다. 나를 죽이기 전, 그놈들도 이처럼 나를 협박했었다. 협박은 그때의 끔찍한 기억을 떠올리게 한다.

나는 법을 좋아한다. 가해자에게 관대하고, 술 마시고 정신병 진료 기록이 있다면 감형해 주는 그런 이상한 법을 말하는 게 아니라, 아주 오래된 함무라비법을 좋아한다.

그중에서 동해보복형(同害報復刑), ‘눈에는 눈, 이에는 이’로 잘 알려진 법을 제일 좋아한다. 사실 이 법은 대상이 귀족일 때와 평민일 때 적용되는 방식이 다른데, 이곳은 사람이 모두 평등한 민주주의의 세상이니 상관없다.

눈을 멀게 하면 상대의 눈도 멀게 한다.

이를 부러뜨리면 상대의 이도 부러뜨린다.

마찬가지로 협박해서 내 끔찍한 기억을 떠올리게 했으니, 나도 너의 끔찍한 기억을 떠올리게 할 것이다.

아무리 나라도 상대방의 기억을 들여다볼 수 없어 뭐가 끔찍한 기억인지 알 수 없으니, 친절히 내가 이번 기회에 끔찍한 기억을 만들어줄 생각이다.

영계에 들어가 두 남자의 주변 감각을 일그러뜨린다.

귓가에 속삭이며 나의 비명을 불어넣는다.

감각이 일그러지면 그 틈을 환각이 채운다. 자신이 제일 믿는 것이 모두 부정되는 경험.

몸이 뻣뻣하게 굳은 것 또한 환각이다. 실제론 일어나지 않은 일. 작은 악마들이 마취된 이들의 두개골을 절개하고 안에 든 우동사리로 줄넘기를 하는 일 또한 환각, 실제로 일어나지 않은 일이다.

밴시란 존재가 얼마나 위험한지는 내가 제일 잘 알고 있다. 보이면 무조건 소멸시켜야 할 언데드 몬스터로 분류된 건 다 이유가 있다. 그래서 그걸 알고도 나를 포용한 엘리엇이 대단하다.

언데드의 특성상 사람의 목숨이나 파리의 목숨이나 모두 하나의 목숨으로 똑같이 취급하기에, 품성이 잔인하다면 잔인하다.

지금도 얼마든지 사람을 미치게 할 수 있다. 모든 사람을 미치게 해서 소돔과 고모라를 이곳에 만들 수도 있다. 나처럼 그때의 힘을 그대로 가지고 제정신을 유지하고 있는 밴시라면 더 위험하다.

하지만 그러지 않는다. 해서는 안 되는 일이다.

나는 항상 나의 행동과 생각이 신이 정해준 길에서 벗어나지 않도록 노력한다. 하늘의 이치, 순리를 벗어나지 않으려 한다.

매 순간순간 나를 의심하고, 경계하며 가장 기본적인 도덕과 올바름에 대한 정의를 끊임없이 마음속으로 되뇐다.

그래 왔기에 지금의 내가 있다. 엘리엇 앞에서 떳떳할 수 있는 내가 되었다. 그의 믿음에 내가 보답하는 방법이다.

환각을 해제하자 두 남자는 곧바로 바닥에 구토했다. 점심으로 콩국수를 먹었는지 아직 소화가 덜 된 희멀건 한 국물과 조각조각 끊긴 면이 보인다. 둘은 콩국수 면발을 보자 환상으로 보았던 자신들의 우동사리가 생각났는지 기겁하며 도망쳤다.

“원래 이런 일이 자주 있나요?”

“자주는 아니지만, 전혀 없는 일도 아니죠.”

헌터 중에서도 힘과 체력이 필요한 직업은 아무래도 남자가 훨씬 많다. 상태창에 스탯이 없어 힘과 체력을 보정해 주지 않기 때문에 남녀의 신체 차이는 꽤 유의미하다.

남녀 모두 마나 보유량과 경험, 스킬의 숙련도 등 다른 조건이 같다면 남자 쪽이 더 강하다는 의미다.

물론 개개인을 놓고 보면 절대 무시할 수 없는 여성 랭커도 많다. 우선 만년 랭킹 1위 고정인 윤겨울 헌터만 봐도 여자다. 하지만 전체를 놓고 보면 일반적으로 남자 쪽이 더 우세하다는 통계가 나온다.

신체를 쓸 일이 적은 마술사 쪽은 남녀 비율이 비슷하다. 이쪽은 비율이 거의 반반이고, 정령사 쪽은 오히려 여자가 더 많다.

하지만 정령사보다 신체를 쓰는 헌터 직업이 훨씬 많기에 전체적인 헌터의 성비는 남자에 치우쳐 있다.

그렇게 돈을 많이 번 남성 헌터 중 몇몇은 속도도 제대로 낼 수 없는 한국에서 비싼 외제 스포츠카를 끌고 다니는 것처럼, 자신을 과시하기 위해 예쁜 여성을 장신구처럼 두려고 한다.

그런 헌터의 수요를 충족시키기 위해 저 두 남자와 같은 일을 하는 이들이 있다는 게 주원의 설명이다.

“나쁜 쪽으로 사람 사는 세상은 다 비슷하군요. 어디든 단순한 세상은 없어요.”

수많은 사람이 있고 그만큼 사는데 수많은 방식이 있다는 건가. 그럴 수 있다.

마찬가지로 좋아하는 사람이라도 항상 마음이 맞는 건 아니다.

나는 함무라비법전의 ‘눈에는 눈, 이에는 이’란 말을 좋아하지만, 엘리엇은 이 말을 싫어한다. 내가 저들에게 똑같이 갚아준 걸 그가 안다면 내게 실망할지도 모르겠다. 더 좋은 해결 방안이 있지 않았겠냐고 선생님의 잔소리, 설교 모드로 들어갈 것이다.

저 머저리 둘의 보복은 무섭지 않아도 그의 실망한 표정과 잔소리는 좀 무섭다.

“혹시나 해서 부탁하는데, 나중에라도 이 일을 엘리엇한테 말하진 마세요. 엘리엇은 제가 이러고 다니는 것 싫어해요.”

주원이 악동처럼 씨익 웃었다. 오우거 산맥에서 현실로 돌아왔을 때 보여줬던 웃음과 많이 닮았다.

“그럼요. 방금 무슨 일이 있었습니까?”

소란이 있어 시간이 지체되었는데도 여전히 연락은 오지 않았다. 우리도 일단 점심을 먹고 오기로 했다. 아까 양아치 놈들도 점심은 꼬박꼬박 먹고 다니던데.

탑에서 나와 0층 거리에 들어섰다. 헌터 도시에서 먹는 음식은 무슨 맛일까 기대된다.

0층 거리에 차가 다니지 않으니 불법 주차도 없다. 차가 없으니 표지판도 없고, 교통 신호등도 없다. 바닥에 그려진 횡단보도도 없기에 보행자 신호등도 없다.

그래서 거리는 아주 깔끔하다. 상점마다 내걸린 간판도 바깥 도시처럼 난잡하지 않아 더 그런 느낌이 든다.

“잘 보시면 가로등도 없어요. 아사달은 항상 낮이라 그렇습니다.”

거리의 바닥은 아스팔트도 아니고 보도블록도 아닌 돌로 되어 있다. 어두운 색의 타일에 그 사이 사이를 까만 점이 박힌 화강암 블록들이 채운다.

듬성듬성 심어져 있는 가로수 밑엔 울타리 대신 둥글게 나무 벤치가 있어 사람들이 앉았다 갈 수 있게 해 놓았다. 차가 다니는 도로 바로 옆에 심어져 있는 평범한 도시와 모습이 사뭇 다르다.

차도 없고, 신호등도 없고, 표지판도 없고, 횡단보도에 가로등도 없는데 가로수만 있으니 무슨 공원 위에 세운 도시 같다. 거리가 예쁘다.

주원은 아사달의 명물이라는 돈가스 전문점으로 나를 안내했다. 이곳이 아사달의 명물인 이유는 바로 돈가스에 들어가는 고기가 일반 돼지고기가 아니라 던전에서 잡은 몬스터 고기로 만들어서란다.

몬스터 고기란 말에 거부감이 들 수 있지만 그 거부감 때문에 손님이 찾지 않았으면 이미 이 가게는 망했다. 장사를 크게 하는 것만 봐도 맛은 이미 충분히 검증되었다고 봐도 좋다.

점심시간이라 그런지 가게 안은 사람들이 참 많았다. 복장으로 유추해 보건대 나처럼 놀러 온 사람보다 헌터들의 수가 훨씬 많다.

“몸을 많이 움직이는 헌터는 에너지를 많이 쓰니 먹는 양도 많습니다. 가게 안만 봐도 뚱뚱한 헌터는 물론이고 통통하다는 느낌이 드는 헌터도 없죠?”

“그러네요. 다들 운동선수처럼 몸이 좋은 사람들밖에 없네요.”

“물론 정령사나 마술사처럼 몸을 거의 안 쓰는 헌터들은 상대적으로 비실비실합니다. 하지만 몸으로 싸우진 않아도 그들도 던전에 가면 팀 전체의 속도를 따라가고 버티기도 해야 하니 기본 체력은 있어야 합니다. 여긴 저렴한 가격에 고칼로리 고단백 돈가스를 먹을 수 있는 곳이다 보니 몸 쓰는 헌터들이 주로 오는 거고요.”

딱 주원이 좋아할 만한 가게다. 주원은 탱커 역할을 하는 헌터라 타고난 체격도 좋다.

“그리고 무엇보다 여기는 정보가 모이는 곳입니다. 정보를 거래하기도 합니다.”

“예?”

보통 정보를 사고파는 곳이라면 어디 음침한 뒷골목에 자리 잡은 허름한 칵테일 바를 떠올리기 마련이다. 바텐더 앞에 앉아서 술과 함께 이상한 암호를 주고받으면 숨겨진 비밀 공간이 나오는 그런 이미지.

그런데 여기는 아무리 봐도 그냥 내부가 넓은 돈가스 가게다. 여기가 정보 상점이란다. 정보 상점에 대한 이미지와 로망은 산산조각이 났다.

“이게 다 이유가 있습니다.”

탱커는 공격을 받아내고 힘겨루기를 하며 다른 딜러들이 공격할 시간을 번다.

D급 던전까지만 해도 탱커는 거의 필요하지 않다. 아무리 몸이 약한 정령사나 마술사라도 D급 던전의 몬스터에게 포위되지 않는 이상 죽을 일은 없다. 공격을 허용해도 몸을 사리면서 후퇴하면 그만이다.

하지만 C급 던전부터는 다르다. 여기서부터는 몬스터의 공격 한 방에 죽을 수도 있기에 한 방에 죽지 않는 탱커들이 필요하다.

그래서 탱커 역할을 하는 헌터다, 하면 대부분 C급 이상의 등급을 받은 헌터다. 탱커는 C급 던전부터 필수가 되고, C급 던전에 들어가려면 헌터 역시 최소 C급은 되어야 한다.

몬스터와 직접 맞닿아 버티는 일도 고역인데 탱커는 우리 편의 공격도 받아내야 한다. 게임과 다르게 같은 팀의 공격이라고 대미지가 안 들어오는 것도 아니기 때문이다.

다만 공격 방향을 잘 조절하여 최대한 피해가 덜 가게 한다. 예를 들어 공격의 대미지가 100이라면 90의 대미지가 몬스터에게 가고, 나머지 10의 대미지만 탱커가 받도록 조절한다.

탱커는 팀에서 중요한 역할이지만 앞에서는 몬스터한테 맞고, 뒤에서는 팀원들한테 맞는 서러운 이들이다.

죽지는 않지만 몬스터의 공격은 아프고, 아군의 공격도 똑같이 아프다.

당연히 탱커를 하고 싶어 하는 사람은 적다. 탱커는 고맙지만 내가 하고 싶지는 않은 역할이다.

탱커는 몬스터와 맞서는 자신의 힘을 믿어야 했다. 자기 객관화가 중요하다. 더불어 자신이 버티는 동안 뒤이어 공격할 팀원들도 믿어야 한다. 그렇기에 탱커의 제일 중요한 덕목은 바로 자신과 팀에 대한 신뢰다.

말이 쉽지 타인을 믿는다는 건 용기가 필요하다. 팀원이 전리품을 혼자 차지하겠다고 배신이라도 하면 탱커는 저항도 못 하고 당해야 한다.

그런 딜러가 실제로 있겠냐만은 각성자가 되고 싶다고 팀원을 다 죽인 헌터도 있었다는 사실을 생각하면 절대 그럴 일이 없다고 장담은 못 하겠다.

그런 용기가 있으면서 팀을 위해 자신을 희생하는 우직한 이들만이 기꺼이 탱커가 되는 것이다. 공격을 버티고 누군가를 보호하는 스킬이 있다고 무조건 탱커가 되는 게 아니다.

“그렇다 보니 탱커들이 보통 팀장을 맡습니다. 제일 고된 일을 하며 팀원을 보호하기도 하지만 자칫 잘못된 판단을 하면 제일 먼저 죽는 건 탱커거든요. 그래서 자신이 살기 위해서라도 던전 공략 전체를 총괄할 필요가 있습니다.”

“그래서 주원 씨도 팀장인 거군요.”

“작게는 팀장, 크게는 공대장 직책을 맡은 탱커들이 이 가게에 자주 오다 보니 자연스레 고급 정보들이 모이게 되었습니다. 단체의 장을 맡은 이들이 많으니 정보의 질은 고급이고, 신뢰도도 높습니다. 이게 쌓여서 자연스레 가게가 하나의 정보 상점처럼 된 겁니다.”

탱커들이 시작을 했다는 의미이지 지금도 탱커들만 정보를 교류하는 곳은 아니다. 던전 공략에 꼭 필요한 탱커들이 주로 모이니 서서히 다른 헌터들도 모이게 되었고, 그렇게 지금의 모습이 되었다.

말을 들어 보니 무슨 정보에 얼마, 이런 식이 아니라 구매자가 어떤 정보를 알고 싶다면 가게에서 그와 관련된 정보를 알 만한 다른 헌터와 연결해 주는 방식이다.

정보 상점보다 정보 중개소에 가깝다. 돈만 주면 구매자의 신원을 묻지 않는다는 음침한 정보 상점과 다르게 정보를 얻고 싶다면 신원이 확실해야 한다.

개인정보를 수집해서 사적으로 활용하진 않지만 본인 인증을 꼬박꼬박 해야 접속할 수 있는 인터넷 사이트와 비슷하다고나 할까.

메뉴는 우직하게 왕돈까스 하나밖에 없었다. 다행히 소스와 곁들어져 나오는 샐러드 등의 반찬 종류가 여러 가지라 매번 똑같은 맛이라고 쉽게 질릴 것 같진 않다.

소문에 의하면 돈가스 싫어하는 남자는 없다고 그랬다. 사실 돼지고기에 튀김옷을 입혀 튀긴 음식이라는 설명만 들어도 싫어할 사람이 있을까 싶다. 맛이 없을 수 없는 조합이다.

언제 엘리엇도 데리고 와서 같이 먹어야지. 나중에 엘리엇이 각성자 등록을 하러 올 땐 내가 아사달을 안내해줘야겠다.

데이트하려면 이처럼 합당한 이유가 있어야 한다. 독실한 종교인인 엘리엇은 예전부터 남녀 관계에는 꽁 막혔기 때문에 본인이 먼저 데이트를 신청할 사람이 아니다. 그럴 필요가 없는데도 무슨 천주교 신부처럼 금욕적인 삶을 산다.

물론 그런 그의 모습을 좋아하긴 하지만 나한테까지 그러진 않았으면 좋겠다. 나만 예외로 해줬으면 좋겠다.

주문하고 기다리는 동안 가게에 식재료 배달을 하러 택배원이 왔다. 차가 다니지 않는 곳이라 주문을 하면 사람이 직접 옮겨야 한다.

택배원은 가게 바깥에 짐이 한가득 실린 현대식 지게를 내려놓았다. 짐이 쌓인 높이가 사람의 키는 훌쩍 넘길 정도다.

F급이라 쉽게 던전에 갈 수 없는 헌터는 그렇게 아사달의 택배원이 되었다. 지게 위에 있는 짐들은 그의 삶에서 한 숟가락만큼을 덜어낸 무게를 지녔다.

짐을 옮기는 택배원 뒤로 의자에 앉은 한 헌터가 보인다.

지갑이 얇다 못해 지갑이 필요 없을 정도로 가난한 헌터는 허겁지겁 돈가스를 먹어치웠다. 그는 커다란 돈가스 위에 다양한 소스들을 모두 뿌렸다. 빨리 먹고 일을 하러 가야 했다.

맵고, 짜고, 시고, 달콤한 맛이 나는 여러 소스가 한데 섞인다. 돈가스는 꿈의 양분이 되었다. 꿈이 그의 안에 차곡차곡 쌓인다.

그 꿈의 맛은 맵고 짜고 신 와중에 가끔은 달콤한 맛이 날 것이다. 설령 지금은 매운맛만 날지라도.

택배원은 다시 자신의 삶을 짊어지러 떠났다. 꿈을 먹는 헌터 옆을 지나 다른 헌터가 가게 안으로 들어온다.

이건 또 무슨 환상인지, 그의 몸엔 덩굴이 칭칭 감겨 있다. 칭칭 감긴 덩굴 사이로 수박이 보이고, 호박이 보이고, 딸기도 보인다. 다양한 채소와 과일엔 그가 책임져야 할 사람의 얼굴이 슬쩍 엿보인다.

비쩍 말라 금방이라도 꺾일 것 같은 얇은 지지대에 서로 다른 세 덩굴식물이 꽁꽁 엉켜 있었다.

그가 서빙 직원에게 묻는다.

황금 고블린이 나오는 던전이 열렸다는 소식이 있습니까?

직원이 고개를 젓는다. 그러자 덩굴에 얽힌 수박의 검은 줄이 더 진해지고, 호박의 굴곡이 좀 더 거칠어진 것도 같다. 짓무른 딸기가 찔끔 눈물을 흘렸다.

우리 앞으로 돈가스가 나왔다. 평범한 튀김옷에 덮인 고기 한 조각을 썰었다. 일반 돼지고기가 아니고 몬스터 고기라 그런지 고기가 두툼하면서도 팍팍하지 않다.

비슷하면서도 다른 삶을 사는 헌터처럼, 고기도 평범한 돼지고기 같으면서도 어딘가 다르다.

튀김옷이 가리고 있던 삶이 입에 들어와 씹힌다. 노란색 소스에선 달콤한 꿈의 맛이 났다. 샐러드 한쪽엔 새콤하고 새침한 딸기가 파릇파릇하다.

눈을 한 번 깜박이자 사람의 삶과 꿈과 덩굴로 얽힌 책임이 사라지고 평범한 가게의 모습이 되었다. 삶과 꿈과 책임에 대한 환상이 사라지고 현실이 그 위를 덮는다.

사람과,

사람의 행동.

사람과,

사람의 목소리.

사람과,

사람의 모습.

“맛은 어떻습니까?”

주원이 묻는다.

“평범한 맛이 나네요.”

나는 대답한다.

“이상하고 허무맹랑한 맛이 아니라 딱 현실에서 먹을 수 있는 그런 맛이 나요.”

아사달에서 먹는 돈가스에는 지옥에 갇힌 내가 부러워했던, 꿈속에 갇힌 시스템이 부러워할 만한 그런 현실의 맛이 났다.

그냥 지나쳐도 될 사람의 삶이 눈에 밟힌다. 엘리엇은 내게 말했었다.

보는 사람마다 우는 너 때문에 곤혹스러운 때도 많았다고. 하지만 사람의 옆을 그냥 지나치지 못하고 우는 내 모습을 볼 때마다 살아있을 적에도 넌 참 착한 사람이었을 거라 생각했다고 그랬다.

나는 그의 말이 부끄러워 손사레 쳤지만, 그가 그런 말을 할 때마다 지옥에 휩쓸리지 않도록 정신을 바짝 차려야겠다고 다짐했다.

밴시란 그런 존재였다.

태어날 때는 순수한 정령으로 태어나지만, 언데드라는 특성상 순수함이 증오와 악에 물들기 너무도 쉬운 존재.

선과 악을 가르는 칼날 위에 서서 한걸음, 한걸음 걸을 때마다 휘청거리며 선악을 오고가는 위태로운 존재다.

“각성자 등록을 도와주실 분이 지금 몬스터를 처리하고 여기로 오고 있다고 연락이 왔습니다. 이제 막 음식이 나왔으니 먹고 협회로 돌아가면 될 것 같군요. 물의 정령사라 그런지 치료도 해주느라 늦어진 모양입니다.”

“물의 정령사요? 각성자라 했으니 그럼 밖에서도 옆에 정령이 같이 다니겠네요?”

“그렇죠.”

오, 정령사이면서 각성자라. 기대된다. 밴시이던 시절 옆 동네에 살던 조그만 귀염둥이들을 제대로 만날 수 있겠다.

주원의 팀에 있던 바람의 정령은 던전 공략 중이라 그냥 뒀었다. 하지만 지금은 던전 공략을 하는 상황도 아니고, 양해를 구하면 충분히 정령의 찹쌀떡 같은 쫀득쫀득한 감촉을 느낄 수 있을 것 같다.

소소한 힐링에는 정령만한 애들이 없지.

모든 직장인이 그러하듯, 나윤채는 일하기 싫었다. 일단 출근을 하긴 했는데 그래도 일하고 싶진 않다.

그저 적당히 자리만 지키다 집에 돌아가고 싶다는 그의 마음은 속마음이라 부르기 민망할 정도로 밖에 드러났다.

일도 일이지만 그는 사람을 만나는 모든 일이 싫었다. 사람과 만나는 일 자체가 그에겐 부담스럽고 피곤한 일이다.

지금과 달리 대중에게 얼굴이 팔리지 않는 평범한 삶을 산다고 가정해도 그의 생각은 변함없다.

“각성자가 왔어! 이제 우린 살았어!”

사람들이 그의 모습을 보고 안도한다. 여전히 위험하지만 이제 그가 왔으니 안심하고 상황에 맞지 않는 농담을 해도 괜찮을 것이다.

상황에 맞지 않는 농담은 몬스터가 뛰쳐나온 이 상황이 비현실적인지, 아니면 영화 속 슈퍼 히어로처럼 각성자가 도착해 모든 걸 정리하는 상황이 비현실적인지 구분하기 어렵게 했다.

생존을 위한 처절한 현장을 그린 다큐멘터리는 그의 등장으로 잘 짜인 리얼 버라이어티 프로그램이 되었다. 아무리 그럴듯해도 결국 안전이 보장된 정글 탐험 프로그램과 같다.

그만큼 이 시대에 각성자라는 존재의 위상은 대단했다.

현실의 슈퍼 히어로. 거대한 재앙을 막고, 악에 맞서 싸우는 인류의 희망!

생명을 살리는 의사 중에는 정말로 사람을 살리고 싶어서 의사가 된 이들도 있을 것이고, 그저 돈을 많이 벌기 위해서 의사가 된 이들도 있을 것이다.

그 의도가 어떻든 두 부류 모두 결국 사람을 의사라는 점에는 변함이 없다. 랭킹 1위인 윤겨울이 사람을 살리기 위해 의사가 된 경우라면 나윤채는 돈을 벌기 위해 의사가 된 경우라 할 수 있었다.

어쨌든 두 각성자 모두 비슷한 결과를 내긴 한다.

일하긴 싫지만 저 모습을 보고 있으면 열심히 하지 않을 수 없다. 나윤채는 싫은 기색을 숨기며 앞으로 나섰다.

싫은 표정을 짓지 않았을 뿐이지 무표정이다. 억지 미소를 지으며 사람들을 안심시키고 싶진 않다.

그는 아이돌을 직접 만난 적은 없지만 팬들 앞에서 웃으며 표정 관리를 하는 아이돌의 심정이 조금 이해되었다.

차이가 있다면 그는 팬들의 시선을 신경 쓰지 않고 제멋대로 행동한다는 점이다. 평범한 공인이라면 인터넷 백과사전에 인성 논란 항목이 백 개는 쌓였을 텐데 그에겐 그런 것도 없다.

몬스터가 생명을 위협하는 세상에서 힘을 가진 자는 슈퍼 갑이다. 그가 사람을 죽이거나 폭력을 행사하고 다니는 것도 아니고 그저 사람을 무시하거나 시큰둥한 태도를 보이는 것만으로 질타를 가할 사람은 이제 없다.

오히려 찬양하는 이들이 있으면 모를까.

우상을 만들고 싶은 기자들은 대놓고 뭐라도 건수 하나 잡으려고 달려들었다. 인터넷 세상 속 익명의 사람들도 이상한 추측을 남발하기 일쑤다.

30년 동안 당했으면 좀 줄어들 법도 한데 오히려 시간이 지날수록 이상한 군더더기가 붙는다. 그래서 그는 사람을 만나는 일이 싫다.

30년이나 시달렸는데 이제는 좀 조용히 살고 싶다.

그는 오늘도 아무도 없는 외딴 섬에 들어가 농사를 짓고, 동물을 키우며 사는 꿈을 꾼다. 자신보다 먼저 늙어가는 사람들을 보지 않아도 되는 보라색의 외딴 봉우리에 자리 잡는 꿈을 꾼다.

보라색 나뭇잎으로 물든 송홧가루 날리는 산.

옆에는 항상 함께하는 물의 정령이 깜박거린다. 정령의 깜박거리는 모습은 순박한 송아지의 눈망울을 닮았다. 그 모습을 보며 자신도 천천히 눈을 깜박거리고 있으면 알아들을 수 없는 언어를 담아 정령이 화답한다.

고양이가 눈을 마주치고 천천히 깜박이면 인사를 하는 거라던데, 너는 무슨 말을 하고 있니.

현실에 나타난 몬스터를 처리하는 일은 쉽다. 물의 정령만이 가진 치유의 힘 때문에 보통 물의 정령사는 힐러로 활약한다지만, 나윤채 정도의 S급 헌터라면 물을 수압 절단기처럼 활용해 공격하는 일도 가능하다.

정령 친화력이 높을수록 정령사는 정령에게서 더 많은 힘, 강한 힘을 빌릴 수 있다.

정령 친화력은 ‘정령 결속’이란 스킬을 통해 높일 수 있었다. 스킬의 설명은 ‘정령과 친해져 정령의 힘을 빌려 쓸 수 있다.’로 단순하지만 정령사의 모든 것이기도 하다.

문제는 다른 스킬이 쓰면 쓸수록 숙련도가 오르며 성장하는 데 반해, 이 스킬은 정령과 교감하지 않고 가만히 있으면 숙련도가 떨어진다는 점이다. 정령과 친하지 않으면 스킬의 효과가 감소하고, 친할수록 스킬의 효과가 증가한다.

정령 친화력이 높은지 낮은지는 정령의 크기를 통해 알 수 있다. 정령 친화력이 높을수록 정령의 크기가 커진다.

나윤채와 함께하는 물의 정령은 그 크기가 커다란 호박만 했다. 주원의 팀에 있는 C급 정령사의 정령 크기가 멜론만한 걸 생각하면 대단한 크기다.

던전 안에 있는 몬스터든, 현실에 나온 몬스터든 이런 그에게 아무런 위협이 되지 못했다.

몬스터의 신체가 날카로운 물의 칼날에 의해 잘리고 피가 쏟아진다. 마나 결정석의 힘을 빌려 힘차게 뛰던 몬스터의 심장은 잘린 혈관 밖으로 헐떡이는 더운 피를 뿜었다.

피가 참 많이 흐른다. 진한 피 냄새가 이 공간, 이 시간에도 깊게 밸 것만 같다. 하지만 피 냄새는 윤채에게 아무런 감흥도 주지 못하고 시민들에게도 큰 감흥을 주지 못했다.

대신 시민들은 물론이고 그가 올 때까지 몬스터를 상대하던 경찰, 군인들 할 것 없이 그를 치켜세우기 시작했다.

“고맙습니다! 역시 정령왕이세요!”

멀리서 사진 찍는 소리가 들린다. 사진 찍어도 된다고 한 적은 없지만, 나윤채 정도 되는 유명인사라면 이미 초상권은 공공재가 되어 의미 없어진 지 오래다. 정령왕이라는 낯 뜨거운 칭호도 익숙해졌다.

현재 대한민국에 등록된 각성자는 300명이 조금 못 된다. 그리고 이 중에 정령사는 나윤채 자신밖에 없다. 그렇다 보니 사람들은 저런 부끄러운 칭호도 붙이고 본다.

이제 또 기자들은 그의 활약에 대한 기사를 쓸 것이다. 그중에 몇몇은 어쩌다 던전 공략에 실패했는지에 대해 기사를 쓸 것이며, 그보다 더 적은 기자들이 던전이 붕괴되어 시체조차 찾을 수 없는 헌터들의 죽음을 애도할 것이다.

죽은 이에 대한 애도조차 면죄부로 여기지 말라는 말이 많은 요즘 세상이다.

100개의 기사가 인터넷에 올라온다면 그의 활약상을 칭송하는 98개의 기사에 사람들은 옹기종기 매달려 의미 없는 토론을 벌일 것이다. 그러다 시간이 지나면 끝나지 않는 토론을 커뮤니티로 끌고 가 이어나갈 것이다.

‘각성자인 헌터 랭킹 9위와 비각성자인 헌터 랭킹 5위가 싸우면 누가 이길까?’

‘각성자가 현실에서 랭킹 5위 뚝배기 깨면 끝나는 일 아니냐.’

‘범죄를 끌어들이려고 하네.’

‘겨울 누나 저랑 결혼해 주세요!’

‘랭킹 1위 누님이 네가 뭐라고 결혼하겠냐. 누님은 앞으로 30년이 더 지나도 여전히 저 나이, 저 외모일 텐데. 차라리 랭킹 4위인 정령왕하고 사귀는 게 낫지 않냐? 정령왕이 잘생기긴 하잖아.’

시스템은 대체 저 랭킹을 무슨 기준으로 정하는 건지. 각성자나 헌터끼리 제대로 싸워본 적이 없는데 우열을 가릴 수 있나?

그는 사람을 피해 외로워지고 싶다.

말이 통하는 사람보다 말이 통하지 않는 동물과 교감하기가 더 쉽다. 동물은 그에게 가시 돋친 말을 하지 않는다.

매일 보는데도 볼 때마다 반갑다고 꼬리를 흔드는 개는 항상 진심이고, 싫다고 싫은 티를 내는 고양이도 항상 진심이다. 모이가 없다고 짹짹 울어대는 새도 항상 진심이다.

동물은 사람과 달리 자신을 속이려 들지 않는다.

자신의 진심을 배신하지도 않는다. 동물의 진심 어린 사랑을 배신하는 건 항상 사람 쪽이다. 반려동물이라면서 개와 고양이들은 버려지고, 방치된다.

작은 화분에 식물을 가둬두었으면 잘 보살피기라도 할 것이지 가만두어 햇빛도, 물도 없이 말라죽게 하는 것도 항상 사람이다. 한순간을 위해 꽃을 죽이는 것도 사람이고, 꽃의 사체조차 땅으로 돌아가지 못하게 하는 것도 사람이다.

그가 이런 이유로 사람보다 동물이나 식물이 더 좋다고 말하는지 모른 채, 사람들은 또 떠들어댔다.

‘역시! 정령왕 정도의 정령사가 되려면 저 정도로 자연 친화적이어야지!’

오늘도 윤채는 외딴 섬 한가운데 홀로 솟은 보라색 산에 들어가는 꿈을 꾼다.

그의 옆에서 물의 정령이 몸을 천천히 깜박였다.

윤채는 손을 들어 정령을 쓰다듬으려 했지만, 늘 그렇듯 그의 손은 정령을 통과해 허공을 휘젓고 말았다.

각성자도 헌터로 활동하기에 대부분 길드에 속해있다. 유명하면서도 길드에 들어가지 않은 헌터라면 랭킹 1위 윤겨울 헌터밖에 없다.

그녀가 길드에 들어가지 않는 이유는 혼자서 대형 길드만 한 힘을 가졌기 때문이기도 하지만, 중립을 유지하기 위해서기도 하다. 어디에도 속하지 않음으로써 그녀는 정의로운 슈퍼히어로가 되었다.

물론 공공의 이익을 위하는 그녀와 다르게 윤채는 평범한 헌터, 각성자로서 길드에 속해 있다.

정령사들이 주로 모인 ‘불꽃’ 길드가 바로 윤채의 길드다. 불꽃 길드는 10대 길드로 탑의 4층을 차지하고 있는 길드이기도 하다.

다른 10대 길드가 다른 대기업과 연합하여 체계적인 구조로 덩치를 키울 때, 불꽃 길드는 그러지 못했다. 정령사 특화 길드라는 정체성은 불꽃 길드의 성장을 저해하는 요소가 되었다.

30여 년 전, 선점 효과로 운 좋게 탑을 차지하긴 했지만 길드의 규모를 따져도 불꽃 길드는 10대 길드의 최하위를 벗어난 적이 없다. 랭킹 1위가 항상 고정이라면, 10대 길드의 꼴찌도 항상 고정이다.

하지만 그렇다고 불꽃 길드를 무시하는 이는 없다. 불꽃 길드는 A급 이상의 상위 등급 정령사를 독점하고 있기 때문이다. A급 이상의 정령사가 필요하다면 무조건 불꽃 길드를 찾아가야 한다.

숙련도가 떨어지기도 하는 정령 결속 스킬의 특성상 정령사는 계속 정령과 교감하는 것이 중요하다. 정령이 편안해 하는 환경을 조성하는 것도 중요하다.

그리고 정령은 주변에 다른 정령들과 함께 있을 때 제일 편안해 한다.

정령 결속 스킬의 숙련도를 올리기 위해 자연스레 정령사들은 서로 뭉치기 시작했고, 이것이 바로 정령사 특화 길드인 불꽃 길드의 시초다.

정령사들이 잔뜩 모인 불꽃 길드 소속의 정령사들은 당연히 정령 결속 스킬의 숙련도를 올리기 쉬웠다. 서로 정보를 교류하기도 좋다.

그렇게 A등급 이상의 정령사가 되고 싶은 헌터는 무조건 불꽃 길드로 가야만 했다. 그 말은 불꽃 길드만 한 정령 인프라가 갖춰지지 않은 환경에서 열심히 해봤자 정령사는 B급이 한계란 말과 같다.

다른 10대 길드보다 규모가 작은 불꽃 길드는 헌터 협회와 긴밀한 관계를 유지하며 단점을 보완했다. 대기업을 등에 업은 10대 길드와 다르게 헌터 협회를 등에 업은 셈이다.

상위 등급 정령사의 독점과 헌터 협회가 바로 불꽃 길드의 경쟁력이다.

그래서 헌터 협회에 각성자 등록을 하려는 사람이 있다고 하면 불꽃 길드의 유일한 각성자인 윤채가 대부분 검사했다.

물론 각성자 등록은 초창기 귀환자들을 제외하면 몇 년에 한 번 있을까 말까 한 일이기에 그냥 앉아있는 자리나 마찬가지다. 하지만 오늘은 좀 달랐다.

“윤슬아, 오늘 각성자 등록을 하러 누가 온대.”

아사달로 돌아오는 길, 그는 협회로 돌아가 할 일을 떠올렸다. 타인에겐 먼저 말도 거의 걸지 않는 그이지만 정령한테는 다르다.

윤채는 S급 정령사답게 정령에 대한 사랑이 각별했다.

사람을 만나기 싫어하고 사람보다 동, 식물을 더 좋아하던 그는 정령 또한 좋아했다. 하루에 다른 사람과 대화하는 말보다 대답 없는 윤슬에 대고 하는 혼잣말이 더 많다.

그의 성격은 각성자가 되기 전부터 그랬다.

다른 사람이 준 상처는 사람이 치유해주지 못했다. 아픈 그를 항상 치유해주던 건 식물과 동물이지 사람이 아니었다.

그는 사람과 직접 마주치기 싫어 가상현실 게임에 들어갔다. 그리고 그곳에서 한 정령을 만나 정령사가 되었다.

푸른 정령은 항상 무슨 일이 있어도, 어디에 있더라도 옆에서 아무 말 없이 그저 둥근 몸을 깜박였다. 그때마다 그는 어디선가 ‘괜찮아, 괜찮아.’라는 말이 들리는 듯했다.

정령의 푸른 몸에 햇빛에 비쳐 반짝이는 모습은 해가 저무는 저녁의 강물결과도 같아 그는 정령에게 ‘윤슬’이란 이름을 지어주었다. 자신의 이름과 ‘윤’ 자를 공유하기에 그는 썩 그 이름이 좋았다.

“각성자라는 거 하나도 좋지 않은데 말이야.”

늙지 않는다는 건 너무 이기적이다. 30년이 지나며 그는 가족들이 늙고 병들고 죽는 모습을 봐야만 했다. 윤슬이 옆에 있지 않았다면 그는 버티지 못했을 것이다.

그는 각성자이기 전에 가족을 사랑하는 평범한 사람이었다. 사람을 안 좋아한다고 해도 가족만은 예외였다.

“진짜 각성자일까?”

귀환자라 했으니 각성자일 확률이 높긴 할 것이다. 나름 꽤 이름 있는 길드가 보증하기도 했다.

각성자인지 아닌지 확인하는 방법은 아사달 밖에서 능력을 쓸 수 있는지만 확인하면 되니 깊이 고민할 문제는 아니다.

대신 그가 걱정하는 건 각성자라는 이유로 사라지는 사생활과 다른 사람들을 먼저 떠나보내야만 하는 부작용이다. 심지어 30년 만에 돌아온 귀환자라면 예전에 알던 사람들의 행방을 찾는 것도 힘든 일이 될 것이다.

그는 이런저런 생각을 하며 탑 1층 협회 본부로 돌아갔다.

“오셨네요! 이분이 오늘 각성자 검증을 해주실 헌터 나윤채 님이에요. 그리고 이분은 오늘 각성자 등록을 하러 오신 이세리 님이에요.”

협회 직원이 소개팅 주선자라도 된 듯 둘 사이를 연결했다. 평소 윤채의 성격이라면 인사말도 없이 그냥 꾸벅 고개만 숙이고 말았을 텐데 이번엔 그래도 흰 머리 여인이 안쓰러워 먼저 인사했다.

“안녕하세요.”

“안녕하세요!”

협회 직원은 윤채와 세리, 그리고 주원을 남겨두고 쏙 빠졌다.

세리는 윤채를 처음 봤을 때 뭔가 발라드 잘 부를 것 같은 남자 아이돌 같이 생겼다고 생각했다.

잘생긴 얼굴도 얼굴이지만 세리는 처음 만나는 각성자에 대한 기대로 살짝 기분이 들떴다. 찹쌀떡 같은 정령을 만질 수 있다는 점 외에도 각성자라면 그가 각성자가 되던 때의 경험에서 뭔가 지구로의 귀환과 자신의 몸 상태에 대한 비밀의 실마리를 발견하진 않을까.

윤채가 인사를 먼저 하긴 했지만 그다음에 대화를 이어나갈 능력은 없었다. 입을 꾹 다문 그에게 세리가 먼저 다가갔다.

“한국에서 유일한 정령사 각성자라시던데 그래서 그런지 정령이 되게 통통하네요! 사랑을 많이 받고 있나 봐요. 잘 때 껴안고 자는 쿠션으로 써도 되겠네!”

윤슬을 칭찬하는 그의 말에 윤채는 기분이 좋아졌다. 모두가 인정하는 정령 팔불출이 아니랄까 봐, 세리에 대한 첫인상 평가가 급격히 상승한다.

예쁘고, 착하고, 인성이 바르고 보는 눈이 뛰어난 아주 훌륭한 사람이다!

그는 싫은 기색을 숨길 때처럼 좋은 기색을 숨기고 최대한 시큰둥하게 대꾸했다. 하지만 조금 좋아하는 티가 밖으로 새어나간 것도 같다.

“이름은 윤슬이에요.”

“오, 예쁜 이름이네요. 한 번 만져 봐도 될까요?”

정령은 사람이 만질 수 없다. 한국의 S급 정령사인 자신도 정령을 만질 수는 없다.

평소라면 정령은 만질 수 없다고 똑 부러지게 말하며 대화를 끊었을 테지만, 기분이 좋아진 그는 평소와 다르게 조금 장난을 치기로 했다.

“그러세요.”

정령을 만져보려다 손이 정령을 통과하며 허우적대는 그녀의 모습도 꽤 귀여울 것 같다.

그러나 현실은 그의 예상과는 전혀 다르게 흘러갔다.

쭈욱, 쭈욱.

“와, 역시 찹쌀떡. 역시 정령은 이 쫀득쫀득한 손맛이지. 애들 가지고 노는 슬라임이란 장난감 아세요? 뭔가 유해 독성물질 하나 없는 친환경 슬라임이라 만질수록 몸이 건강해지는 느낌이 들지 않나요?”

“어?”

고양이 볼을 양옆으로 잡아당기며 장난치듯 세리는 윤슬을 쭉쭉 잡아당겼다. 불투명한 푸른 안개 같던 정령의 몸체가 그녀의 손가락에 꽉 붙잡혀 있다.

윤채는 충격에 휩싸였다. 윤채만큼은 아니더라도 주원 또한 놀라 입을 떡 벌렸다. 주원은 왠지 ‘쓸데없는 잡기술’ 사건이 떠올랐다.

두 사건은 그녀는 쉽다고 하지만 이때까지 아무도 할 수 없었던 일이란 공통점이 있다.

전 세계의 어떤 정령사도 만지지 못하는 정령을 어떻게?

“정령을 어떻게 만질 수 있는 겁니까?”

그녀의 대답은 그를 더 충격으로 몰아넣었다. 비꼬려는 게 아니라 진짜 몰랐다는 듯한 반문이다.

“정령을 못 만지는 정령사도 있어요?”

정령을 만지지 못하는 정령사가 이상한 게 아니라, 정령을 만질 수 있는 사람이 이상한 겁니다!

머리가 하얗게 변해버린 윤채는 머릿속 아주 깊은 곳에서 준비한 대답을 내뱉지 못했다.

“S급 정령사라고 하시기에 당연히 정령 정도야 만질 수 있을 줄 알았는데요.”

눈치가 없다지만 이쯤 되자 세리도 뭔가 잘못되어가고 있음을 깨달았다. 윤채와 주원의 눈치를 보던 세리는 품에 껴안고 쪼물대던 정령을 슬그머니 놓아 주었다.

한 번 왁, 하고 정령에 얼굴을 파묻어보려다 하지 않은 건 잘한 일 같다.

정령사인데 정령을 만지지도 못하면 정령과 대화도 당연히 못 하겠네?

정령을 만지는 것보다 정령과 대화하는 게 훨씬 힘들고 어렵다. 영계의 존재들이 사용하는 언어는 이해하기도 어렵고, 이해했다 하더라도 그걸 말하기는 더 어렵다.

영계를 깊이 연구하여 짧게나마 몇 가지 단어를 이해하고 말하는 정령사가 있긴 하다. 정령 입장에선 말을 못 알아듣고 말도 못하는 외국인이 ‘안녕하세요!’만 할 줄 알아도 반가운 법이다.

물론 나야 영계 현지 유령이었기에 영계의 언어를 자유자재로 구사할 수 있다. 밴시도 정신 놓고 미쳐 날뛰기 전까지는 언데드 몬스터가 아닌 정령으로 취급되었다, 이 말이야.

맑은 푸른빛을 띤 슬라임...이 아니라 정령에게 물었다.

"너 안 답답하냐?"

정령이 대답한다.

"이 나쁜 자식! 내 친구 괴롭히지 마!"

아니, 내가 뭘 했다고? 내가 더 억울하다!

확실히 사랑을 많이 받아 통통해진 정령답게 바로 윤채 씨의 편을 든다. 말이 통하지 않고 만질 수 없다뿐이지 정령도 정령사의 감정 상태가 어떤지 알아차릴 수 있다.

너야말로 내가 만져주니까 기분이 좋아서 헤벌쭉해진 주제에!

...물론 나보다 네 친구가 더 중요하긴 하겠지.

정령사가 정령을 만질 수 있으면 좋은 점이 바로 이거다. 정령사는 정령과 친해질수록 더 많은 힘을 빌릴 수 있는데, 정령은 만져주는 걸 굉장히 좋아한다. 친해지기 좋다. 나아가 몇 단어 말이라도 통하면 정령은 좋아 기절할지도 모른다.

영계의 언어를 이해하고 말하는 것보다 정령을 만지는 편이 훨씬 가성비가 뛰어나기에 정령사 대부분은 정령을 만지는 데에서 멈추는 편이다.

영계에 사는 존재는 현실과 실체, 생명에 대한 환상이 있다. 원래 현실 출신인 언데드들은 빼앗긴 생명과 갈 수 없는 현실에 대해 너무 집착해 부정적으로 변하지만, 원래 영계 출신인 정령들은 그 환상이 긍정적으로 작용한다.

정령을 만지는 행위는 정령사를 통해 현실로 나온 정령에 마치 실체가 생긴 듯한 느낌을 준다. 그래서 정령이 만져주는 걸 좋아하는 것이다.

나의 쓰담쓰담을 받고도 정령사 편을 들다니 과연, S급 정령사라 불릴 만 하군. 둘의 유대가 굉장히 깊다.

“그거 어떻게 하는 겁니까? 제게 알려주시면 안 됩니까?”

정신을 차린 윤채 씨가 묻는다. 말투가 다급하다.

그냥 만지면 된다고 말하면 아까와 같은 참사가 일어날 것 같아 말을 아꼈다.

절대 비꼬는 게 아니라 나는 그냥 영계에 살던 정령 출신이라서 만질 수 있는 거다. 밴시가 정령을 못 만진다는 건 멀쩡한 물고기가 물에서 숨을 못 쉬는 거랑 마찬가지다.

내 방식은 평범한 정령사의 방식과 다르다. 내가 정령사의 방식에 이해가 깊다면 쓸모 있는 조언을 해줬을 텐데 아쉽다.

“제가 정령을 만질 순 있지만 이걸 남에게 알려주는 건 어려워요. 제가 좋은 선생님이 아니라서요. 그리고 이게 지식이나 어떤 요령보다는 정령사 본인이 깨달음을 얻어야 해요.”

“그렇습니까...”

윤채 씨는 풀이 죽어 시무룩해졌다. 그냥 실망한 정도가 아니라 산불이 집까지 번져 세간이 몽땅 타버린 산골 사람 같다. 순박한 산골 출신 아이돌이 진심으로 실망한 모습은 무척 안쓰럽다.

“제가 방법을 알려드리긴 할 텐데 저는 요령이나 지름길을 몰라서 원론적으로밖에 설명을 못 해요. 어렵고 복잡할 거란 말이죠. 최대한 쉽게 설명하긴 하겠지만 이해도 못 하고 못 따라 할 수도 있어요. 괜찮아요? 이 방법이 안 통하면 다른 방법도 있으니 너무 실망하진 말고요.”

“그럼요!”

“여기서는 못하고, 일단 아사달 밖으로 나가죠.”

“네. 어차피 각성자인 걸 확인하려면 아사달 밖에서 능력을 확인해야 하니까요.”

정령은 네 가지로 분류된다고 알려져 있다.

불, 물, 바람, 흙.

아주 고전적인 분류 방식이다.

불의 정령사는 가성비가 뛰어난 원거리 딜러다. 화력은 마술사가 오래 공들인 마도 술식이 더 세겠지만, 술식은 한 번 쓸 때마다 비싼 마나 결정석이 소모된다는 점에서 매우 비효율적이다.

마술사는 미리 결정석에 각인해둔 술식을 다 쓰면 전투력이 크게 떨어진다. 전투나 던전 공략이 예상보다 길어져 결정석이 부족해지면 치명적이다. 하지만 불의 정령사는 비용 면에서 경제적이면서 이런 돌발 상황에도 꾸준히 제 역할을 다 할 수 있어 좋다.

물의 정령사는 헌터 세계의 유일무이한 힐러다. 힐러라고 하지만 그때그때 상처를 입을 때마다 치료하는 힐러를 생각하면 안 된다.

상처를 입었을 때 약을 바르든, 실로 꿰매든 치료를 한 후 상처가 ‘아무는 시간’을 확 줄여준다는 거지 알아서 부러진 뼈가 붙고 파열된 내장이 정상으로 돌아온다는 의미가 아니다.

전투 도중에 치료한다는 건 불가능하다. 전투가 끝나고 정비할 때 비로소 제 역할을 할 수 있다. 그래도 쉬는 시간을 최대한 줄이고 바삐 움직여야 하는 던전 공략 특성상 물의 정령사는 치유 능력은 매우 중요하다.

바람의 정령사는 정찰과 통신을 위해 필요하다. 꼭 정찰과 통신이 아니더라도 불의 정령사의 화력을 북돋아 준다거나 여러모로 쓸모가 많다.

바람의 정령사가 할 수 있는 일은 다른 헌터들도 충분히 할 수 있다. 하지만 여러 명이 해야 할 일을 바람의 정령사는 혼자서 다 할 수 있기에 그 가치는 충분하다.

주원의 팀에서처럼 바람의 정령사는 보통 팀장 옆에서 팀 전체를 보조하는 서포터의 임무를 수행한다. 헌터란 부품이 모여 만들어진 팀, 공략대란 기계를 잘 굴러가게 하는 윤활유 같은 존재다.

흙의 정령사는 지형을 바꾸는 힘이 있다. 땅을 파서 함정을 만든다거나 벽을 세워 몬스터의 움직임을 제약할 수 있다.

흙의 정령사는 몬스터가 떼거리로 나오는 던전을 공략할 때 진가가 드러난다. 평지에서 몬스터와 정면으로 부딪칠 때 흙의 정령사가 있으면 든든하다. 땅을 뒤엎어 진격 속도를 늦춘다거나, 시간이 넉넉하다면 작은 요새를 지을 수도 있다.

일대일이 아닌 일대 다수를 상대할 때 그 어떤 헌터보다 뛰어난 능력을 발휘하는 게 바로 흙의 정령사다.

“그런데 사실 정령의 속성은 이 네 가지가 아니에요. 잘못 알고 있는 거죠.”

“불, 물, 바람, 흙이 아니면 뭡니까?”

“가장 근본적인 부분에서부터 접근해보죠. 정령들이 사는 영계(靈界)란 어떤 곳일까요?”

“어... 이름대로 영적인 존재들이 사는 곳?”

“정확히는 실체가 없는 개념이 살아 움직이는 세상이에요. 많은 사람들이 증명하진 못해도 믿고 있는 개념들, 예를 들어 천국과 지옥, 자연에 깃든 정령, 죽은 사람의 영혼 등이 전부 뒤섞인 공간이라는 거죠.”

마법사가 자신의 상상과 믿음을 현실에 구현한다면 영계는 수많은 사람의 상상과 믿음이 구현된 또 다른 세계다.

사람들은 모두 마법사의 자질이 있다. 이 상상과 믿음이 한데 모였을 때, 마법사처럼 사람들의 상상은 이루어진다.

그렇기에 영계의 존재들은 영계에 한정해서 마법사와 비슷한 일을 할 수 있다. 목 매달린 시체가 가득한 하늘이라든가, 바닥에 깔린 얼음, 뜨거운 지옥의 불길 모두 마법처럼 내 트라우마와 상상이 만들어낸 것들이다.

상상으로 시작된 환각일지 모르나 영계 안에서 이것들은 실제로 존재한다.

“정령은 수많은 사람들이 믿은 자연에 대한 경외심으로 영계에 태어난 애들이에요. 신석기 시대에 등장한 원시종교의 애니미즘 있잖아요? 원시종교가 있기 전부터 인류의 시작과 함께 태어난 아주 오래된 영계의 터줏대감이 바로 요 정령들이죠.”

“그래서 물, 불, 바람, 흙에 영혼이 있다고 믿어 4대 정령이 된 게 아닙니까?”

“초기 인류가 물, 불, 바람, 흙에 대한 개념이 있겠어요? 이제 기껏해야 나무에서 내려와 직립보행을 하고 다녔을 텐데. 자연을 알고 싶었던 초기 인류의 개념은 그보다 훨씬 더 단순했어요. 네 가지로 나누긴 했죠.”

최초의 인류는 하늘을 올려다보았다. 구름이 떠다닌다. 바람이 불어 나뭇잎이 흔들리고, 곤충들이 사각거리며 나뭇잎을 먹는다. 새가 날아다니고, 강물이 흐른다.

최초의 인류는 하늘을 몰랐고, 구름을 몰랐고, 바람을 몰랐으며 나뭇잎, 곤충, 새, 강물 어떤 것도 몰랐기에 그저 이 모든 걸 하나로 표현했다.

움직이는 것.

자신의 손, 발이 움직이듯 저것들도 움직인다. 세상은 움직이고 있다.

최초의 인류는 거대한 동굴과 바위를 보았다. 발밑의 거대한 땅을 보았고, 하늘에 박힌 별을 보았다. 인간이 보기에 이것들은 항상 그 자리를 지키고 있는 것 같았다.

움직이지 않는 것.

낮의 햇볕은 따뜻하다. 사냥한 동물의 피는 뜨겁다. 함께하는 가족의 살갗은 따뜻하다. 움직이는 것과 움직이지 않는 것으로 이루어진 세상에 온도가 더해진다.

따뜻한 것.

밤은 춥다. 죽은 동물의 살은 차갑다. 하늘에서 쏟아지는 비가 너무 차가워서 최초의 인류는 따뜻한 가족을 껴안고 움직이지 않는 동굴에 들어가 움직이는 비가 그치길 기다렸다. 온도에는 따뜻함만 있는 게 아니었다.

차가운 것.

“그렇다면 이 물의 정령의 원래 개념은 뭘까요?”

“물의 정령은 차가운 것이군요. 불의 정령은 따뜻한 것, 바람의 정령은 움직이는 것, 흙의 정령은 움직이지 않는 것.”

본명은 따로 있지만 자꾸 사람들이 별명으로 부르니 별명을 자기 이름처럼 쓰는 식이다.

“맞아요. 이제 인류는 머리도 커졌고, 문명이 발달하면서 물, 불, 바람, 흙에 대한 개념이 생겨났어요. 세상을 이루는 본질이 무엇인가 고민하게 되면서 정령들은 물, 불, 바람, 흙이 되었죠. 이들은 최초의 인류와 함께한 세상이고 자연이기에 인식이 바뀌는 대로 그 모습을 바꿨어요. 본질은 그대로 두고 겉모습만.”

나보다 더 똑똑하고 현명한 이에게서 배운 게 아니기에 틀릴 수도 있다. 이 무서운 지옥과 영계에 대해 알면 조금 미래에 대한 희망이 생기지 않을까 싶어 내가 나에게 던지기 시작한 질문의 답이다.

아무도 알려주지 않기에 모든 걸 나는 혼자 깨달아야 했다. 나와 이 세상은 대체 무엇으로 이루어져 있는가.

“그냥 물의 정령으로 여기고 있으니 그 이상으로 가까워질 수가 없죠. 이제 상상해보는 거예요. 내가 수백만 년 전, 최초의 인류 중 하나가 되어 막 자연을 깨달았어요. 내 주변의 세상을 이제야 인지하기 시작했어요.”

정령, 그 본질을 깨닫기 위한 여정을 떠난다.

“지식도 없고, 지능은 이제 막 세상을 보는 어린이와 같아요. 하늘이 보여요. 하늘, 뭔지 모르겠어요. 하늘이라는 개념도 없어서 그냥 무언가가 저 위에 있는 거예요. 구름이 떠다니네요. 구름이라는 개념도 없어요. 그냥 무언가가 위에 있는데 또 뭔가 있어서 움직여요. 내가 팔을 움직이고 걸어 다니는 것과 같이 움직여요. 그래서 다른 건 다 몰라도 저게 ‘움직인다는 것’은 깨닫게 되었어요.”

사람에겐 물음표가 있다. ‘왜?’ 라는 호기심은 도전으로 이어지고, 그 결과를 몸으로 깨닫고 축적되어 지식이 된다.

사람은 새처럼 후손에게 날개를 물려줄 수도 없고, 호랑이처럼 날카로운 이빨과 발톱을 물려줄 수도 없다. 대신 인간이기에 지식을 물려줄 수 있다.

“움직인다는 것을 알게 되니 세상이 온통 움직이는 것으로 가득해요. 반대편에는 움직이지 않는 것이 있어요. 움직이고 따뜻한 내 아이가 어느 순간 움직이지 않아요, 차가워졌어요. 부모는 죽은 아이를 앞에 두고 울며 생각하죠. 어째서 내 아이는 움직이지 않고 차가워졌는가. 죽음을 깨닫고, 삶을 깨닫고, 그 비밀을 파헤치기 위해 사람은 철학을 만들어냈어요.”

지식이 모인다. 철학이 탄생하고, 움직이는 것은 어째서 움직이는지, 따뜻한 것은 왜 따뜻하고 차가운 것은 왜 차가운지 알고 싶던 사람에게서 과학이 탄생한다. 신학이 탄생한다.

아무 의미 없고 두렵기만 하던 세상은 이 네 가지의 분류로 시작되고, 정의되었다. 이 정의를 이용하여 사람은 세상의 길이와 깊이를 재단하기 시작했다.

설명할 수 있는 대상은 더는 두렵지 않다.

누군가는 과학으로 설명하고, 누군가는 신학으로 설명하고, 누군가는 철학으로 설명하며 혹은 그저 ‘알 수 없음’으로 설명하는 이도 있었다.

“철학과 과학, 신학 등 아주 오래전부터 만들어 온 기반 위에 우리는 지금 서 있어요. 그리고 그러한 모든 학문, 그 학문의 이전에 있었던 물음표, 그 물음표를 설명하기 위해 세상을 바라보던 네 가지의 시선, 그 시선을 통해 우리는 세상의 영혼과 닿을 수 있죠.”

“세상의 영혼과 닿기 위한 네 가지의 시선...”

“정령이 이 세상을 가득 채우고 있다는 게 느껴지세요? 아실지 모르겠어요. 사람, 동물, 강물, 자동차, 전광판, 달의 공전과 지구의 자전까지 그냥 존재하고만 있었던 이 세상의 모든 것의 의미가.”

세상은 얼마나 신비로운가. 그저 태어나고 죽을 뿐인 평범한 동식물과 다르게 세상의 신비로움을 깨달은 인간은 얼마나 대단한가.

네 가지 시선과 함께 사람은 세상에 의미를 부여했다. 신비로운 세상. 신비로운 네 갈래 길에서 사람의 영혼과 세상의 영혼이 탄생한다.

“바로 여기서 시작되었음을.”

산 좋고 물 좋은 자연에서만 느낄 수 있는 게 아니다. 어디서든 이 감각을 유지해야 한다. 이제 막 태어난 아이가 세상을 알아가듯, 신비는 어디에나 있다.

옛날은 정령이 자연물에 깃들어 있다고 생각했다. 옛 인류에게 주변에 있는 거라곤 자연밖에 없었으니.

하지만 지금은 다르다. 지금 세상은 사람이 만든 것들로 가득 차 있다. 그래도 옛 인류나 지금의 인류나 세상을 이 네 가지로 표현할 수 있는 건 변함없다.

사람도 마찬가지다. 옛날 사람이나 지금 사람이나 결국 모두 사람이다. 살아가는 모습과 그 형태가 바뀌긴 했어도 사람의 본질은 그때와 같다. 옛사람들도 지금 사람들처럼 사랑이란 가치를 소중히 여겼을 게 분명하다.

시간이 아무리 지나도 변하지 않는 것들이 있다.

“어때요? 이제 막 느낌이 와요? 이걸 느껴야 정령의 존재가 또렷해지고 나아가 만질 수 있는 건데. 정확한 관찰이 선행되어야 비로소 상대를 이해할 수 있는 거예요.”

“정확한 관찰이 있어야 상대를 이해할 수 있다..., 너무 막막합니다.”

윤채는 물론이고 주원도 고개를 젓는다. 꼭 시스템으로부터 정령 결속 스킬을 받지 않았더라도 이걸 느낄 수 있으면 누구나 정령사가 될 수 있다.

만약 주원이 이걸 느꼈다면 그는 최초로 탱커를 겸업하는 정령사가 되었을지도 모른다.

물론 이건 사람 쪽에서 정령사가 될 자질을 갖춘 셈이고, 정령이 직접 사람을 찾아와 함께할 때 정령사가 된다. 한 손으로는 박수를 칠 수 없다.

지금 정령사가 되는 방식은 정령사가 될 자질을 시스템이 스킬을 이용해 억지로 있는 것처럼 속이는 방식이다. 시스템한테 속은 줄도 모르고 사람을 찾아온 정령은 준비가 안 된, 기본이 안 된 사람을 친구로 맞이하게 된다.

정령 입장에선 멀리서 볼 때, 서로 썸을 탈 땐 정말 괜찮은 사람처럼 보였는데 막상 고백해서 연인이 되자 그동안 드러나지 않던 상대의 나쁜 성격과 본심을 이제 알아차린 셈이다.

그러면 당연히 정령 쪽이 고통받는다. 윤채 씨의 경우 기본이 안 되어 있어도 정령을 무척 사랑하기에 그나마 관계가 계속 유지되는 거다.

아직 만나본 적 없지만 낮은 등급의 정령사와 함께하는 정령은 시스템에 속아서 교감도 안 되는 사람과 함께하고 있을 것이다. 그러니까 정령 결속 스킬의 숙련도가 떨어지고, 정령 친화력도 떨어지고, 나중엔 헌터 등급도 떨어지지.

짝사랑도 한계가 있다. 정령의 일방적인 짝사랑도 언젠가 실망과 슬픔으로 끝나게 된다. 그 시기가 언제 될지 모르고 있을 뿐.

“연습하면 나아질까요?”

“그건 아무도 모르죠.”

말은 이렇게 했지만 이 방법은 틀린 것 같다.

무협으로 치자면 기도와 혈맥이 꽉 막혀 아무리 노력해도 이류 검사를 벗어날 수 없고, 정형외과로 치자면 부러진 뼈가 어긋난 채로 굳어 교정할 방법이 없다.

“이쯤 왔으니 까놓고 물어봅시다. 대체 정령사는 어떻게 된 거예요? 기본이 하나도 되어있지 않은데?”

그는 아무 대꾸가 없었다.

한국에 있는 유일한 정령 각성자라서 좀 다를 줄 알았다. 앞서 말했듯 정령사는 나 혼자 잘났다고 될 수 있는 게 아니다. 준비된 사람에게 정령이 찾아와야 정령사가 된다.

길고양이가 집사를 고르는 과정과 비슷하다. 고양이 같은 정령이 자신을 잘 돌볼 준비가 된 사람을 간택하는 식이다.

사실 그를 탓할 일은 아니다. 시스템이 시작을 아주 거하게 망쳐 놓았다. 시스템의 손바닥에서 벗어나지 못하는 능력자 특성상 어쩔 수 없다.

“그냥 시스템이 정령 결속 스킬을 하늘에서 ‘옜다, 받아라.’ 하고 툭 던져주니까 좋다고 받았어요? 정령이 왜 함께 있는지는 생각 안 해봤어요? 이건 윤슬이가 일방적으로 희생하고 있는 거예요. 상대를 이해하려는 노력 없이 어떻게 관계가 유지되고 있겠어요. 한 쪽이 다 받아주고 있는 거지.”

우리의 대화를 듣지 못하고 둥둥 떠 있는 윤슬이를 괜히 끌어당겼다.

이 뚱뚱한 정령 같으니. 내가 지금 너 좋으라고 윤채 씨를 구박하는지 알고 있냐?

"너 또 내 친구 괴롭혔지! 얘 상태가 왜 저래!"

...알 리가 없지. 너도 참 한결같다.

나도 너를 보면서 너처럼 적어도 내가 좋아하는 사람에게만은 무한한 신뢰와 사랑을 보내야겠다고 생각한단다.

그래도 윤채 씨와 윤슬이의 관계에 큰 문제는 생기지 않을 것이다. 소통이 안 된다는 거지 둘이 서로 사랑한다는 사실은 바뀌지 않으니까.

반려동물 행동 교정 프로그램으로 비유하면 윤채 씨는 반려동물을 무척 사랑하긴 하지만 잘못된 방식으로 반려동물을 대하던 사람이라고나 할까.

전문가인 나의 지적으로 잘못을 이제 깨달은 셈이다. 내가 행동 교정은 못 시켜도 뭐가 잘못인지 알려줄 수는 있다.

이 정도 구박했으면 윤채 씨는 알아서 조심하고 계속 노력할 것이다. 이미 늦었지만 안 하는 것보다 훨씬 낫다.

정령의 본질에 대한 이해를 통해 정령을 만질 수 있을 정도로 교감 능력을 끌어올린다는 1순위 방법은 물 건너갔다. 남은 건 2순위 방법이다.

“제가 아사달 밖으로 나올 때 말했었죠. 정령을 만질 수 있는 또 다른 방법이 있다고. 지금까지는 제일 정석적이고 가장 좋은 방법을 알려드렸어요. 하지만 이게 효과가 없으니 다른 방법을 해볼 거예요.”

“지금까지가 제일 좋은 방법이었다면 지금 방법은 아닙니까?”

“네. 부작용이 있을 수 있고, 또 윤슬이가 이 방법을 거부할 수도 있어요. 그리고 이 방법을 제가 처음 해보는 거라 미숙할 수도 있고요. 일단 윤슬이한테 해볼 거냐고 물어나 보죠.”

“세리 씨는 정령과 대화할 수 있어요?”

“원래 정령 만지는 것 그다음 단계가 정령과의 대화예요.”

“세리 씨는 귀환자라 했었죠. 저도 귀환자 출신의 각성자이긴 합니다만 대체 실종된 시간 동안 그곳에서 무슨 일을 겪고 온 겁니까?”

말해도 모른다. 믿을지도 의문이고.

그저 그의 말에 노코멘트로 답했다. 2순위 방법을 해볼 시간이다.

원래 육체가 남아있으면 영계에 갈 수 없다. 유체이탈도 마찬가지다. 영계를 엿볼 순 있어도 그 안에 들어갈 수 없다.

하지만 나는 육체가 있어도 영계를 자유롭게 오고 간다. 영계에 갔다가 다른 곳으로 이동하고 다시 현실로 돌아왔을 때, 마치 순간이동을 한 것처럼 몸이 함께 이동하는 현상이 바로 증거다.

영혼만 영계를 왔다 갔다 한다면 몸은 그 자리에 가만히 있어야 한다. 함께 이동하지 않고.

내가 모르는 어떤 새로운 힘이 내게 생겼다. 아마 그 힘은 내가 육체를 얻게 된 연유와 관련되어 있을 것이다.

그래서 지금 하려는 방법이 내게도 실험적이라는 거다.

이 힘으로 정령에게 나와 비슷한 육체를 만들어줄 순 없을까? 현실과 영계를 마음대로 오고 가도 좋은 그런 몸을.

아주 오래전부터 귀신이 없다고 주장하는 사람의 논리엔 이런 게 있었다.

‘귀신을 봤다는 사람들은 귀신이 살아생전에 입던 옷을 입고 있다고 하던데, 귀신이 죽은 사람의 영혼이라면 귀신이 입은 옷에도 영혼이 있어 귀신이 되었다는 말인가?’

영혼은 그 자체로 대단하고 고귀한 무언가가 아니라 수많은 이미지가 영계에 모여들어 실체를 가지게 된 것을 의미한다.

나의 이미지, 나는 어떤 사람이고 나는 누구인가에 대한 질문, 살아가는 방식과 내가 소중히 여기는 가치가 모여 나의 영혼을 이룬다.

자존감이 많이 떨어지는 사람이라면 타인이 나를 보는 이미지대로 영혼이 만들어졌을 것이고, 자존감이 높은 사람은 내가 생각하는 내 모습대로 영혼이 만들어졌을 것이다.

이런 이미지에는 대부분 옷을 입은 사람을 떠올리기 마련이다. 옷을 입은 모습 대신에 알몸을 자주 떠올렸다면 그 사람의 귀신은 알몸으로 다니고 있을 것이다.

물론 그런 영혼은 한 번도 본 적이 없다. 내가 생각하는 나란 사람의 영혼과 사람들이 만든 밴시의 이미지가 합쳐졌을 때도 옷은 입고 있었다. 지금도 집에 있는 흰 거적때기 원피스가 바로 그 옷이다.

그 옷을 보니 이런 생각이 들었다.

내가 몸을, 즉 현실에서 실체를 얻었을 때, 이 옷도 함께 실체를 얻었다. 이 옷은 정령도, 언데드도 아니고 그저 밴시의 이미지의 한 부분일 뿐인데도 실체를 얻었다.

그리고 지금의 나는 내 몸과 함께 영계와 현실을 넘나들 수 있다. 여기서 말하는 ‘내 몸’에는 내 육체뿐만 아니라 내가 지금 입고 있는 옷도 포함된다.

지금 입은 옷은 흰 원피스처럼 밴시 이미지의 한 부분도 아니고 영계에 어떤 의미도 없는 물체인데도 나와 함께 현실과 영계를 마음대로 오갈 수 있다.

그렇다면 다른 것도 가능하지 않을까?

입고 있는 옷이 나의 일부로 여겨져서 현실에서 영계로 그대로 옮길 수 있다면, 영계에 사는 정령을 억지로 내 일부로 만든 다음 현실로 돌아오면 그 정령도 실체를 가지고 함께 현실로 넘어오지 않을까?

정령을 억지로 내 일부로 만든다는 말이 이상하게 들릴 수 있지만 별거 없다. 내가 영계에서 지배하는 공간의 일부로 편입시킨다는 말이니까.

피해망상 스킬이 어떤 원리로 실행되는지 궁금한 사람이 없는 것처럼 내가 지금 하려는 실험의 원리를 궁금할 사람도 없을 것이기에 윤채 씨와 주원에게 설명하진 않았다. 어차피 들어도 이해 못 한다.

하지만 윤슬이한테는 설명할 필요가 있다. 내 가설이 그럴듯한지, 이게 충분히 정령을 상대로도 가능할지 피실험자에게 불어보는 건 당연하다.

내 가설을 들은 윤슬이는 좀 다른 반응을 보였다.

"너에 관한 이야기를 예전에 들은 적이 있어."

"내 이야기?"

"우리가 사는 곳에서 아주 멀리 떨어진 곳, 항상 땅이 불타오르는 곳에 어떤 밴시가 살고 있댔어. 바람이 말하길, 커다란 나무 아래서 항상 기도하는 그 밴시는 뜨거운 불길을 견디며 현실과 영계의 경계를 초월하길 소망한다더라."

내 이야기를 다른 정령을 통해 들으니 좀 새롭다.

"가장 열악한 곳에 사는 밴시가 기도하는 나무 주변은 그래서 항상 뜨거운 불길 대신 서늘한 서리가 껴 있다고 했어. 망가진 영혼이 떠돌다 나무 근처로 흘러들어 오면 차가운 기운에 잠시나마 뜨거운 고통을 잊었다고 해."

"난 대단하지 않다고 생각하는데."

내 주변에 항상 차가운 기운이 감돈 건 맞다. 바닥이 뜨거워 항상 얇게 얼음을 깔고 떠다녔으니.

하지만 나무에 대한 이야기는 처음 듣는다. 나는 내 지옥에 나무를 심은 적이 없다.

그래도 망가진 영혼이 떠돌다 내 근처로 오면 차가운 기운에 잠시나마 뜨거운 고통을 잊었다니 다행이다. 지옥은 정말 너무 뜨겁고 아픈 곳이거든.

내가 잠시 이들의 쉼터가 되었다면 나의 고통은 아주 의미 없는 고통은 아니었겠다.

"그런데 어느 날부터 그 밴시가 모습을 감췄어. 서늘한 기운이 감도는 나무는 그대로 있어 망가진 영혼의 쉼터로 남았지만 쉼터의 주인이 사라지고 만 거야. 그랬는데 너, 여기에 와 있었구나."

부러움으로 가득한 말을 듣고 있자니 좀 멋쩍다. 뭐라 반응해줄지도 모르겠고.

"그곳은 어때? 좋은 곳이야?"

아, 이제야 해줄 말이 생겼다.

내가 처음 땅을 맨발로 밟았을 때. 엘리엇의 모습을 보고, 그를 만져볼 때. 속으로만 중얼거리던 마법의 주문을 실제로 발음했을 때의 그 느낌.

"여기 진짜 좋아. 좋아하는 이의 잠든 모습을 빤히 바라볼 때의 그 기분을 너는 모를 거야. 우리가 같은 것을 보고, 같은 것을 듣고, 같은 시간을 함께하는 그 기분을 너는 모를 거야. 역시 개똥밭에 굴러도 이승이 최고다!"

그 벅차오르는 순간을 너도 느낄 수 있으면 좋겠다.

"우왕! 나도 가고 싶어!"

윤슬이가 클럽의 미러볼처럼 격렬하게 반짝거렸다. 들리지 않는 우리의 대화가 끝나길 기다리던 윤채 씨가 화들짝 놀라 안절부절못한다.

"나도 나를 사랑하는 내 친구의 이름을 알고 싶어. 친구의 진짜 모습을 보고 싶고, 진짜 목소리를 듣고 싶어. 같은 것을 보고, 같은 것을 듣고, 같은 시간을 보내고 싶어."

소원을 가득 늘어놓은 윤슬이가 마침내 내 실험에 동의했다.

"서리나무의 정령아, 날 그곳에 데려다줘."

"서리나무의 정령?"

"밴시도 정령이잖아. 그래서 우린 널 그렇게 불렀어. 망가진 영혼들이 쉬었다 가는 서리나무의 주인. 서리나무의 정령."

우린 사람이 없는 한적한 곳으로 자리를 옮겼다. 처음 시도하는 일이라 무슨 일이 일어날지 모른다. 아사달을 통해 사람이 적은 강원도 산골로 이동했다.

"시작한다."

현실과 반쯤 걸쳤던 저번과 다르게 이번엔 완전히 영계로 들어선다. 현실의 내가 사라지고, 윤슬이 또한 사라진다. 강원도 산골의 나무와 풀 대신 삭막한 사막이 펼쳐진다.

몸을 얻고 이렇게까지 힘을 써본 적이 없다.

불타오르는 땅에 얼음이 깔린다. 서리가 내리고, 서리가 층층이 쌓여 만든 얼음 조각이 뾰족하다. 하지만 얼음 조각은 누군가를 찌르지 않는다. 내가 찌르지 말라 했기에, 얼음 조각은 그 끝에 피를 머금지 않는다.

내가 만든 지옥은 나의 것이다. 나를 담은 공간이다. 나의 흔적이고, 나의 정체성이다. 나는 이곳을 지옥이라 부르지만, 다른 이가 보기에 이곳은 지옥이 아닐 수도 있다.

윤슬이가 말한 서리나무는 바로 내 뒤에 있었다.

"이게 그 나무야?"

"맞아, 이 나무야. 서늘한 한기를 품은 서리나무."

엘리엇이 나와 처음 만난 그 나무다. 내가 죽은 자리이기도 하다. 저 두꺼운 가지에 목 매달린 마을 사람의 시체는 내 트라우마가 되었다. 지금도 여전히 하늘엔 그 시체들이 걸려 있다.

"누가 이 나무를 여기다 심었지?"

"네가 심은 게 아니고? 너는 서리나무의 주인이잖아."

타오르는 땅을 제외하고 이곳의 모든 것은 내가 만든 것들이다. 나는 이 나무를 내 지옥에 심은 적이 없다. 나무 없이 나무에 걸린 시체를 나는 하늘에 올려다 놓았다.

나는 이 나무를 여기에서까지 보고 싶지 않았다.

나를 협박하던 이들은 내 머리채를 붙잡고 몇 번이고 나무줄기에 찧게 했다. 아프다. 머리에서 피가 흐르고, 시야가 흐려진다. 나무는 그렇게 내 피를 머금었다.

흐린 눈으로 나무 아래 쓰러져 위를 보았다. 저들은 나무 위로 도망친 마을 젊은이를 창으로 찔러 죽였다. 시체가 가지에 걸리고, 나무는 내 피와 그의 피를 머금었다.

이 나무는 나와 마을 사람들의 십자가다.

예수 그리스도가 매달려 죽은 곳, 그 후에도 수많은 신도가 매달려 죽은 형벌 도구. 나무 위에서 마을 사람들은 죽었고, 시체가 걸렸으며, 그 아래엔 내 죽음이 있었다.

하늘 위에 걸린 시체는 나의 두려움이라면, 나무는 내가 머리를 몇 번이나 찧고 엉금엉금 기어서라도 도망치려 할 때 내 앞을 막아선 나의 절망이다.

감정이 없는 나무 아래 누워 위를 보면 내 미래 모습이 될 시체들이 혀를 빼어 물고 나를 내려다보던 나의 절망.

누군가의 목소리가 들렸다. 그리고 깨닫는다.

‘나무 아래에 구슬피 울던 너를 두고 그냥 갈 수 없었어.’

아, 이 나무는 엘리엇이 심었구나.

그는 어느새 내 세상에 한참 전부터 풍덩 뛰어들어 이 나무를 기르고 있었구나.

나의 공간이기에 나무의 정체를 알자마자 나무의 역사가 내게 흘러들어온다.

나무는 그의 금빛 눈물을 받아먹으며 자랐다. 내가 서글피 울 때, 혹은 내가 나를 망가뜨리려고 할 때마다 그의 눈물이 한 방울씩 떨어져 나무를 키웠다.

모습은 같지만 그때의 나무와 다르다. 새로 자란 나무다.

그는 자신이 나를 죽인 거나 마찬가지라 생각했기에, 나무의 이름은 ‘엘리엇의 죄’가 되었다. 그러다 나무의 이름은 내가 결국 고통을 이겨낼 것이라는 ‘엘리엇의 믿음’이 되었다.

그가 키운 나무의 서늘한 그늘에서, 나는 이 지옥의 불길을 잠재울 힘을 길렀다.

더욱 차가워지는 나의 얼음이 내 원한과 증오를 얼려 버리길.

경계를 무너뜨리려는 지옥의 불길을 잠재우고, 경계의 붕괴가 아닌 경계를 초월하는 내가 되길.

나무 그늘에서 나는 언데드 몬스터, 악령이 아니라 그와 처음 만났던 그대로 눈물 흘리는 순수한 정령으로 남았다. 물기 하나 없는 지옥에서 가여운 생명의 죽음을 미리 보고 울던 내 눈물은 얼어붙어 얼음이 되고, 서리가 되었다.

내가 눈물을 흘릴수록 서리는 짙어져 이 주변을 전부 덮는다. 그러다 이 나무는 마침내 정령들로부터 서리나무라 불리기 시작했다.

눈물로써 서리꽃을 피우는 내가 기도하는 곳.

가장 열악한 곳에 사는 정령이 기도하는 곳.

망가진 영혼이 떠돌다 잠시 이곳에 닿으면 서늘한 한기로 뜨거운 고통을 잠시나마 잊는 쉼터.

참 아이러니하다.

예수 그리스도가 못 박혀 죽은 십자가는 지금 기독교의 상징이 되었다. 예수와 그의 사도들, 수많은 신도를 죽인 형벌 도구를 그들의 상징으로 삼기까진 오랜 시간이 걸렸다.

우리를 고통스럽게 하는 바로 그 상징이.

우리의 신앙의 상징이 되리라.

십자가는 그렇게 핍박의 역사와 고통을 초월하여 그들의 상징이 되었다. 고통의 상징이던 시절의 십자가와 지금 교회 꼭대기에 있는 그 십자가는 분명 의미가 다르다.

이 나무도 마찬가지였다. 나의 절망을 나타내던 상징은 어느새 내 상징이 되어 있었다. 나는 어느새 서리나무의 정령이 되어 있었다.

죽는 순간까지 연민을 버리지 못한 영혼은 눈물을 가득 머금은 밴시가 되었다. 미래를 엿보고 사그라질 생명이 가여워 밴시는 눈물을 흘렸다.

연민으로 가득한 밴시는 모두 태어날 때부터 눈물이 헤픈 순수한 정령이었으리라.

밴시가 다루는 얼음은 그녀들의 눈물이었고, 서늘한 한기는 지옥의 불길을 누그러뜨리려던 가냘픈 손짓이 빚은 바람이었으리라.

헤픈 눈물은 서글픈 노래의 씨앗이 되고, 밴시는 자신의 노래가 저승의 신을 감동시킨 오르페우스의 노래가 되길 간절히 바랐으리라. 저 멀리서 오는 죽음의 마음을 결국 돌리지 못할지언정.

그러던 밴시가 더 이상 사그라질 생명을 위해 눈물을 흘리지 않을 때.

눈물이 마르고, 타는 갈증에 목이 찢어져 더 이상 노래를 부를 수 없을 때.

눈에선 눈물 대신 피가 흐르고, 노래는 비명이 된다. 비명은 듣는 이를 미치게 하고, 불길을 잠재우려던 가냘픈 손짓은 저 멀리서 오는 죽음을 부르는 차가운 냉기가 된다.

연민이 폭력과 고통으로 사라진 자리, 수많은 밴시들은 그렇게 정령이 아닌 악령이 되어 사라졌을 것이다.

서리나무의 줄기를 만져보았다. 두꺼운 나무줄기 안쪽에 여전히 금빛으로 빛나는 엘리엇의 눈물이 흐르고 있는 것도 같다.

오랫동안 함께해서인가, 그가 닿지 않은 곳이 없다. 밖은 물론이고 심지어 이곳까지 그는 들어와 내 옆에 있었다.

이 나무는 ‘나의 절망’이 아니었다.

그가 새로 심은 이 나무는 나를 위한 ‘엘리엇의 믿음’이었고, 그의 믿음을 저버리고 싶지 않던 ‘나의 믿음’이었다.

‘넌 분명 이겨낼 수 있어. 이런 일에 꺾일 사람이 아니야. 난 널 항상 믿어.’

‘그럼요! 전 이겨낼 수 있어요. 악령 같은 건 되지 않아요!’

"너 울어?"

"이 나무가 왜 여기 있는지 알아? 이건 그 사람이 날 위해 심은 나무야. 하, 정말 이 예쁜 사람을 내가 어쩌면 좋을까..."

"너 이상해! 갑자기 울다가 웃는다!"

"너도 몸을 얻고 밖에 나가면 알게 될 거란다. 사랑하는 사람과 함께 있는 건 울다가 웃음이 나올 정도로 좋은 일이라는 걸 말이야."

나무에 작은 꽃이 피었다.

그 꽃은 하얀 부추 꽃을 닮아 아주 작고 가냘팠지만, 별을 닮아 있었다.

윤슬이와 나는 서리나무를 등지고 섰다. 원래 일을 할 시간이다.

영계와 현실은 무생물만 모습이 같을 뿐, 식물이나 동물은 모습이 다르다. 나 같은 언데드의 시선으로 볼 때 모든 동물이 다 악마로 보였던 것처럼.

하지만 동물 중에서 영계의 모습과 현실의 모습이 같은 동물이 몇 있다.

뱀, 나비, 고양이. 이 세 동물은 영계의 모습과 현실의 모습이 같은 희귀한 녀석들이다.

그렇기에 옛날부터 사람들은 뱀이 이승과 저승을 마음대로 넘나든다고 생각했고, 나비는 꿈과 현실을 오가며, 고양이는 목숨이 아홉 개나 된다고 생각했나보다.

어쨌든 영계와 현실의 모습이 같아서 좋은 점이 뭐냐면, 윤슬이에게 실체를 만들어 줄 때 이미지를 구체화하기 좋다는 거다. 그러면 이 실험이 실패할 확률도 줄어든다.

"항상 널 데리고 다닐 텐데 뱀의 모습은 좀 그렇고, 나비의 모습은 또 만지기 조심스럽다고 그랬으니 고양이의 모습으로 하자."

"고양이가 뭔데?"

"그 가끔 돌아다니다 보면 살금살금 다가와서 너네 잡으려고 뛰어다니는 애들 있잖아. 꼬리 있고, 수염 있고."

"아 걔들? 내 친구는 그런 털복숭이를 좋아하나?"

윤슬이가 꾸물거리며 모습을 바꾼다.

대충 고양이가 되었지만 그래도 슬라임으로 만든 고양이는 실제 고양이와 모습이 매우 다르다. 2차로 내가 모습을 다듬어 주었다. 물의 정령이라 약간 푸른빛을 띠고 있으니 종은 러시안 블루가 좋겠다.

오래 공을 들여 모습을 구체화시킨 만큼 윤슬이는 그럴듯한 러시안 블루 고양이로 탈바꿈했다.

"잘 만들어진 거 같은데?"

"그래? 이 모습으로 밖에 나가면 내 친구가 무척 좋아하겠지?"

털은 부드럽고 몸도 쭉쭉 늘어나는 거로 보아 고양이가 확실하다. 고양이 액체설을 진지하게 믿는 과학자가 있다면 이 녀석을 잡아다 증거로 쓸지도 모르겠다.

문제는 지금부터다.

아무리 정령들이 나를 서리나무의 정령이라 불러도 나는 지금 육체가 있는 사람이다. 내가 바라는 대로 정령과 사람을 선택할 수 있다 하더라도 나는 사람을 선택할 것이다. 엘리엇과 맛있는 음식을 먹으러 돌아다녀야 하고, 손도 잡고 팔짱도 끼려면 사람이어야 하니까.

그래서 나의 일부, 내 공간에 들어와 현실과 영계를 오고 가려면 기본 바탕이 육체가 있는 동물이어야 한다. 정령의 기본 바탕은 육체가 없는 정신체이기에 그 정체성을 죽여야만 나에게 편입시킬 수 있다.

윤슬이는 이제 ‘고양이 모습의 정령’이 아니라, ‘정령의 힘을 가진 고양이’가 되어야 한다.

윤슬이가 평범한 정령이 아닌 정령의 힘을 가진 고양이가 되면 그 부작용으로 정령의 힘이 크게 감소한다. 정령의 힘이 줄어들면 자연스레 윤채 씨가 빌리는 힘도 줄어든다.

지금은 S급 정령사이지만 이후에 그의 등급은 분명 A급, 혹은 그 이하 등급으로 강등될 것이다. 그래서 이 실험을 하기 전 윤채 씨가 스스로 정령의 본질을 깨닫길 바랐다.

그리고 윤슬이는 이제 영영 말을 못하게 된다. 목소리를 대가로 다리를 얻은 인어공주보다 더 상황이 나쁘다. 인어공주와 왕자는 같은 사람이기라도 했지 윤슬이와 윤채는 한쪽은 고양이, 한쪽은 사람이다.

앞으로 겪을 부작용에 대해 미리 경고했음에도 윤슬이는 기꺼이 동의했다. 윤채 씨 또한 헌터 등급일 강등될 거라는 말에도 의지를 꺾지 않았다.

인어공주 윤슬이는 왕자와 만나기 위해 목소리를 버렸다. 앞으로 인어공주가 왕자와 대화하는 일은 영영 없다.

왕자 윤채 씨는 인어공주와 만나기 위해 S급 헌터 정령사라는 왕위를 포기했다. 왕위를 포기한 왕자는 이제 영영 저 자리에 오를 수 없다.

하지만 분명 서로 대화를 할 수 없을 텐데도 둘은 마치 미리 준비한 것처럼 같은 말로 내 제안에 동의했다.

"내 친구와 만나기 위해서라면, 나를 조금 포기해도 좋아."

“윤슬이와 함께할 수 있다면 헌터 등급은 중요하지 않아요.”

이제 현실로 돌아갈 시간이다.

"마음의 준비는 됐어?"

"그럼. 참, 앞으로 말을 못하게 된다고 해서 그런데, 내 친구의 이름은 뭐야? 직접 말해줄 때까지 기다리려고 했는데 이제는 그럴 수가 없네."

"나윤채. 네 친구 이름은 나윤채야."

"나, 윤, 채. 어째 내 이름과 비슷하다. 우린 천생연분인가 봐! 내 이름은 윤슬이거든!"

대화가 되지 않기에, 고유 명사조차 제대로 들리지 않기에 윤슬이는 윤채 씨가 지은 이름을 한 번도 듣지 못했다.

누구도 윤슬이에게 이름을 알려주지도, 말해주지도 않았다. 나 또한 윤슬이가 직접 윤채 씨와 대화하길 바라기에 윤슬이란 이름을 말하지 않았다. 나중에 대화할 수 있어지면 직접 들으라고.

하지만 윤슬이는 자신의 이름을 알고 있었다.

"어느 날, 문득, 아무 이유 없이 그 단어가 내 안에서 떠오르기에, 그걸 내 이름으로 정했어."

나도 모르게 웃음이 나왔다. 네 말대로 윤채 씨와 너는 천생연분인가 보다.

내가 어떻게 지구로 돌아왔는지, 어떻게 몸을 얻게 되었는지 모르는 마당에 나 또한 쉽게 둘이 소통할 수 없다고 단정 지은 건 아닐까.

그가 나도 모르는 사이에 지옥에 서리나무를 심은 것처럼, 알 수 없는 힘이 서로 좋아하는 이들을 꽁꽁 묶어 놓는 건 아닐까. 운명과 같이.

"무섭지 않아? 잘못될지도 몰라. 더 좋은 다른 방법이 있을지도 모르고."

"네가 그랬잖아. 좋아하는 누군가와 같은 시간, 같은 공간을 공유하는 건 정말 최고라고. 옆에 있는데도 어긋나 만날 수 없는 일이 얼마나 괴로운지 너도 알잖아. 너는 대화라도 통했겠지만 난 대화도 통하지 않아. 이 기회를 꼭 살리고 말겠어."

윤슬이의 단호한 의지가 느껴져 더 이상 권하지 않았다. 더 좋은 결과가 예상되지만 희박한 가능성을 붙잡고 늘어지느냐, 아니면 부작용이 있지만 높은 가능성에 도전하느냐의 차이다.

이제 떠나려고 한다는 걸 알았는지 뒤편의 서리나무가 나뭇잎을 흔들며 차게 울었다.

보리수나무 아래에서, 싯다르타는 슬픔과 고통으로 가득한 세상을 알고자 했다. 깨달음이 자신을 자유롭게 해줄 것을 알기에, 그는 수행했다.

그의 깨달음과 함께한 초기 불교는 나중에 소승불교로 불리게 되었다. 대중을 구원하고자 했던 대승불교와 달리 소승불교는 수행자 자신의 해탈을 중요시한다.

감히 그를 함부로 평가하건대, 그의 수행 또한 수많은 사람을 구원하기보다 고뇌하는 자신을 구원하기 위함이었으리라.

하지만 불교는 결국 수많은 사람을 구원하고자 하는 대승불교로 이어지고, 자신을 구원하고자 했던 싯다르타의 수행은 수많은 중생을 위한 기도가 되었다.

엘리엇이 심은 나무 아래에서 나의 기도는 나를 구원하기 위함이었다. 뜨거운 지옥의 불길을 버티며 나는 사람으로 남길 바랐고, 눈물이 헤픈 정령으로 남길 바랐다.

그런 기도였는데, 어느새 내가 기도하던 자리는 망가진 영혼을 위한 쉼터가 되었다.

나는 이곳에 닿은 망가진 영혼을 보고 그냥 지나칠 수 있을까.

그럴 수 없다. 엘리엇이 밴시인 나를 보고 그냥 지나칠 수 없었던 것처럼, 가여운 영혼이 이곳에 머물면 나는 고통을 초월하고자 했던 마음으로 눈물 흘릴 것이며, 꺼져가는 생명을 위해 노래할 것이다.

나를 위해 하던 기도가 수많은 영혼을 위로할 수 있다면, 나는 서리나무의 정령이라 불려도 좋다.

나무야, 너는 이곳에 남아 망가진 영혼의 쉼터가 되어라.

타인을 위해 슬퍼하고 헤픈 눈물과 함께 지옥의 불길을 쫓아내라.

망가진 영혼이 머리를 기댈 때, 기꺼이 네 줄기와 가지를 내어 주어라. 네 안에 흐르는 고귀한 금빛 믿음의 심장 소리를 영혼에게 들려다오.

이곳에서도 어디선가 영혼, 바로 너를 기다리는 믿음이 있음을 알려다오.

떠날 용기가 없는 영혼이 이곳에 오래도록 머물 때면, 우리 같이 그 이야기를 들어보자꾸나. 정성 들여 빚은 노랫말에 귀를 기울여 보자꾸나.

어디 하나 미운 곳 없이 어여쁘기만 한 삶이 여기 있으니.

어느 봄날, 때아닌 서리가 산을 덮었다.

사람들은 신기한 현상이라 여겼을 뿐, 이 산에서 러시안 블루 고양이가 된 물의 정령 윤슬과 S급 정령사 나윤채가 울다가 웃으며 서로의 뺨을 비볐다는 사실을 알지 못했다.

그보다 이들에겐 몇 시간 후 발표된 속보가 더 중요했다.

S급 정령사였던 나윤채가 A급으로 강등되었다는 소식이었다.

서리나무가 한기를 뿜어내는 그녀의 세상.

하늘에 걸린 그녀의 두려움 하나가 스르르 사라져 모습을 감추었다.

대신, 지옥의 두꺼운 먹구름을 뚫고 내려온 누군가의 금빛 햇살이 그 자리를 메웠다.

정령사들의 길드이기에 탑 4층의 모습은 다른 층과 다르게 생겼다. 건물 대신에 정령이 좋아할 만한 인공 호수에 생태 공원처럼 내부를 구성했다.

탑에 4층에 자리 잡은 불꽃 길드는 요새 무척 시끄러웠다.

"현재 나윤채 헌터의 능력은 S급 헌터가 되었을 시점보다 모자라므로, A급으로 강등되었습니다."

시스템이 갑자기 나윤채의 헌터 등급을 A급으로 강등시켰다는 메시지로부터 시작된 소란은 쭉 이어져 현재의 풍경을 만들었다.

검푸른 고양이 한 마리가 잔디 위를 뛰어다닌다. 고양이 머리 위로 다른 정령사들의 정령이 날아다니며 고양이를 약 올렸다. 고양이가 펄쩍 뛰어 앞발로 정령을 낚아챌 때면, 정령들은 반짝임으로 까르르 웃음을 표현했다.

헌터에게 이곳의 정령이 더 신기한지 고양이가 더 신기한지 묻는다면 모든 헌터는 백이면 백 고양이가 더 신기하다고 대답할 것이다.

이 고양이는 사물이나 식물은 들어올 수 있어도 능력자가 아닌 사람이나 동물은 들어올 수 없는 아사달에 최초로 모습을 보인 고양이기 때문이다.

고양이의 정체는 당연히 세리의 힘으로 몸을 얻은 윤슬이었다.

자신의 정령들이 저렇게 재밌어할 수도 있는지 처음 본 정령사들은 이 광경에서 쉽사리 눈을 떼지 못했다. 알아서 잘 노는 고양이와 정령을 보고 있자면 자연스레 그 사이 바닥에 앉아 있는 여인에게로 눈이 가게 된다.

하얀 머리의 여인은 가끔 날아다니는 정령을 낚아채 공중으로 휙 던졌다. 그 모습에 시선이 끌린 고양이는 평소보다 더 높게 뛰어오르며 앞발을 휘저었다.

“우리가 모르는 동화 세상이 저기 있네요.”

“그러게.”

탈색으로 만든 흰 머리가 아니기에 그녀의 흰 머리는 햇빛을 받아 은빛으로 반짝였다. 반짝이는 은빛 사이로 보이는 붉은 보석 눈동자는 신비로움을 더 증폭시킨다.

그 옆에서 윤채는 동영상을 찍느라 여념이 없었다. 영상의 주인공은 당연히 윤슬이다. 집에서 고양이와 함께 사는 정령사들은 저 모습이 낯설지 않았다.

헌터 등급이 높아도 집사는 집사였다.

불꽃 길드에 몸담은 평범한 정령사들이 보기에 그녀는 자신들과 다른 세상에 사는 사람처럼 보였다.

어쩌면 사람이 아니라 정령이나 요정일지도 모른다. 백색증이란 희귀한 질환을 앓으면서도 저렇게 아름답고 신비로운 분위기를 품기는 쉽지 않다.

붉은 눈동자는 현실이 아닌 저 너머 어딘가를 보는 것 같았다. 꿈의 세계와 정령의 세계를 보는 눈은 아득하여 깊이 사람의 눈이 아닌 것만 같다. 사람의 눈이 아니라면 분명 저 여인은 정령이나 요정이다.

하지만 정령이나 요정이라 단정 짓기도 어렵다. 평범한 사람은 보지 못하는 영역을 바라보는 아득한 눈은 한 사람의 모습이 보이면 금방 그들과 똑같은 사람의 눈으로 변하고 말았다.

그녀는 그 사람의 모습이 보이면 꿈과 영혼의 세계에서 현실로 돌아와 사람이 되었다.

그를 향해 장난기 섞인 눈웃음을 지을 때면, 그녀 역시 그들과 별다를 것 없는 사람이란 걸 깨닫게 된다.

“약속 잡았어요?”

“응. 두 시간 후쯤 도착한대.”

시간이 흘러 엘리엇은 한국어 꽤 잘 구사하게 되었다. 여전히 읽고 쓰는 건 조금 서툴러도 대화에는 큰 지장이 없다.

어색한 발음, 종종 틀리는 맞춤법까지도 세리에겐 그저 귀여워 보였다. 어쩌면 곧 언어가 능숙해져 사라질 그의 작은 실수는 오히려 금방 사라지는 이슬처럼 아쉬울지도 모른다. 이 또한 다시 찾아오지 않을 순간이다.

“그럼 두 시간 동안 제가 아사달을 구경시켜드리죠!”

세리는 작은 건수도 놓치지 않고 덥석 물었다. 윤채는 그런 그녀의 모습에 이유 모를 심통이 났다. 뭔가 마음에 들지 않다.

“아직 안에 회의 안 끝났는데요.”

“우리가 언제 회의 신경 썼나요. 그렇게 중요한 회의였으면 안에 같이 들어갔지. 그리고 어차피 처음부터 전 당당하게 회의 안 들어가고 논다고 말하고 나왔거든요?”

“그럼 저도 같이 가요.”

세리의 미간이 좁혀졌다. 그녀는 윤채에게만 보이도록 소리 내지 않고 투덜거렸다.

‘사람이 눈치 없게 끼지 말고 좀 빠져요!’

대충 무슨 의미인지 알았으나 윤채는 입술 모양만으로는 말을 못 알아듣겠다는 듯 고개를 돌렸다.

‘모르쇠로 나오시겠다?’

몇몇 사람 외에는 대화도 잘 하지 않던 윤채의 적극적인 모습에 윤슬은 자리 잡고 이 세 사람을 구경하기 시작했다. 고양이 손에 팝콘이 들려 있어도 이상하지 않다.

윤채는 목표를 엘리엇으로 바꿨다.

“각성자 검증은 저도 해드릴 수 있는데 굳이 두 시간이나 기다릴 필요가 있겠어요?”

엘리엇이 뭐라 대답하기도 전에 세리가 그의 말을 대신 받았다.

“오늘 일정 때문에 사람이 바뀐 거잖아요. 원래 그쪽은 여기서 놀고 있을 때가 아니라 저기 들어가서 회의하고 있어야 한다고요. 전 일개 길드원1로 여기 왔지만 그쪽은 불꽃 길드의 간부이면서도 회의 안 가고 땡땡이쳐 놓고는.”

둘은 회의에 안 들어가도 되지만 윤채는 회의에 들어가 있어야 했다. 그래서 잠시 각성자 검증 업무를 못 하게 되었고, 협회는 엘리엇의 능력을 검증하기 위해 다른 각성자를 불렀다.

두 시간의 공백은 다른 각성자가 아사달에 오기까지의 시간이다.

세리의 옳은 말에 윤채는 대꾸할 말을 찾지 못했다. 평소 사람과 대화라도 많이 해봤다면 어떻게든 다른 핑계를 댔을 텐데 그는 대화가 익숙하지도, 애초에 말재간이 뛰어나지도 않았다.

“여기서 얌전히 회의 끝나길 기다리고 있기나 하시죠. 방해하려 들지 마시고!”

‘방해 아닌데...’

세리의 뾰족한 기세에 쪼그라든 윤채는 속으로만 투덜댔다. 윤슬은 윤채가 더 추해지기 전에 앞으로 나서 그를 다른 곳으로 끌고 갔다.

고양이가 되어 말을 못 하게 되었다는 거지 지능이 떨어진 건 아니다. 윤슬은 대충 어떤 상황인지 알아차렸다.

30년 동안 사람을 피해 다니던 윤채에게 드디어 첫사랑이 찾아왔구나!

하지만 세리와 함께 그녀의 세상에서 둘의 사이가 얼마나 깊은지 봤던 윤슬은 윤채의 첫사랑을 응원해줄 수 없었다. 둘 사이에 끼어들기에 상대적으로 윤채는 너무 보잘것없는 존재였다.

윤채가 고양이가 된 윤슬을 꼭 껴안고 세리, 주원과 함께 아사달로 돌아갔을 때, 이미 시스템으로부터 윤채가 강등되었다는 소식을 들은 아사달의 기자들은 세 가지 사실에 대해 궁금해했다.

첫 번째는 윤채가 강등된 이유. 시스템이 S급으로 올랐을 때보다 능력이 하락하여 강등되었다는 이유를 알리긴 했지만 어째서 능력이 하락했는지는 알려주지 않았다.

두 번째는 윤채가 안고 있는 고양이. 아사달은 능력자 이외의 동물이 들어올 수 없는 도시였다. 저 고양이의 정체는 무엇인가?

마지막 세 번째는 윤채와 함께 온 여인. 주원도 있긴 했지만 기자들한테 주원은 이미 관심 밖이다. 윤채와 저 여인은 대체 어떤 관계인가? 연인 관계인지? 강등된 이유와 관련이 있는지?

터미널에 모여든 기자 중 누군가 물었다.

나윤채 헌터 님! 능력이 하락하여 강등되었다는데, 능력이 하락한 이유에 대해 짐작되는 바가 있으십니까?

정령이 몸을 얻으면서 힘이 대폭 감소해서 그래요. 교감은 강해질지 몰라도 그만큼 빌릴 수 있는 전체 힘이 줄어들었어요.

저 고양이의 정체는 무엇입니까? 아사달에는 동물의 출입이 막혀 있는데요!

저 고양이는 몸을 얻은 정령이라서 그래요. 시스템이 정령으로 취급해서 들어오게 해줬나 보죠.

당신은 누군데 자꾸 나윤채 헌터 대신에 대답하시는 겁니까? 나윤채 헌터와 어떤 관계입니까? 혹시 연인 관계입니까!

연인 관계는 아니고요.

“윤슬이에게 몸을 만들어준 사람이요.”

한 발짝 떨어져 있던 주원은 세리의 발언에 머리가 어지러워졌다. 분명 이 느낌을 전에도 두 번이나 받은 적이 있었다. 하지만 이 세 번째 발언은 앞선 두 번의 발언보다 더 강력하게 그의 머리를 때렸다.

‘쓸데없는 잡기술’ 발언과 ‘정령을 못 만지는 정령사도 있느냐’ 발언, 그리고 ‘정령에게 몸을 만들어준 사람’ 발언.

결국 주원이 세리의 귀에 대고 물었다.

“힘을 숨긴 찐따까지는 아니어도 힘을 숨긴 각성자가 될 생각은 없었어요?”

“힘을 왜 숨겨요. 요즘은 자기 PR의 시대에요. 헌터들에게 인지도가 올라야 몸값이 오르고 돈을 많이 벌 수 있죠. 제가 돈 아주 많이 벌어서 엘리엇 호강시켜줄 거거든요? 마침 유명한 정령사와 엮였겠다, 기회는 찬스다!”

기회나 찬스나 똑같은 말이 아니냐고 꼬투리를 잡으려다 주원은 오늘 그녀와 처음 만났을 때 했던 대화가 떠올랐다. 돈을 많이 벌어 펑펑 쓸 생각에 신이 난다고 했던가.

아니 그래도 이렇게 적극적으로 몸값을 올리려고 사람들 앞에 나설 줄은 몰랐지!

“제가 나서야 여행길 길드도 유명해지죠. 저처럼 능력 있는 여자를 두고 던전에서 대충 몬스터 좀 때려잡을 생각만 했어요? 남자가 야망이 작으시네. 제가 시원하게 길드 덩치도 키워드리겠습니다.”

그녀가 앞에 나선 이유는 앞선 두 가지 이유 말고도 하나가 더 있었다. 마지막 이유를 들으며 주원은 머리가 차가워졌다.

“그리고 아직도 부모님을 비롯해 절 아는 사람을 못 찾았다면서요. 대중 매체에 제가 모습을 드러내면 혹시 절 아는 누군가와 연락을 해올지도 모르죠.”

그녀는 절대 생각 없이 앞으로 나선 게 아니었다.

“제가 사라진 지 약 40년이 지났어요. 부모님이 돌아가셨을지도 모르죠. 이미 각오했으니까, 소식이라도 알게 되면 좋겠어요. 하루라도 더 늦기 전에.”

주원은 ‘나무는 고요 하고자 하나 바람이 그치지 않고, 자식이 봉양하고자 하나 부모는 기다려주지 않는다.’라는 한시가 떠올랐다.

지푸라기라도 잡고 싶은 심정이 여기에 있었다.

그녀가 한 일이 맞다, 큰 은혜를 입었다고 생각한다, 개인적으로라도 나중에 꼭 보답하고 싶다는 윤채의 말이 이어지자 카메라의 플래시가 더욱 번쩍였다.

지금도 노는 건 아니지만, 더 빨리 그녀의 가족을 찾아야겠다고 다짐하며 주원은 플래시 세례를 피해 뒤로 물러났다.

기자들 다음으로 급한 건 윤채가 속해 있는 불꽃 길드였다.

윤채의 강등도 강등이지만 그보다 더 신경 쓰이는 건 바로 세리의 능력이다.

어떻게 정령의 몸을 만들어줬는지, 어떻게 정령을 만질 수 있는지, 정령과 대화도 된다는데 그건 또 어떻게 하는지 알고 싶어 불꽃 길드는 기자들 틈에서 세 사람을 억지로 빼 왔다.

불꽃 길드가 있는 탑의 4층에서 세리는 우선 정령을 만질 수 있는 방법을 알려주었다. 윤채에게 알려줬던 바로 그 방법이다.

정령사 본인의 깨달음과 노력이 중요하지 정령의 본질에 대한 지식은 별로 중요하지 않았다. 알아도 할 수 있는 사람이 없다.

당연히 길드의 간부라 할 수 있는 A급, B급 정령사들 중 어느 누구도 바로 성공하지 못했다. 불꽃 길드의 길드장인 연미정도 마찬가지다.

불꽃 길드는 불의 정령사끼리 모인 소규모 친목 모임에서 시작되었기에 4대 정령이 모두 모인 지금에도 불꽃이란 이름을 썼다. 길드장 연미정은 그런 불꽃 길드에 잘 어울리는 A급 불의 정령사였다.

“아무도 성공 못 했다고 낙담하지 마세요. 윤채 씨도 성공 못 했잖아요.”

정령의 몸을 만들어줄 만한 정령사는 없었다. 윤채와 교감이 깊던 윤슬도 몸을 얻으면서 힘이 반 이상 사라졌다.

둘만큼 교감이 깊은 정령과 정령사도 없었고, 더 약한 정령을 상대로 몸을 주려 했다가 정령이 현실로 넘어오다 소멸할지도 몰랐다.

정령과의 대화요? 일단 만지는 것부터 성공하고 오시죠.

성격이 급해서 불의 정령사가 되었는지, 불의 정령사라서 성격이 급해졌는지 몰라도 연미정은 이렇게 세리를 돌려보낼 수 없었다.

이 사람은 우리 길드가 꼭 붙잡아야 한다!

“세리 씨! 우리 길드에 오는 건 어때요? 최고급 대우를 해 드릴게요!”

“저는 여행길 길드에 들어가 있어요. 아무리 그래도 길드와 의리를 지키고 싶네요.”

세리는 연미정을 상대로 밀고 당기기를 시작했다. 날 빼가고 싶으면 더 좋은 조건을 제시하라는 드러나지 않는 압박이다.

“비서! 여행길 길드가 어떤 길드죠?”

“나름 활동하는 지역에서 이름 있는 중견 길드입니다. 보스 공략팀을 운영할 정도니 규모도, 실력도 어느정도 갖춰져 있는 길드라 할 수 있습니다.”

“그 길드 통째로 살 수 없나?”

성격이 급하다고 해도 10대 길드의 길드장이란 자리는 주먹구구식으로 일을 처리하는 자리가 아니다. 연미정도 다 생각이 있었다.

정령사들의 길드라 불꽃 길드는 다른 10대 길드에 비해 규모가 작았다. 탑 내의 아카데미도 정령과 관련된 과목이 아니면 부실하고 잘 지원도 하지 않기 일쑤였다.

그러던 도중 협회가 부실한 아카데미 운영에 대해 슬쩍 말을 흘렸다.

헌터가 되고 싶은 능력자의 수는 늘어나고, 아카데미 수는 정해져 있으니 경쟁은 심화되었다. 심화되는 경쟁 속에서 낮은 등급의 헌터와 높은 등급의 헌터의 갈등도 심해졌다.

과거 귀족과 평민처럼 계급이 나뉘는 상황은 되지 않아야 했다.

10대 길드와 길드 아카데미는 이미 그들만의 리그가 되었다. 상류층 헌터들끼리 더 높은 곳으로 가기 위한 싸움터가 되었다.

하류층 헌터는 세리가 돈가스집에서 보았던 대로 0층 거리를 헤매거나 짐꾼, 짐꾼일도 못 하면 아사달의 배달원이 되어 뛰어다녀야 했다.

그래서 협회는 10대 길드이면서 제대로 된 아카데미 운영을 하지 않는 불꽃 길드를 콕 집어 중류층 헌터를 위한 아카데미로 바꾸려는 시도를 하게 되었다.

안 그래도 협회와 좋은 관계를 유지하는 중이고, 정령이 아닌 다른 영역으로도 진출하고 싶던 불꽃 길드이기에 서로의 이해관계는 맞아떨어졌다.

정령사 이외의 다른 직업을 스스로 키워낼 능력이 없어서 불꽃 길드는 실력은 좋지만 규모가 작은 다른 길드를 흡수하는 방법은 어떨까 고민하던 중이었다.

다른 직업의 헌터를 불꽃 길드 소속으로 만들어 덩치도 키우고, 새롭게 단장할 아카데미에 필요한 헌터도 채울 겸.

간부들끼리 내부적으로 회의를 거듭해 접촉할 만한 중소 길드를 추리는 도중 세리와 여행길 길드가 딱 등장한 것이다.

“여행길 길드장에 전화 넣어! 바로 협상 들어간다! 능력자 아닌 일반 사무원도 모두 구조조정 없이 다 데려간다고 해! 밖에 지부 하나 새로 새우면 되지!”

그렇게 이야기는 흐르고 흘러 세리가 불꽃 길드에 와 정령들과 노는 지금의 상황이 되었다. 세리가 노는 인공 호수 옆 길드 본부에선 지금 한창 불꽃 길드와 여행길 길드의 조건 협상이 진행되고 있었다.

윤채가 원래 참여해야 했을 바로 그 회의다.

주원은 두 길드의 미래를 건 협상에 들어가기 전 어이없다는 듯 말했다.

“덩치를 키워주겠다고 하긴 했지만 10대 길드에 길드 전체가 들어가게 될 줄은 몰랐네요.”

“조건 조율 잘하시고, 저는 안에 가서 할 거 없으니까 밖에서 정령들과 놀고 있을게요. 화이팅!”

등록이 안 되어 소란이 있었던 세리와 다르게 엘리엇은 아무 문제 없이 시스템에 등록되었다. 각성자처럼 힘을 쓸 수 있다고 하지만 그의 상태창에 나오는 등급은 다른 초보 헌터와 마찬가지로 F급이었다.

등급은 아무래도 좋다. 어차피 엘리엇은 헌터 일을 하지 않을 예정이다. 예전에 세리에게 말하기도 했었다.

“더는 피 보는 일은 하고 싶지 않아. 이때까지 정말 많은 사람을 죽였고, 사람을 해치려 드는 몬스터라도 굳이 찾아 나서서 죽이고 싶지 않아.”

그가 살며 직접적으로 죽인 사람만 천 명은 훌쩍 넘었다. 그는 이 평화로운 곳에서까지 무언가를 죽이는 일은 하고 싶지 않았다. 어쩔 수 없이 나서야 한다면 모를까.

예비역 장성처럼 전쟁이 일어난다거나 하는 정말 위급한 순간이 다가오면 다시 싸움에 나서겠지만, 그전까지는 나서고 싶지 않다.

“그래요. 저는 엘리엇이 집에만 있어도 좋아요! 돈은 제가 벌면 되거든요.”

“그래서 말인데, 여기 의사라는 직업이 있잖아. 나도 의사가 될 수 있을까? 칼로 사람을 살리던데 대단하지 않아?”

평생 교단에서 독실한 종교인의 삶을 살며 전쟁에 나갔던 엘리엇에게 다양한 현대 사회의 직업은 매력적이지 않은 게 없었다.

부모의 직업을 그대로 물려받는 일이 대부분이던 그의 세상과 다르게 수많은 진로의 길이 활짝 열린 이곳은 그의 도전 욕구를 무럭무럭 불러일으켰다.

그는 하루 지날 때마다 장래 희망이 바뀌었다.

텔레비전에서 어쩌다 과학과 관련된 다큐멘터리라도 보는 날이면 이런 질문을 했다.

“나도 과학자가 될 수 있을까? 세리야, 생명과 우주의 비밀이 알고 싶지 않니? 내가 과학자가 되면 저 별의 비밀을 밝혀서 네게 알려줄 수 있을 텐데! 별을 딸 수 없다는 건 좀 아쉽다.”

요리사가 음식을 만드는 프로그램이라도 보면 또 이런 질문을 했다.

“내가 요리사가 되면 어떨까? 그럼 몸에도 좋고 맛도 좋은 요리를 매일 해줄 수 있잖아?”

언제 세리가 유럽의 종교 개혁과 관련된 책을 가져다줬을 때는 또 이런 말이 나왔다.

“역사학자는 어떨까? 역사 선생님은? 수천 년의 역사가 이렇게 남아있다는 사실이 너무 놀라워! 역사 공부를 하면 진짜 재미있을 것 같은데!”

하고 싶은 일도 많고, 되고 싶은 것도 많은 그는 이럴 때만큼은 에너지가 끝도 없이 쏟아지는 남자아이와 같았다. 그의 변덕은 모든 일을 다 해보고 싶은 순수함의 표현이었다.

그럴 때마다 세리는 고개를 끄덕이며 그를 응원했다. 그가 하고 싶다는 일은 모두 하게 해주고 싶다.

그가 과학자가 되고 싶다면 기본적인 수학 공식부터 천천히 알려줄 것이다. 모르면 배워서라도 뉴턴에서 아인슈타인으로 이어지는 물리학의 역사에 대해 말해줄 것이다.

생명의 신비와 인간의 진화를 함께 공부할 것이고, 화학의 기본이 되는 원소 주기율표가 외워지지 않는다면 이를 위한 노래도 만들어 줄 것이다.

그가 우주와 별을 알고 싶다면 맑은 날 산꼭대기에 자리한 천문대를 찾아 토성의 고리를 보여줄 것이고, 사실 목성에도 고리가 있다는 사실을 비밀처럼 흘릴 것이다.

역사학자가 되고 싶다면 그를 데리고 멀리 고창에 많이 있다는 고인돌을 보러 갈 것이다. 고인돌의 의미부터 시작하여 전국의 유적지, 탑, 불상을 함께 보러 다닐 것이다. 돈을 아주 많이 벌었다면 외국의 유적과 유물을 탐방하러 다녀도 좋다.

그가 공부가 더 하고 싶어 유학이 가고 싶다면, 음, 그건 좀 생각해 볼 일이다. 상황을 봐야겠지만 갈 수 있다면 그가 유학하는 곳으로 따라갈 것이다.

아사달 0층 거리, 둘은 엘리엇의 헌터 등록을 끝내고 나와 버스킹 공연을 하는 이들 앞에 잠시 걸음을 멈췄다.

그 당시 유행했던 노래도, 시간이 지났어도 명곡이라 칭송받는 노래도, 어릴 적 엄마가 불러주던 자장가도 모두 잊은 세리는 가사를 떠듬떠듬 따라 했다.

노래라 하기 민망한 읊조림이라도 엘리엇은 그저 좋다. 누군가의 죽음을 예지하는 아름다운 노래보다 오늘 같은 서투른 노래가 좋다.

“엘리엇, 혹시 음악 해볼 생각 없어요? 몸이 좋으니까 바이올린이나 피아노 연주에서 기교가 부족하진 않을 것 같은데.”

엘리엇이 스스로 찾은 장래 희망 외에도 세리도 다른 일을 자꾸 그에게 권했다.

아직 그는 무언가를 죽이는 일로 행복해지지 않는다는 사실만 알았다.

남에게 봉사하는 삶이 행복한지, 미지를 탐구하는 삶이 행복한지 그는 모른다. 경험해본 적이 없다. 아름다움에 대해 노래 부르는 삶이 행복한지, 시를 쓰는 삶이 행복한지, 수많은 곳을 여행 다니는 삶이 행복한지 그는 모른다.

세리는 그가 최대한 많은 것을 경험하고 행복할 수 있는 일을 찾았으면 했다.

행복을 위한 일, 행복한 삶은 간단해 보이면서도 참 어렵다. 만약 그가 그런 일을 찾고 행복하게 살기 위한 준비가 되었다면, 적어도 현실적인 돈 문제를 해결해줄 수 있는 헌터 일이 그녀의 행복을 위한 일이 될 것이다.

그녀에게 행복이란 꼭 이뤄야 할 목표, 꿈에서 오지 않고 지금 함께 있는 사람을 따라 찾아오는 녀석이기에.

“안 그래도 하고 싶은 일 때문에 꼭 너에게 할 말이 있어.”

“그래요?”

“응. 이제 마음을 딱 정했어. 바뀌지 않아.”

수많은 장래 희망을 말하며 그는 마음을 정했다는 말을 한 적이 없었다. 이것저것 찔러보며 행복을 부를 만한 일을 찾아다니는 중이었지 결정한 건 아무것도 없었다.

드디어 올 게 왔다. 세리는 그가 무슨 말을 할지 기대되었다.

그가 과학자가 되어도 좋고, 역사학자가 되어도 좋다. 그러면 자신은 과학, 역사에 좀 더 관심을 가지게 될 것이다. 그가 기뻐서 오늘 배운 지식을 말할 때, 그 내용을 이해하고 함께 기뻐할 수 있도록.

그가 시인이 되어 아름다운 시를 써서 흡족해한다면, 그가 쓴 시의 아름다움을 이해하고 공감할 수 있도록 시에 대해 공부할 것이다.

“나는 헌터 아카데미의 선생님이 될래.”

“그냥 선생님이 아니라 헌터 아카데미의 선생님이요?”

“응.”

이건 좀 의외다. 세리는 과거 그의 수많은 장래 희망 중 한 번도 헌터 아카데미의 선생님이 되고 싶다는 말을 들은 적이 없었다.

“왜요?”

“너는 헌터 일을 할 거라 그랬잖아. 내가 헌터 일을 하지 않아도 너와 비슷한 업종의 일을 하고 싶어.”

엘리엇과 세리가 만난 지 얼마 되지 않았을 때, 그녀는 걸핏하면 울고 가까이 가면 도망치고 난리도 아니었다. 그래도 밴시를 위협하는 것들이 가득한 곳이라 세리는 항상 그의 눈에 보여야 했다.

한눈파는 사이에 세리가 멀리 도망칠지도 모르고, 다른 성기사가 그녀를 소멸시킬지도 모른다. 악령이 될 조짐이 보이면 한시라도 빨리 가서 달래야 했고, 그와 다른 세상을 보는 그녀가 갑자기 돌발행동을 보일지도 몰랐다.

그래서 그는 다짐했다.

세리를 항상 내 옆에, 내 시야 안에 둬야겠다고. 어떤 상황이 발생해도 그녀를 지킬 수 있게.

지금에 와서는 의미가 없어진 다짐이다. 몸을 얻은 그녀에겐 이제 어떤 위협도 없다. 그녀는 그가 지켜야 할 정도로 약하지도, 미성숙한 존재도 아니었다.

하지만 그녀가 헌터 일을 하겠다고 한 순간, 그때의 다짐은 조금 다른 방향으로 되살아났다.

그녀가 본격적으로 헌터 일을 하게 되면 지금처럼 함께 있는 시간은 확 줄어들 것이다. 하루에 한 끼 같이 먹기 어려워질 수도 있다. 정말 끔찍한 일이 아닐 수 없다.

가뜩이나 함께 있는 시간도 줄 텐데, 서로 다른 일을 하면 대화가 어긋날지도 모른다. 서로 이해할 수 없는 자신만 아는 대화를 하다 형식적으로 이해한 척, 공감한 척 고개를 끄덕이고 싶지 않다.

상대의 이야기에 내가 관심이 있다는 걸 나타내려면 상대가 한 마지막 말을 따라 하라는 말이 있다.

그는 그런 가식이 아니라 정말로 그녀의 말에 귀 기울이는 그런 삶을 살고 싶었다.

과학도 배우고 싶고, 이곳 역사도 알고 싶어. 요리도 해보고 싶고 하고 싶은 일이 정말 많긴 한데 이것들은 다 취미에 불과해. 돈을 벌 수 있다면 그건 돈 버는 취미일 거야.

내 행복은 취미생활에 있지 않아.

네가 항상 내 옆에, 내 시야 안에 있으면 좋겠다. 너와 함께 밥을 먹고, 시시콜콜한 이야기를 나누는 게 나의 행복인걸.

솔직한 마음을 내보이기 부끄러워 엘리엇은 미리 준비한 예상 모범 답안을 발표했다.

“내 지식과 경험을 가르쳐 주면 여기 헌터들이 더 안전해질 거야. 던전에 들어가 죽는 사람의 수가 조금이라도 줄겠지? 그리고 던전 공략에 차질이 생겨 헌터들을 구조해야 할 때 내가 가면 더 많은 사람이 살 수 있을 테고. 결국 이 일은 사람을 살리는 일이나 마찬가지야.”

“맞네, 맞네. 확실히 엘리엇이 가르치면 헌터의 수준이 확 올라가겠네요! 조금이나마 헌터 사망률도 줄어들 거예요.”

세리의 수긍에 엘리엇은 신이 났다. 예상 모범 답안이 잘 먹혀들어 가고 있었다.

“그렇지? 게다가 이번에 불꽃 길드가 아카데미 구조를 크게 개편하면서 선생님이 많이 필요하다고 했어. 이번 협상으로 여행길 길드가 불꽃 길드에 인수되면 아카데미 쪽으로도 많이 갈 거라더라. 때마침 좋은 자리도 생긴 거지.”

“같은 길드에 있으면 종종 만날 일도 있겠죠? 특별한 일 없으면 같이 점심도 먹고, 같이 퇴근할 수도 있고요.”

“그런 장점도 있겠지.”

그게 헌터 아카데미 선생님이 되려는 제일 큰 이유였으면서 그는 짐짓 생각지도 못했던 장점을 발견한 척 굴었다.

“이게 제일 좋은 점인데요?”

세리는 어차피 자신의 마음을 숨길 생각이 없어 곧이곧대로 말했다. 세리의 말에 그제야 엘리엇은 안심하고 모범 답안 뒤에 숨겨놓은 속내를 털어놓았다.

“출근도 같이하고, 퇴근도 같이하자. 밥도 함께 먹고 주말도 같이 지내자. 휴가를 얻으면 망원경을 들고 별을 보러 산에 가고, 역사 탐방도 가자. 밖에 나가기 싫으면 점심에 내가 요리해 줄게.”

“히히, 그럼 저녁엔 제가 요리할게요!”

“저녁 먹고 설거지하면 심야 영화 보러 가자. 귀신 나오는 공포 영화 빼고 난 다 좋아.”

“어휴, 저도요. 귀신 나오는 영화는 너무 많이 봐서 질리잖아요. 귀신은 꼴도 보기 싫네요.”

둘은 둘만 아는 농담을 하며 킥킥댔다. 제삼자는 끼어들 수 없는 둘만의 시간. 둘만이 아는 이야기.

“천녀유혼같은 귀신 영화면 또 몰라.”

“천녀유혼?”

“그런 영화가 있어요.”

귀신과 인간이 사랑에 빠지는, 그런 영화요.

두 시간은 너무 짧다.

영화 속 인간 남자와 사랑에 빠진 여자 귀신도 이런 마음으로 노래를 불렀을 것 같다. 햇볕에 닿기 전에 무덤으로 돌아가야만 하는 귀신은 새벽이 오지 않기를 바라며 노래했다.

하지만 나는 귀신이 아니다. 살아있으면 오늘 말고도 또 이렇게 데이트를 할 날은 또 온다. 당장 내일이 될 수도 있고, 오늘보다 더 재미있을 수도 있다.

예전과 다르게 내일이 두렵지 않다. 악몽 없이 잘 자고 나면, 내일은 더 즐거운 일이 있을 것이다.

다만 오늘처럼 거리에 사람이 많다는 핑계로 손을 꼭 잡고 다닐 기회가 자주 있을지 모르겠다.

이제 협회로 돌아가 윤채가 아닌 다른 각성자를 만날 시간이다. 윤채는 아는 게 거의 없던데 과연 이분은 뭔가 알고 있는 게 있을까?

저번에 각성자 등록을 할 때, 윤채에게 각성자에 대해 자세히 물어보고 싶었다. 각성자만의 특징이나 각성자가 되었을 때의 특별한 경험이 내가 겪은 일과 관련이 있지 않을까 생각했기 때문이다.

우린 어쩌다 차원 이동을 하게 되었을까?

시스템이 있는 차원과 현실은 분명 다른 차원인데 몬스터는 한쪽 세계에서 다른 쪽 세계로 넘어갈 수 있다. 이것도 차원 이동이다. 양방향으로 이동할 수 있는지는 알 수 없다.

영계와 현실도 다른 차원이라면 다른 차원이다. 현실에서 영계로 무언가 전부 넘어가는 일은 종종 있어도 반대로 전부 넘어오는 경우는 없다.

흔히 등장하는 귀신, 유령은 현실과 영계에 반반 걸쳐진 상태지 전부 넘어온 경우가 아니다. 이것도 차원 이동이라면 차원 이동이다.

그리고 내가 엘리엇의 세계로 넘어간 일 또한 차원 이동이다.

차원 이동은 생각보다 자주 일어난다. 하는 방법을 몰라서 그렇지.

방법을 모르기에 차원 이동은 정령, 유령이나 마법사와 같이 본능적으로 힘을 발휘하는 이들만 할 수 있다.

그런데 여기에 예외가 생겼다. 바로 나다. 유령은 옛날에나 유령이고 지금은 사람이다. 그리고 마법사도 아닌데 내겐 일부나마 차원 이동의 힘이 있다.

그 힘이 없었더라면 나는 윤슬이를 현실로 데려오는 일을 못 했을 것이다. 그건 영계에서 현실로 넘어오며 생긴 내 몸, 그리고 이 몸이 아직도 영계와 현실을 자유로이 오갈 수 있다는 점에 착안해 벌인 실험이었다.

이건 내가 스스로 개발한 능력이 아니라 내가 누군가에게 받은 능력을 다른 방향으로 응용한 것에 불과하다.

마치 헌터들이 스스로 스킬을 만들기도 하지만 많은 스킬을 그저 시스템으로부터 받아 사용하는 것처럼, 이 또한 내가 만든 스킬이 아니라 누가 준 스킬을 받아 사용하는 셈이다.

그럼 대체 나에게 누가 이 스킬을, 능력을 주었느냐는 말이다.

대체 누가? 어떤 존재가?

나를 영계에서 현실로 옮겼다. 그러려면 육체가 필요한데 그 육체마저 뚝딱 만들어 주었다. 거기에 더해 나와 엘리엇을 지구가 있는 차원으로 옮기기까지 해야 한다. 그 일도 뚝딱 해치웠다.

그 짧은 순간에 나를 두 번 이동시켜야 하고, 엘리엇을 한 번 이동시켜야 한다. 이건 진짜 말도 안 되는 일이다.

신이 그랬나?

하지만 신이 그랬다고 대충 넘어가기엔 불편하다. 나는 모르는 대상을 설명하기 위해 신보다는 철학을, 철학보다는 과학을 끌어들이는 사람이다. 여기서 과학은 일반적인 과학 기술의 의미가 아니라 현재 세상에 증명된 모든 지식을 통칭하는 단어다.

내가 지금 아는 지식으로 내 힘과 차원 이동을 설명할 수 없다.

설명할 수 없는 대상은 두려움으로 남는다. 영문도 모른 채 귀환한 것처럼, 다시 영문도 모르고 끌려갈지 모른다.

둘이 함께 가면 차라리 다행이다. 엘리엇과 나 둘 중 하나만 따로 떨어지게 된다면, 상상도 하기 싫다.

방법은 몰라도 어쩌다 이 일이 벌어졌는지 그 과정을 알아야 방비하고, 돌발 상황에 대처할 수 있다.

우리는 온 세상이 도와주는 만들어진 이야기의 주인공이 아니라 하루하루 아득바득 살다 이제 막 숨을 돌린 평범한 남녀다. 스스로 방향을 정하고 답을 구해야 한다.

지식이 부족하면 배우면 될 일이다. 스스로 찾아다닐 일이다. 포기하지 않는다. 그래서 각성자한테, 특히 귀환자 출신의 각성자한테 물어보고 싶었다.

대균열이 열렸을 때 실종되었다가 돌아온 귀환자도 차원 이동이라면 차원 이동이다. 그리고 윤채는 내게 이런 말을 했었다.

‘대체 실종된 시간 동안 그곳에서 무슨 일을 겪고 온 겁니까?’

귀환자라면 대균열 때 실종된 시간 동안 어떤 경험을 하고 온다고 했다. 윤채도 귀환자 출신의 각성자였고, 거기서 어떤 경험을 했다.

분명 차원 이동과 관련이 있다.

각성자가 게임 캐릭터처럼 생식 능력을 잃고 노화가 멈췄다고 했으니 아마 차원 이동한 곳은 게임처럼 변한 시스템의 작은 상자 속 세계일 것이다.

내가 육체를 얻었으면서도 영계의 밴시의 성질이 여전히 남은 것처럼, 각성자는 게임 세계의 성질이 그대로 남았다. 다르지만 공통점이 있긴 하다.

이 공통점에서 잡은 실마리는 내 비밀을 밝히는 데 도움이 될지도 모른다. 반대로 시스템이 있는 세계의 비밀을 밝히는 데 도움이 될지도 모른다.

윤채는 대균열에 휩쓸렸을 때 산 하나만 있는 작은 섬에서 동물, 정령과 함께 사는 경험을 했다고 한다.

어느 누구도 살지 않는 보라색 나뭇잎으로 뒤덮인 산.

현실에 존재하지 않는 신비로운 보라색 나뭇잎을 보고도 이상함을 눈치채지 못한 채 그는 즐거운 시간을 보냈다. 현실로 돌아오며 보라색 산을 떠날 때, 그는 그동안 자신이 꼭 꿈을 꾸는 것 같았다고 회상했다.

표본을 이제 막 하나 수집해서 그런가, 윤채의 꿈 이야기는 내 의문을 해결하기엔 큰 도움이 되지 못했다.

하지만 이번에 다른 각성자를 만나 표본을 하나 더 수집하게 된다면 좀 나을지도 모르겠다.

협회엔 각성자 분이 미리 와 계셨다.

머리 가운데가 벗겨진 6, 70대로 보이는 할아버지다. 옷은 평범했지만 검을 품에 안고 팔짱을 낀 모습이 꼭 무협 영화에 나오는 검사 같다.

협회 직원이 소개하기 전 할아버지께서 먼저 자신을 소개했다.

“난 무궁 길드의 박승렬이네. 헌터보다는 밖에서 불법 아티팩트 사용자를 주로 잡지.”

불법 아티팩트. 요새 자주 언급되는 사회 문제 중 하나다.

몬스터의 사체에서, 던전이 무너지며 나오는 마나 결정석은 문명의 발달에 큰 도움을 주었다. 마나 결정석의 활용 방안은 무궁무진했다.

마나 특유의 힘을 활용해 새로운 발명품이 등장하기도 했고, 기존 산업에 필요한 에너지를 대체하기도 했다. 아직은 그대로 둬야 한다던 원자력 발전을 대체한 것도 바로 마나 발전이었다.

마나가 석탄, 석유, 천연가스, 원자력 등을 대신할 친환경 에너지원으로 쓰이는 것만으로도 마나는 이미 현대에 빠질 수 없는 에너지가 되었다.

하지만 과학의 발전이 항상 좋은 결과만 가져오지 않은 것처럼, 마나와 마나를 품은 결정석의 등장도 꼭 그렇지만은 않았다.

대표적인 예로 미국의 마나 결정석을 이용한 불법 총기 개조가 있다. 이때까지 불법 총기 개조라면 연사가 안 되는 총기를 연사가 되게 만든다거나, 장탄 수를 늘리는 정도였다.

그런데 마나의 힘을 이용하면 권총으로 저격 소총만큼의 위력을 내게 할 수도 있었다. 그것도 반동, 소음을 최소화하면서. 이때까지의 물리 법칙은 마나가 끼어드는 순간 왜곡되어 그 의미가 사라지고 말았다.

이처럼 허가받지 않고 마나 결정석을 이용해 불법 개조 총기, 불법 사제 총기 등 불법 아티팩트를 암암리에 만드는 이들이 생겼다. 그리고 이들이 만든 불법 아티팩트는 각성자, 능력자, 일반인 상관없이 누가 써도 같은 결과를 냈다. 아이가 쏘는 총과 어른이 쏘는 총의 위력이 똑같은 것처럼.

마나를 품은 신체, 능력은 현실로 넘어오기 힘들어도 마나를 품은 물건은 현실에 구현하기 쉬웠다.

하지만 불법 아티팩트를 사용해 범죄를 저지른다 해도 결국 사용자는 평범한 사람이다. 마나를 사용한 신체 능력을 가진 데다가 인벤토리에서 무시무시한 힘을 그대로 유지한 무기를 꺼내 쓰는 각성자를 상대할 순 없다.

박승렬 할아버지는 법무부와 함께 불법 아티팩트 사용자를 잡는 각성자였다.

“엘리엇 카셀란이라고 합니다. 잘 부탁드립니다.”

“엘리엇이 이름인가, 카셀란이 이름인가?”

“엘리엇이 이름입니다. 편하게 엘리엇이라 부르면 됩니다.”

“그렇군.”

붙임성이 좋은 할아버지는 아니신 것 같다. 대화가 뚝 끊긴다.

“검을 주로 다뤘다지? 꿈의 세계에서 검을 잘 썼었나?”

꿈의 세계란 분명 귀환자들이 실종되었던 동안 머물렀던 다른 차원을 의미하는 것일 터였다.

다른 귀환자들이야 저쪽 세계가 꿈이었다고 말하겠지만 우리는 다르다. 그곳이 꿈속의 세계라면 우리는 어디까지가 꿈이고 현실인지 구분하지 못하는 사람이다.

개인적으로는 난 저쪽이 꿈이었고, 이곳이 현실이면 좋겠다. 정답이 정해져 있는 게 아니라 내가 정하는 대로 답이 된다면 말이다.

우리는 마음 편하게 한쪽 세상을 꿈의 세계라 단정 지을 수 없기에 차원 이동에 대해 알 필요가 있었다.

만약 이쪽이 꿈이고 저쪽에 현실이라 언젠가 다시 돌아가게 된다면, 내가 몸을 잃고 다시 밴시로 돌아가게 된다면, 돌아가지 않도록 온 힘을 다해 막아야 할 테니까.

“네.”

박승렬 할아버지는 들고 있던 검을 엘리엇한테 휙 던졌다.

“사람과 싸워본 적이 있나?”

보통 몬스터를 상대하는 헌터들은 길이도 길고 폭도 넓은 검을 썼다. 물론 인벤토리에 여러 종류의 무기를 넣어놓고 상황에 따라 무기를 바꾸지만 대체로 그랬다.

하지만 사람을 상대해서 그런지 박승렬 할아버지는 헌터의 검에 비해 짧고 폭도 좁은 검을 사용했다. 옛날 병사들이 썼던 환두대도와 비슷하다.

“싸워본 적이 있습니다.”

“잘 되었군. 각성자 검증은 밖으로 나가 대련으로 대체하겠네. 어떤가?”

그는 인벤토리에서 새로운 검을 하나 꺼내 들었다. 예비용 검인지 엘리엇한테 준 검과 생김새가 똑같다.

“대련이요?”

엘리엇은 썩 내키지 않다는 표정을 지었다. 엉겁결에 손에 든 검을 무슨 바퀴벌레 보듯 내려다봤다. 실전이고 대련이고 검을 들고 뭔가를 하기 싫은 듯했다. 여기에서까지 검을 뽑아야 하나, 하는 그런 느낌.

“요새 애들은 몬스터와 싸우는 법을 익히지 사람과 싸우는 법은 잘 모르네. 하지만 누군가는 사람과도 싸워야 하네. 법정 앞에 세워 법의 심판을 기다릴 새도 없이 누군가를 죽여야 할 때도 있지.”

“비등록 각성자를 말씀하시는 거군요.”

“표면상으로는 불법 아티팩트 사용자를 잡는다고 하지만 실상은 그런 각성 범죄자를 잡으러 다니는 일이지. 일반 경찰, 군인들이 각성자를 체포할 수 있겠나? 같은 각성자는 되어야 그래도 상대할 수 있어.”

각성자는 반드시 정부에 신상정보 등록을 해야 한다. 하지만 등록을 하지 않고 돌아다니는 각성자도 있다. 아니면 등록을 하고도 소재 파악이 제대로 안 된다거나.

그들은 각성자는 노화로 죽지 않는다는 점을 이용해 스킬을 활용하며 무법자로 살기 원하는 이들이거나, 혹은 등록은 했지만 범죄를 저지르고 법을 피해 도피하는 이들이다.

“이제 막 귀환한 자네들은 그럴 거라 생각하지 않네. 하물며 이 자리는 각성자 등록을 위한 자리가 아닌가. 나는 두 사람이 내가 쫓는 사람이 되기보다 함께 잘 어울려 사는 이웃이 되길 바라네.”

딱딱하던 할아버지의 분위기가 유하게 풀어졌다. 아무래도 각성 범죄자를 쫓는 일을 하다 보니 우리는 그러지 말라는 경고의 의미로 분위기를 무겁게 잡았던 것 같다.

“어쨌든 사람을 상대해본 이들이 없어 내가 배우고 싶어도 배울 곳이 마땅치 않아. 지금도 어디선가 오만하게 자신이 세상의 주인공이라도 된 듯 범죄를 저지르고 다니는 이들이 있어. 부디 자네가 대련으로 내게 이들을 단죄할 가르침을 내려 주셨으면 좋겠네.”

“가르침이요...”

방금 헌터 아카데미의 선생님이 되겠다고 해서 그런지 그는 마음이 좀 바뀐 듯 보였다. 몬스터를 상대하는 헌터의 선생님이나, 각성 범죄자를 상대하는 할아버지의 선생님이나 겹치는 부분이 있었다.

“오랜만에 검을 한 번 휘둘러보는 것도 나쁘지 않겠죠.”

인적이 드문 어느 공터, 지구로 오고 나서 한 번도 뽑지 않은 검을 엘리엇은 처음으로 뽑았다. 우연의 일치인지 검은 지금 그의 모습처럼 날이 서 있지 않았다.

“날은 오로지 검기 발현으로만 세우기에 그렇네. 종종 검으로 베기보다 두드려 팰 일이 있어서 말이야. 하지만 지금은 날을 세워보는 것도 좋지 않겠나?”

“그렇군요.”

승렬이 쥔 검에 푸르스름한 기운이 서린다. 스킬 이름을 외치진 않았다.

스킬, 검기 발현.

주저리주저리 스킬 이름을 외치기 부끄러워서가 아니라 각성 범죄자와 싸우는 일의 특성상 은밀해야 할 필요가 있었다. 스킬 이름을 외치면 효과야 더 뛰어나겠지만, 상대가 그가 쓰는 스킬에 맞춰 대응할 여지를 주게 된다.

검기 발현은 검사라면 모두가 가지고 있는 스킬이다. 이 스킬이 있어야 비로소 검사라 할 수 있다.

검기 발현 스킬은 기본적으로 마나를 소모하여 검의 절삭력을 대폭 늘리는 효과가 있다. 부가적인 효과로 물질이 아닌 대상을 벨 수 있게 한다. 마술사의 술식을 파괴한다거나, 정령 계열 몬스터에게 피해를 줄 수 있게 된다. 검의 이가 빠지지 않도록 보호하는 소소한 효과는 덤이다.

“흠.”

엘리엇은 능력자가 스킬을 쓰는 모습을 처음 보았다. 다른 능력자의 스킬이라면 그러려니 하고 넘어갈 수 있었겠지만 검과 관련된 스킬이라 부족한 점이 눈에 너무 많이 띄었다.

스승님 모드로 들어가서 더 눈에 들어오는지도 모른다.

‘저렇게 하는 거 아닌데...’

마나를 수련한 검사는 제일 먼저 자신의 신체를 강화하는 데에 마나를 활용한다.

더 강한 힘을 낼 수 있게 하고, 더 오래 버틸 수 있게 된다. 반응 속도가 빨라져 민첩해지고, 상처를 입어도 덜 다치고 빨리 회복할 수 있게 된다.

강화된 신체로 검이란 도구를 다루는 사람, 이제 막 기본을 깨우친 검사다. 굳이 이름을 붙이자면 소드 비기너(Sword Beginner)라 할 수 있다.

신체 강화를 할 수 있는 검사에겐 어느 순간 검이 도구가 아니라 마치 자신의 신체 일부처럼 느껴지는 순간이 찾아온다. 이때가 바로 소드 엑스퍼트(Sword Expert)로 불리는 시기다.

검이 신체 일부처럼 느껴진 나머지 마나는 신체 강화의 범위를 검까지 확장시킨다. 이렇게 마나에 의해 강화된 검, 마나가 검을 강화하며 서린 기운이 바로 검기다.

검기는 스킬을 써서 발현하는 게 아니라, 신체 강화를 할 줄 아는 검사가 오래 검을 다루며 마치 검을 신체 일부로 받아들일 때 자연스레 나타나는 현상이다.

엘리엇의 눈에 승렬의 검기는 그저 검기를 흉내 낸 가짜 검기에 불과했다. 세리가 정령사의 ‘정령 결속’ 스킬이 정령을 속이는 못된 속임수라고 질타한 것과 같다. 검기는 스킬을 써서 발현되는 게 아니다.

그가 발현하는 검기와 다르게 승렬의 검기엔 이상한 부분이 있었다. 검과 연결된 아주 가느다란 선이 어딘가와 이어져 있다.

‘어디와 연결된 거지?’

마나와 신성력을 보는 눈은 엘리엇보다 뛰어난 이가 없다.

그가 사용하는 신성력은 신이 내려준 힘이 아니라 특별한 방법으로 성질을 바꾼 마나였다. 무협에서 수련한 심법에 따라 내공의 성질이 바뀌는 것과 같다.

신셩력은 마나보다 파괴력이 부족하다는 단점이 있다. 하지만 신성력은 마나보다 신체 강화를 할 시 자가 치유력이 무척 뛰어나고, 영적인 존재에 더 민감하게 반응한다는 장점이 있다.

엘리엇의 신성력과 밴시인 세리는 그만큼 상성이 좋지 못했다.

신성력에 조금만 노출되어도 세리는 기겁을 하며 도망쳤다. 다른 성기사들이 자신의 검기에 더 많은 신성력을 담아 강력한 힘을 발휘하려 할 때 엘리엇은 반대로 검기 발현에 필요한 신성력을 최대한 줄이려 했다.

세상 어느 누구도 밴시를 위해 엘리엇과 같이 스스로 약해지려 하지 않았다.

신성력이 최대한 밖으로 새지 않도록 하되 파괴력이 너무 많이 줄어들면 안 된다. 그 과정은 신성력의 출력을 높이려는 다른 성기사와 다르게 신성력의 세밀한 통제가 필요했다.

더 작은 단위로, 더 세밀하게 신성력을 다뤄야 한다. 그러려면 마나와 신성력을 아주 작은 단위로 바라볼 줄 알아야 한다. 현미경 없이 맨눈으로 줄기세포를 다룰 수 없는 것과 같다.

부단한 노력 끝에 마침내 그는 아주 작은 단위까지 마나를 관찰하고 통제하는 경지에 이르렀다. 다른 이들은 두께가 두꺼운 마나 털실로 검기를 만든다면 그는 햇빛에 반짝거리는 비단 거미의 신성력 거미줄로 검기를 만들었다.

엘리엇은 마나를 더 많은 화소로 바라본다. 그의 눈에 보이는 저 가느다란 마나의 실은 세리조차 알아차리지 못하는 미시 세계에 있었다.

‘저 실을 끊으면 어떻게 될까?’

“검기로 날을 세웠나? 아직 스킬을 쓰지 않은 듯한데.”

“이게 세운 겁니다.”

다른 이들의 눈에는 보이지 않는 비단실과 같은 얇은 신성력이 검에 감겼다. 속이 훤히 비치는 아름다운 신성력의 비단실이지만 무척이나 질긴 비단실의 파괴력은 다른 두꺼운 검기 못지않다.

엘리엇이 검을 이리저리 휘두르고 나서야 얼핏 반짝이는 얇은 검기가 승렬의 눈에 들어온다. 백 살이 다 되어가는 그로서도 난생처음 보는, 무척 아름답고 섬세한 검기다.

“신기한 검기로군. 각성자라는 사실이 확인되었네. 아무쪼록 아름다움 검기만큼 좋은 대련이 되길 바라네.”

승렬이 대련에 앞서 정중하게 인사했다. 엘리엇도 그와 마찬가지로 고개를 숙였다.

“시작!”

세리의 신호와 함께 두 사람은 상대의 빈틈을 찾기 위해 눈을 번뜩였다. 두 사람이 든 검의 간격은 다섯 걸음. 상대를 끌어들이는 동시에 자신이 단번에 치고 나갈 수 있는 거리는 말없이 다섯 걸음으로 합의되었다.

엘리엇이 먼저 움직인다.

보폭을 크게 넓혀 다섯 걸음만큼의 거리를 두 걸음으로 줄인다. 승렬은 엘리엇의 움직임에 제대로 반응하지 못했다.

현실의 초감각이 수많은 정보를 일시에 종합해 짧은 미래를 예측하는 거라면, 엘리엇의 움직임은 초감각이 발휘되는 과정은 반대로 돌리는 것과 같았다.

눈이 일차로 목표를 포착하고 주변 상황을 살펴 정보를 모은다. 상대가 어떻게 반응할지 예측하는 동시에 결론을 내리고 몸을 움직일 준비를 마친다.

다리는 어떻게, 허리는 어떻게, 팔은 어떻게 움직이며 검은 어디를 벨 것인가, 이 모든 행동은 눈이 목표를 포착한 순간 이미 결정된다. 찰나의 순간, 신성력으로 강화된 신체의 반응 속도로 시간이 느리게 흐르는 듯한 착각에 빠진다.

마음이 닿는 곳에 몸이 그대로 따라간다.

목표는 승렬의 검기에 연결된 아주 가느다란 실.

가까이 다가갈수록 가느다란 실은 더욱 연약해 보였다. 검이 닿지 않더라도 가벼운 입김에도 쉽사리 쓸려나갈 것만 같다. 엘리엇은 검으로 실을 자르려다 마음을 바꿔 가볍게 신성력을 쏘아내는 거로 대신했다.

세밀하게 신성력을 다룰 수 있는 그이기에 할 수 있는 묘기와 같은 행동.

고운 비단실의 신성력은 부드럽기 그지없다. 하지만 검기와 연결된 가느다란 실의 입장에선 상대적으로 두꺼운 각목이 휘둘러지는 것과 마찬가지다.

어떤 필터로도 걸러지지 않던 초미세먼지 같던 실은 엘리엇의 미세한 신성력 필터에 제대로 걸려 끊어지고 말았다. 그리고 그 순간, 승렬은 이때까지 한 번도 들어보지 못한 시스템 메시지를 듣게 되었다.

"스킬 : 검기 발현이 취소됩니다!"

‘스킬이 취소가 된다고?’

이미 엘리엇은 바로 앞까지 파고든 상태다. 그는 검이 아니라 어깨로 타격해 승렬을 넘어뜨리려 했다. 검기 발현 스킬이 취소된 데다가 검의 안쪽, 너무 가까운 거리라 대처하기가 쉽지 않다.

결국 승렬은 마나 소모가 심하지만 긴급 방어기술이라 할 수 있는 ‘호신강기’ 스킬을 시전했다.

호신강기는 신체의 전 방위에 마나를 강하게 내뿜어 충격파를 만들어내는 스킬이다. 시전자는 충격파로 적을 밀어내거나 원거리 공격을 막아낼 수 있다.

승렬은 이번에도 검기 발현과 마찬가지로 스킬 이름을 말하지 않았다. 스킬 이름을 말하지 않으면 상대는 어떤 스킬을 사용하는지, 또 스킬이 언제 발동될 것인지를 알아차릴 수 없다.

게다가 호신강기 스킬은 긴급 방어기술답게 즉시 발동되는 스킬이라 호신강기의 충격파를 피하기 어렵다. 승렬은 스킬의 효과로 한 번 엘리엇을 튕겨내며 다시 자세를 잡으려 했다.

하지만 상황은 그의 뜻대로 흘러가지 않았다.

엘리엇의 눈에 승렬이 또 뭔가를 하려는 게 보였다. 아까는 가느다란 선이었다면 이번에는 아주 작은 점이다. 작은 점이 생기고 반짝이려는 순간, 그는 다시 한 번 미세한 신성력을 쏘아내 점을 꿰뚫었다.

"스킬 : 호신강기가 취소됩니다!"

‘이게 뭔...’

엘리엇이 승렬을 들이받고 둘은 바닥을 한 바퀴 굴렀다. 솜씨 좋게 낙법으로 바로 일어선 엘리엇과 다르게 바닥에 내리꽂힌 승렬은 그대로 뻗고 말았다.

그의 자세가 완전히 무너졌을 뿐, 충격은 크지 않았다. 승렬은 바닥에 누운 채로 그에게 물었다.

“방금 그건 뭔가? 어떻게 스킬이 취소가 되지?”

헌터의 스킬은 마술사가 스킬을 쓰기에 앞서 술식을 계산하는 도중이 아니라면 전부 즉시 시전된다. 검기 발현 스킬은 즉시 시전에 효과가 지속되는 스킬이고, 호신강기 스킬은 즉시 시전에 효과 짧게 나타나고 끝나는 스킬이다.

즉시 시전이라는 말은 도중에 스킬이 방해를 받아 취소될 일이 없다는 의미다.

그런데 엘리엇은 즉시 시전이라는 말이 무색하게 스킬을 취소시켰다.

“뭔가 이상한 게 보여 그걸 잘라냈을 뿐입니다.”

“이상한 것?”

“어딘가와 연결된 지점이 있더군요. 그곳과 연결되지 않도록 통로를 무너뜨렸을 뿐입니다.”

엘리엇의 눈에 그건 마치,

“어디선가 힘을 빌려오는 것 같았습니다. 이런 건 자신의 힘이 아닙니다.”

“와, 방금 뭐에요? 스킬이 취소되던데?”

신기한 현상을 본 세리가 다가왔다. 엘리엇이 대련 중 본 내용을 설명하자 세리는 금방 어찌 된 일인지를 깨달았다.

“서버와 클라이언트의 개념이군요?”

엘리엇은 서버와 클라이언트의 의미를 몰랐다. 세리는 그를 위해 이걸 다시 풀어 설명했다.

“서버는 마을 공동 창고 같은 거예요. 주민들은 클라이언트고요. 주민들이 공동으로 쓰는 프로그램, 그러니까 소나 말처럼 몇 마리 없는 가축을 한데 모아놓은 공간이죠. 클라이언트는 서버에 있는 프로그램에 처리할 자료를 보내고, 그걸 처리해서 다시 받아요. 딱 들어맞는 비유는 아닌데 어쨌든 이처럼 능력자는 시스템이란 서버에 ‘스킬’이란 자료를 보내고, 시스템이 처리해서 ‘스킬 효과’로 다시 돌려준다는 거예요. 그런데 엘리엇이 그 과정에서 인터넷 통신망을 발견해서 선을 끊어버리니까 스킬이 취소가 된다, 이겁니다.”

“소를 빌리고 싶어 시스템한테 가는데 내가 가지 못하게 넘어뜨렸다는 말이구나?”

“그렇죠. 시스템한테 스킬 효과를 받았는데 그걸 받지 못하게 끊었을 수도 있고요. 그런데 그게 눈에 보여요?”

“지금도 보이는데.”

엘리엇은 다시 신성력을 쏘아 승렬과 연결된 선을 하나 끊었다.

“열어놓은 인벤토리도 강제로 닫히는구먼. 그래도 이번엔 취소되었다는 메시지가 뜨지 않았어.”

인벤토리는 엘리엇도 열 수 있기에 그는 인벤토리를 열었다. ‘인벤토리’라 말을 해도 되고, 의지를 강하게 내보여 말없이 열 수도 있다.

역시나 자신과 인벤토리의 반투명한 창 사이에 연결된 선이 보인다.

“여기도 있어. 보여? 지금 내 인벤토리를 열어놨거든. 여기서 여기로 이렇게.”

“흠, 안 보이는데요. 뭔가 느껴지지도 않고.”

세리가 영계에 진입하지 않는 선에서 한껏 힘을 끌어올려 봤지만 여전히 그가 말하는 선은 보이지 않았다. 세리는 넓은 영역의 마나는 잘 다뤘지만 이처럼 좁은 영역의 세밀한 부분엔 서툴렀다.

“스킬이나 인벤토리는 출력 장치를 통해 드러나는 것 같은데, 그럼 자신과 시스템 사이에 직접 연결된 선이 있을 거란 말이죠? 다른 선은 혹시 없나요? 몸하고 직접 연결된 선이요.”

“직접 연결된 선이라, 잠깐 기다려 봐.”

세리는 자신이 시스템 등록이 안 되던 때를 떠올렸다. 그냥 기계　오류인 줄 알았는데 모든 능력자, 각성자마다 시스템과 망으로 연결되어 있다면 이야기가 다르다. 엘리엇은 되고 자신만 안 되는 것도 이상하다.

엘리엇의 몸에서 고운 모래와 같은 신성력이 퍼졌다. 주변을 장악한 신성력은 얼마 지나지 않아 이질적인 선을 또 하나 발견했다.

“머리, 정수리 부근에 뭐가 있다.”

“그거 혹시 끊을 수 있어요?”

“안 돼. 휘어져서 피하려 들기만 하고 아예　닿는 걸 허용하지 않아. 딱히 내게 해를 끼치는 것 같진 않은데.”

“저한테는 뭐 연결된 것 없죠?”

“응.”

시스템은 이방인이라 할 수 있는 엘리엇도 망으로 연결했다. 하지만 세리 자신한테는 연결할 수 없었다. 엘리엇의 사례를 생각하면 다른 차원에 오래 있기 때문에 연결이 되지 않는 건 아니다.

마법이 영계의 영역이니까 시스템은 같은 세계에 있는 영계의 주민들에게 영향을 끼칠 수 없다는 가설도 틀렸다. 영계의 주민을 건드릴 수 없다면 정령은 정령 결속 스킬에 속아 사람한테 접근하지 않았을 것이다. 스킬 효과는 정령에게도 아주 잘 통했다.

‘이방인이라서도, 영계 출신이라서도 아니면 내게 다른 뭔가가 있어 시스템의 접근을 막는다는 건데.’

아무래도 세리는 이 또한 자신이 몸을 얻은 일과 관련이 있을 거란 생각이 들지 않을 수 없었다.

찝찝한 느낌만 남긴 채 대련은 끝이 났다.

사실 엘리엇이 스킬을 취소시키지 않는다는 조건을 붙인 대련이 한 번 더 있었다. 서로 배울 게 있어야 대련이 의미가 있는데 스킬을 취소시켜버리면 대련 자체가 성립되지 않기 때문이다.

하지만 나는 시스템과 나와의 관계를 생각하느라 제대로 보지 않았다. 엘리엇이 이겼겠지 뭘. 겉모습은 저래도 무술을 수련한 지 30년이 된 사람이다. 그중 20년은 전쟁터와 목숨이 오가는 실전을 치르며 보냈고.

“스킬에 이름을 붙여보는 건 어떤가? 물론 나는 이름 없이 스킬을 써야 하는 사람이기에 스킬 이름에 딱히 집착하지 않네만 다른 이들에게 설명하려면 이름 정도는 있어야 할 것 아닌가?”

그리고 대련이 끝난 후 어김없이 작명의 시간이 찾아왔다. 확실히 다른 이들에게 설명하기 위한 이름은 있어야 할 것 같다.

그럴듯하면서도 오글거리지 않는 단순한 이름을 짓기 위해 고민한 끝에 결과물이 나왔다.

"스킬 : 단절의 검."

"효과 : 검기 서린 검을 휘둘러 시스템과 능력자 간의 연결을 끊는다. 세밀한 마나 통제 능력과 수준 높은 검술을 요구한다. 지속 효과를 내는 스킬, 즉시 시전 스킬을 비롯해 상태창, 인벤토리창 모두 취소시킬 수 있다. 단, 능력자에게 항상 적용되는 패시브 스킬은 취소시킬 수 없다."

물론 남들이 이해하기 쉽게 이렇게 설명한다는 것이지 그의 힘은 이게 전부가 아니다.

나의 힘, 그의 힘은 하늘로부터 내려받은 것이 아니다. 시스템으로부터 받은 것도 아니다.

우리의 힘은 우리가 겪은 삶의 발자국, 흔적에 불과하다.

차갑고 고통스러운 비가 추적추적 내리는 세상에서 가장 질은 땅, 자칫하면 진흙 수렁에 빠져 그대로 죽어버렸을 그런 땅을 딛고 일어나며 생긴 가장 깊은 발자국이다.

살아남기 위한 몸부림의 흔적이다. 조금 더 살기 위해 앞을 가로막은 벽을 맨손으로 두드리며 부쉈을 때 생긴 주먹의 상처. 그 위에 검게 굳은 피딱지의 흉터가 바로 지금 나와 그가 쓰는 스킬의 정체다.

할아버지가 엘리엇과 할 일이 끝났으니 이제 나와 할 일이 남았다.

다른 귀환자는 실종된 시간 동안 무슨 일을 겪는가?

“대균열에 휩쓸려 실종되었을 때 무슨 일이 있었냐고?”

“네. 저희는 무려 30년이 지나고 귀환을 했잖아요? 그래서 지금 세상이 좀 낯설고 그래요. 아직도 꿈을 꾸는 것 같고. 다른 귀환자는 어떤 일을 겪었는지, 그리고 어떻게 그곳의 기억을 극복했는지 알고 싶어요.”

“그렇군. 혹시 자네들도 함께 실종되었다가 돌아왔는가?”

자네들‘도’에서 뭔가 심상치 않은 느낌이 들었다. 마치 전에도 함께 실종되었다가 함께 돌아온 사례가 있다는 것처럼 들렸다.

엄밀히 말하자면 우린 함께 실종되지 않았다. 더 자세히 따지면 나는 대균열 때 실종된 게 아니라 대균열이 일어나기 7년 전에 실종되었다. 할아버지의 물음에서 우리가 해당하는 부분은 함께 돌아왔다는 점밖에 없다.

대충 말을 어물쩍 넘겼다. 할아버지는 내 대답에 크게 신경 쓰지 않는 듯했다.

“함께 돌아오긴 했죠.”

“둘 다 각성자이고?”

“네.”

“그건 좀 부럽구먼. 그렇다면 내 이야기가 두 사람한테 도움이 좀 될 걸세.”

박승렬 할아버지는 지금으로부터 37년 전, 환갑 선물로 자식들한테 가상 현실 게임 ‘큐브 온라인’의 접속기 2개를 선물로 받았다. 접속기 선물이 2개인 이유는 할머니와 함께하라는 의미였다.

자유도가 높은 게임이니 게임을 즐기는 방법에는 여러 가지가 있었다. 사냥 없이 안전지대 마을만 돌아다녀도 세계 여행을 하는 듯한 느낌을 주던 세상이다. 자식들은 그런 의도로 두 분께 접속기를 선물했다.

두 분은 게임 내에서 여행도 다니고, 등산도 하고, 멀리 사는 자식과 손주를 안에서 만나기도 하는 등 나름 게임을 잘 즐기며 사셨다.

할아버지는 간간이 재미 삼아 검을 배워 사냥도 하고, 레벨도 올리며 본래의 게임을 맛보기도 했지만, 게임이라도 뭔가를 죽이기 싫었던 할머니는 7년간 레벨 1을 유지하며 지냈다.

그리고 대균열이 일어난 날. 두 분은 함께 휩쓸려 실종되었다.

“두 분이 함께 실종되었다고요? 그럼 꿈속의 세상에서도 같이 계시던 거예요?”

“그래. 사실 난 그래서 우리에게 무슨 일이 생겨서 다른 세상에 왔다는 사실을 알아차리지 못했어. 꿈답게 다른 세상에 있을 때는 이상한 점을 알아차리지 못한다지만, 설령 꿈인 걸 알았어도 크게 놀라지 않았을 거네. 매번 함께 다니던 집사람이 옆에 같이 있는데. 이젠 집사람이 꿈에도 나타나는구나, 했겠지.”

이 사실은 의미가 크다. 귀환하고 난 후 그곳의 감정과 기억이 희미하기에 꿈꾼 것 같다고 말들 하지만, 사실은 각자 개인이 꾸는 꿈이 아니라 어떤 세상에 같이 떨어졌다는 의미다.

윤채는 아무도 살지 않는 보랏빛 섬에 정령과 노느라 잘 몰랐던 것 같다. 역시 더 많은 표본이 필요하다.

어떤 세상에 같이 떨어졌다는 건 어쩌면 두 분뿐만 아니라 다른 실종자들도 자신도 모르는 사이 서로 만났을 수도 있다는 말이다. 서로 기억하지 못하고 있을 뿐.

모든 사람의 꿈이 공유되는 세상. 지금까지 나온 정보를 토대로 정리하면 그 세상이 바로 시스템에 의해 제 모습을 잃어버린 작은 상자 속 세상이 된다.

게임이라는 익숙한 틀을 벗어던진 진짜 세상은 실재한다.

“내가 기억하는 건 이 정도밖에 없네. 30년 전에 있었던 오래전 일이기도 하고 집사람과 내가 뭘 하며 그곳에서 지냈는지는 잘 기억나지 않아.”

“괜찮아요. 많은 도움이 되었어요!”

작은 상자 속 세상에 실재한다는 점을 확인한 것만으로도 충분하다. 그리고 현재 랭킹 1위인 윤겨울 헌터의 생각대로 아사달의 탑 지하층이 이곳과 그쪽 세상을 연결하는 통로라면, 분명 탑을 공략할 만한 이유로는 차고도 넘친다.

균열이라는 시스템이 만든 통로가 아니라 우리가 직접 통로를 제 발로 걸어 그쪽 세상에 닿을 수 있다면.

시스템의 비밀과 균열 현상을 해결할 실마리를 찾을 수 있을지도 모른다.

“그보다 더 기억에 남는 건 바로 귀환하고 나서야. 난 각성자가 되었지만, 집사람은 각성자가 되지 못했어.”

함께 실종되고 함께 돌아왔지만 한 명은 각성자고 한 명은 아무 능력 없는 일반인이 되었다.

각성자는 노화와 병으로 죽지 않는다. 일반인은 당연히 노화와 병에 시달린다.

그리고 두 분이 귀환한 지 지금은 30년이 지났다.

“그렇다면 설마...”

“집사람은 나보다 먼저 좋은 곳에 갔네. 지금 살아있었으면 아흔일곱이 되었겠지. 집사람만 그런 게 아니야. 나는 내 자식들이 나보다 먼저 죽고, 늙어가는 모습을 보고 있어. 나는 아직 칠십이 채 되지 않았는데 자식놈은 칠십이 넘었지. 이건 절대 좋은 경험이 아닐세.”

이런 옛이야기가 있다.

어느 관리가 아주 비싼 족자를 들고 가서 어느 절의 스님에게 좋은 글귀를 써달라고 부탁했다.

부탁을 받은 스님은 족자에다 이런 내용의 한자를 써서 주었다.

‘할아버지가 죽고, 아들이 죽고, 손자가 죽는다.’

이 내용을 본 관리는 화가 많이 나서 스님에게 따졌다.

“좋은 내용의 글귀를 써달라고 했는데, 이런 불길한 글귀를 써서 주시면 어떡합니까?”

그러자 스님이 말했다.

“할아버지보다 아들이 먼저 죽으면 자식을 먼저 떠나보낸 부모의 마음은 어떨 것이며, 손자가 먼저 죽으면 할아버지와 아들의 마음은 어떻겠습니까? 세상엔 자식을 먼저 보낸 부모가 많습니다. 부모는 자식 말고 내가 대신 죽을 수 있다면 그러기를 바라지만, 그럴 수 없는 게 세상 이치입니다. 이 글은 할아버지가 죽은 후 아들이 죽고, 아들이 죽은 후 손자가 죽는다는 의미로 모두 순리대로 살다 죽었으니, 어찌 좋은 내용이 아니겠습니까?”

그 말을 들은 관리는 고개를 끄덕이며 족자를 잘 가지고 돌아갔다는 내용의 이야기다.

궤변 같을 수 있겠지만, 적어도 박승렬 할아버지에겐 많은 생각을 불러일으킬 만한 이야기다.

“그러니 두 분도 각성자가 되었다고 너무 함부로 살지도, 너무 위축되어 살지도 마시게. 적어도 서로를 이해하는 사람이 옆에 있지 않은가. 세상엔 불로불사를 바라는 사람이 많아. 하지만 소중한 사람과 함께 늙고 함께 죽는 걸 바라는 사람은 별로 없어. 정작 후자가 더 이루기 쉬운 소원인데도 말이야.”

박승렬 할아버지는 마지막 인사와 함께 떠났다.

“두 분은 좋은 인연 서로 놓지 말고 잘 붙들고 가시게.”

우리는 다시 탑 4층으로 돌아왔다. 어느새 회의가 끝났는지 많은 이들이 건물 밖에 나와 있다. 주원의 모습이 보였다.

“회의는 잘 끝났어요?”

“네. 서로 원하는 바를 이뤘고 이제 법적 절차만 거치면 합병이 됩니다. 이제 불꽃 길드의 소속이 되는 거지요.”

“그렇군요. 분명 여러 조건에 제가 해야 할 일이 들어가 있을 것 같은데요. 정령사들을 도와준다거나, 아니면 지식을 좀 공유해 달라거나.”

“너무 일만 생각하시는 것 아닙니까? 그보다 우리 갈 데가 있습니다. 방금 연락이 왔는데, 이걸 좋은 소식이라고 해야 할지, 나쁜 소식이라고 해야 할지 잘 모르겠습니다.”

“왜요?”

“세리의 부모님 흔적을 찾았답니다.”

크게 기대하지 않았다. ‘부모님 흔적’이라는 말에서 이미 낌새가 느껴졌다. 아직 살아계셨다면 그런 단어는 쓰지 않았을 것이다.

무덤이나 화장터의 기록, 사망 신고 등 그런 내용을 발견한 게 아닐까, 하는 생각이 들었다. 무려 37년 전의 일이고 또 대균열 때의 혼란으로 전자정보를 비롯한 많은 정보가 사라졌다고 했으니 간단한 문서조차 찾기 힘들었을 것이다.

속이 턱 막힌다. 가슴에 무거운 감정이 얹혀 몸을 느리게 한다. 결국 나는 못난 자식이, 죄를 지은 자식이 되고 말았음을 깨닫는다.

어떤 사고 없이 어른부터 죽는 순리를 따르지 못하고 부모보다 자식이 먼저 죽었다. 부모는 자식의 시체도 찾지 못했다.

떠나보내지 않았으나 곁에 없어 안아줄 수 없었던 못난 딸이 여기 있다. 뒤늦게 왔다.

주원과 함께 간 곳은 어느 방송국이었다.

왜 방송국에 왔는지 궁금했던 찰나, 우리는 방송국 피디 한 분을 만났다.

“이분이 이세리 씨? 옛날 얼굴이 하나도 남아있질 않네요.”

“절 아세요?”

나를 아는 사람인가? 부모님 친구의 아들이라던가, 아니면 부모님을 아는 사람과 면식이 있다던가.

“저는 그냥 주원이 친구입니다.”

그가 내게 보여준 건 오래된 텔레비전 프로그램이었다.

여러 가지를 알고 싶다는 제목의 프로그램으로 미제 사건을 파헤치는 탐사 보도 프로그램이다. 36년 전에 방영된, 이제는 아주 옛날이 되어버려 방송국 기록 보관소에서나 찾을 수 있는 그런 프로그램.

탐사 보도 프로그램은 갑자기 실종된 여고생을 다루고 있었다.

갑자기 실종된 여고생이 누군지는 뻔했다.

“맞아요. 제 얼굴 맞아요!”

주원의 친구라는 저 피디는 주원의 부탁으로 옛날 뉴스를 비롯한 방송 프로그램에 혹시 내가 실종되었던 때의 기록이 남아있는지 찾다가 나를 발견했다고 말했다. 얼굴은 다르지만 이름이 같고, 실종이란 키워드도 일치하는 여학생.

이런 사건의 피해자는 보통 가명에 진한 모자이크를 씌워 신원을 보호하지만, 내 경우엔 혹시 이런 여학생을 본 적이 있으면 방송국이나 경찰서에 신고해달라는 의미로 본명과 얼굴을 그대로 방송에 내보냈다.

만약 이러지 않았더라면 저 피디분도 나를 찾지 못했을 것이다.

그리고 나도 밴시가 되기 전, 죽기 전의 나를 찾지 못했을 것이다. 그래도 가장 내 기억에 오래 남은 건 검은 머리카락의 내 얼굴이었기에 난 생전의 나를 알아보았다.

나는 학교에서 실종되었다. 학교에서 수업을 받던 도중, 어느새인가 사라졌다는 친구와 선생님들의 증언이 이어졌다.

학교 내부라 CCTV는 설치되어 있지 않았다. CCTV가 있긴 했어도 학교 외벽에 방범용으로 설치되어 있기에 학교 내부를 촬영하진 않는다.

내가 사라진 시간을 예상할 뿐, 언제 사라졌는지 아무도 모른다. 4교시가 끝난 점심시간. 외부 침입의 흔적은 없다. 여고이기에 축제나 체육대회 때를 제외하면 학교를 출입에 나름 철저한 학교였다.

경비원은 내가 사라진 날, 특별히 수상한 외부인이 들어오지 않았다고 증언했다.

“아...”

그리고 마침내, 방송국과 부모님이 인터뷰 내용이 나왔다.

나는 실명이 나왔는데. 얼굴도 모자이크 없이 다 나왔는데.

부모님은 그렇지 않았다.

얼굴은 흐리고, 이름은 가명인 데다가, 목소리는 변조되어 이상하게 들린다.

분명 부모님이 맞는데, 나는 엄마, 아빠의 얼굴과 목소리, 이름을 떠올릴 수 없다.

내 얼굴은 금방 알아차렸잖아. 동네와 학교도 보자마자, 이름을 듣자마자 어딘지 알아차렸어. 기억이 되살아났단 말이야.

엄마, 아빠도 그래. 엄마 얼굴을 보면 난 엄마를 기억해낼 수 있을 테고, 목소리를 들으면 학교 가라고 나를 깨웠던 그 아침을 떠올릴 수 있었을 거야.

아빠를 보면 난 우리 가족이 여행 갔을 때를 기억해낼 수 있었을 거야. 여름엔 어디를 갔고 겨울엔 어디를 갔는지. 유독 더웠던 때가 언제였으며, 갑자기 눈이 쏟아져 운전하기 힘들다고 투덜대던 아빠의 목소리가 내 기억 깊은 어딘가에 있어서, 그걸 밖으로 끄집어낼 수 있었을 거야.

이름, 얼굴, 목소리 그중에 하나라도 남아있다면.

딱 하나만.

화면을 손으로 문질러 보았다. 아무리 닦아도 아빠 얼굴에 덧입혀진 흐린 안개는 지워지지 않았다. 엘리엇이 내 손을 잡는다.

“세리야.”

나도 모르게 손에 한기가 서려 있었다. 자칫 모니터를 망가뜨릴 뻔했다.

“모자이크 제거 기술 같은 건 없어요? 아니면 취재했던 피디 중 연락이 닿는 사람이라든가...”

“모자이크는 원본에 직접 손상을 가하는 방식이라 복원이 안 돼요. 성인 동영상의 모자이크를 제거한다는 사람도 있는데 그건 모자이크 부분을 제일 그럴듯한 장면으로 채워 넣는 거지 복원이 아니에요. 이 정도로 완전히 얼굴을 가린 모자이크는 어떻게 채울 방법이 없어요. 36년 전 영상이라 진행하신 배우분은 이미 돌아가셨고, 취재했던 피디도 지금 어디 있는지 몰라요.”

36년의 세월에 더해 대균열 이후의 혼란으로 많은 정보가 사라졌다. 그때 실종된 사람들도 죽어서 실종 처리가 된 건지, 아니면 대균열에 휩쓸려 실종 처리가 된 건지 모를 정도다.

사람을 찾는 프로그램처럼 예전의 기록부터 시작해 계속 올라가 마침내 사람을 발견하는 그런 일은 이제 어렵다.

“그럼 영영 알 수 없는 거예요? 부모님의 이름, 얼굴, 목소리 중 아무것도?”

“...그럴 확률이 높죠. 너무 오래전 영상이에요.”

다른 방법이 없는지 묻던 도중 영상은 흘러 스튜디오와 진행자의 얼굴을 비추었다. 진행자는 이때까지 내용을 정리한 후, 프로그램의 트레이드 마크라 할 수 있는 대사를 내뱉었다.

잠시 잊고 있었다. 이건 뉴스가 아니라 의도적으로 은폐된 사건이나 수상쩍은 미제 사건과 같은 걸 파헤치는 탐사 보도 프로그램이란 걸.

"그런데 말입니다, 우리는 세리 양의 실종 사건에서 한 가지 이상한 점을 발견했습니다."

그 후 나온 건 부모님과의 인터뷰 내용이었다.

“세리가 무슨 이상한 게임 회사에서 자꾸 연락이 온다고 했어요. 개발 중인 게임을 테스트해달라는 거예요. 자기는 컴퓨터 게임을 많이 해보지 않아 잘 모른다고 거절했는데도 계속 연락이 오더니 나중에는 학교까지 찾아왔다는 말을 했어요. 회장님의 지시라 말단 사원인 자신들은 따를 수밖에 없데요.”

프로그램 피디가 묻는다.

“그게 언제입니까?”

“세리가 2학년일 때니까, 일 년 전이요. 너무 끈질긴 나머지 세리가 화를 냈는데도 쉽게 포기하지 않는다고, 이거 스토킹으로 신고 가능한지 물어볼 정도였어요.”

그 후로는 진행자의 내레이션이 이어졌다.

"세리 양이 실종되기 일 년 전부터 개발 중인 게임을 테스트해달라고 요청하던 회사는 외국계 G모 회사로, 가상 현실 게임이라는 새로운 영역을 개척하는 거대한 회사였습니다. 세리 양이 실종된 지 2년, 현재 회사는 가상 현실 게임을 개발하고 서비스하는 상태입니다."

“그러더니 세리가 실종된 후 끈질기던 회사 사람의 연락이 뚝 끊겼어요. 마치 무슨 일이 일어났는지 이미 알고 있는 것처럼요.”

“그럼 두 분은 경찰의 발표대로 세리 양의 단순 가출이 아닌 납치나 다른 사고가 있었다고 생각하시는 건가요?”

“그렇죠. 세리는 가출할 아이가 아니에요. 상식적으로 가출할 애가 집에서 체육 수행평가 있다고 그걸 연습하고 있었겠어요? 꼭 그 게임 회사가 세리를 해코지했다고 생각하진 않아요. 게임 회사를 가장한 어떤 범죄 조직이 그랬을 수도 있죠. 분명한 건, 경찰의 말대로 단순 가출 사건이 절대 아니란 거예요.”

"부모의 말을 듣고 우리 제작진은 세리 양에게 계속 게임 테스트를 요청한 G모 회사를 찾아갔습니다. 하지만 회사는 처음부터 세리 양이 스토킹으로 신고를 해야겠다고 생각할 정도로 끈질기게 회사가 연락했다는 사실을 부인했습니다."

"세리 양이 다니던 학교에 직접 찾아가기까지 했다는 직원에 관한 내용도 회사 관계자에겐 들을 수 없었습니다."

여기까지만 봤을 때, 엄마, 아빠의 주장은 음모론일지도 모른다.

이건 마치 불의의 사고가 일어났는데, 그 사고의 원인이 어제 집에 찾아온 방문 판매원의 원한 때문이라고 주장하는 것과 같았다. 물론 1년 동안 끈질기게 연락했다는 특이점이 있지만, 그것만으로 인과관계를 설명하긴 부족하다.

하지만 이걸 잊으면 안 된다.

게임을 개발한 G모 회사의 회장은 바로 세계를 작은 상자에 가둔 마법사다. 나는 내가 모르던 사이 마법사와 얽혀 있었다.

그런 마법사가 직접 지시해서 나를 데려가려 했다? 아무리 생각해 봐도 게임 테스트는 나를 데려가기 위한 핑계다.

분명 그 마법사는 내게서 뭔가를 봤다. 그만한 힘이 있는 마법사라면 영계에서 과거와 미래를 마음대로 살펴봤을 수도 있다. 이미 한 번 자신의 손으로 거대한 재앙을 일으킨 마법사인데 미래를 함부로 손대고는 다른 재앙을 일으키지 않으리란 법은 없다.

두 세계를 합치려는 시스템의 판단과 대균열로 인한 세상의 혼란과 죽음을, 그 마법사가 몰랐을 리 없다. 그건 영계를 들여다보지 않고도 쉽게 추리가 가능할 정도의 미래에 불과하다.

그쪽 세계에도 예언자란 이름으로 미래를 엿보던 마법사들이 있었다. 그들은 그래도 미래를 함부로 말해선 안 된다는 사실을 알고 있기에 자신이 본 미래를 여러 가지로 해석할 수 있는 노래 혹은 시로 남겼다. 아니면 일부러 중요한 부분을 훼손시켜버린다던가.

자신의 힘이 불러올 위험과 재앙을 경계한 예언자들은 그래도 양심적이다. 하지만 저 미친 마법사는 온통 작은 상자 속 세계를 원래대로 되돌릴 방법에 혈안이 되어 있어 그런 부작용 따위는 전혀 신경 쓰지 않았을 확률이 높다.

평범한 학생이 아닌 죽었다가 되살아난 내가 필요해서 일부러 나를 이세계에 던져놨나? 지금의 내가 마법사가 본 미래에 중요한 역할을 해서?

나는 모른다. 하지만 미래에 내가 중요한 인물이 된다고 엄마, 아빠와 생이별하고 낯선 세계에서 살해당할 이유는 어디에도 없다.

나는 거대한 운명의 흐름에 휩쓸려 스스로 아무것도 하지 못하는 장기 말이 아니다.

누군가는 상투적인 표현이라 비웃을지 모르지만, 내 삶의 주인공은 나다. 비웃음 사는 그 말을 실천하기 위해 나는 지옥을 횡단하고, 불타는 길을 걸었다.

거대한 권력의 부패를 두고 보지 못하는 삶의 주체가 되기 위해.

사랑하는 이의 신념과, 지옥에 순응하지 않고 사람으로 사는 삶의 주체가 되기 위해 그와 나는 살아왔다.

나와 비슷한 생각을 하는지 엘리엇의 표정도 심각해졌다. 단지 부모님의 흔적을 찾기 위한 줄로만 알고 있는 주원과 피디분은 아무것도 모르는 표정이다.

예언자가 남긴 정확하지 않은 예언서 때문에 역사적으로 수많은 세력이 자신이 예언서 속의 제왕이라 주장하며 난을 일으켰다.

역경을 딛고 일어선 단 하나의 왕과.

왕을 위해 헌신하는 세상에서 제일 아름다운 왕비가.

영원히 해가 지지 않는 땅을 세울 거라는 내용의 예언서.

더 웃긴 건 이런 내용의 예언이 그 주인공이 누가 될지 몰라도 분명 언젠가 현실이 될 거라는 사실이다.

마법사의 예언은 절대 틀리지 않는다. 과학적이진 않아도 언데드가 있고, 정령이 있고, 나처럼 조만간 죽을 사람을 예지하는 밴시도 있는 세상에서 마법사의 예언은 신뢰할 수 있다.

이런 내용의 예언서는 힘 좀 길렀다는 남자들에게 아주 잘 먹혔다. 과거 우리나라에서도 백제고 신라고 자신이 좀 잘난 왕이다, 싶으면 너도나도 자신을 전륜성왕(轉輪聖王)이라 칭했듯, 그곳 왕과 대영주들도 그랬다.

‘단 하나의 왕은 바로 나다. 그래서 나는 예언서의 내용대로 나를 위해 헌신하는 아름다운 왕비를 얻을 자격이 있고, 내 나라를, 내 땅을 영원히 해가 지지 않는 땅으로 만들 것이다!’

실제로 그런 왕이 탄생했는지는 모르지만, 그놈의 예언서 때문에 세상은 개판이 되었다. 죽어 나가는 건 백성이다.

심지어 루메누스 교단도 이 예언에 슬쩍 끼어들 정도다. 교단은 왕과 왕비는 그저 비유와 상징에 불과하고, 빛과 온기를 숭상하는 교단이야말로 ‘영원히 해가 지지 않는 땅’에 제일 잘 어울리지 않느냐는 주장을 펼쳤다.

이 주장은 후에 독실한 종교인인 엘리엇에겐 용납할 수 없는 교단의 타락으로 받아들여졌고, 반기를 들게 된 계기 중 하나가 되었다.

본인에게서 직접 들은 이야기다. 교단의 권력욕이 극에 달했다는 증거다.

이처럼 마법사와 얽혀본 사람이라면 절대 마법사를 좋아할 수 없게 된다. 기적을 부르는 마법사든, 재앙을 부르는 마법사든.

“대균열을 일으킨 그 마법사가 네게서 뭔가를 본 모양이야.”

“아무래도 그런 것 같죠?”

“그런데 여기에도 마법사가 하나 있다고 했잖아?”

“아! 그렇죠. 윤겨울 씨라고 헌터 랭킹 1위인 사람이 마법사예요. 게다가 과거에 가상 현실 게임 개발에 참여했었고, 유일하게 남은 관계자이기도 하죠.”

이거다.

이 사람을 만나야 한다. 이 사람이야말로 지금 진실에 제일 가까울 만한 사람이다.

주원에게 물었다.

“윤겨울 헌터는 어디에 가야 만날 수 있죠? ”

주원은 갑자기 부모님의 흔적을 찾던 내가 윤겨울 헌터를 찾으니 이상해 보인 모양이다. 그래도 그는 내 질문에 성실히 답했다.

“오로지 탑의 지하를 공략하는 데에 열중하는 분이라서요. 언제 지하 밖으로 나왔다가 언제 다시 안으로 들어갈지는 몰라요. 헌터 협회라면 아마 지금 지하 공략 중인지 아닌지 정도는 알고 있을 거예요.”

“아사달로 돌아가죠. 그 사람을 꼭 만나봐야겠어요.”

탑 1층에 자리 잡은 헌터 협회에서 현재 윤겨울 헌터가 어디 있는지 들을 수 있었다. 더불어 윤겨울 헌터라 하는 지하층 공략에 관한 내용도 들었다.

“지금 지하 21층을 공략한다고 가셨어요. 한 일주일은 지났죠.”

어느 길드에도 들어가지 않고 윤겨울 헌터와 함께 지하를 공략하는 팀이 있다. 전부 각성자로 이루어진 소규모 팀이 탑의 지하에서 무슨 일을 하는지는 알려진 바가 없다.

“윤겨울 헌터를 비롯해 팀원들도 지하에서 무슨 일을 하는지 알려주질 않아요. 윤겨울 헌터가 반드시 비밀을 지켜야 한다는 조건을 걸지도 않았는데 그들만의 뭐가 있는지 아무도 얘기하질 않아요.”

이른바 랭킹 1위의 윤겨울 헌터를 필두로 한 지하층 공략팀 ‘패스파인더(pathfinder).’ 대중적으로 알려진 것치고는 폐쇄적이고 비밀스러운 팀이다.

“현재 21층을 공략하는 중이라면 20층까지는 공략이 끝났다는 말이잖아요? 그럼 20층까지 쌓인 정보를 통해 유추하는 것도 불가능해요?”

“네. 공략이 끝난 층엔 아무것도 남지 않아요. 무시무시한 괴물이 그곳을 지키고 있었을 수도, 난해한 기관 장치가 있었을 수도 있는데 저희는 알 수가 없죠.”

심지어 지하층으로 가는 문, 길도 알려지지 않았다. 생각해 보니 탑에는 1층부터 12층 중 현재 머무르는 층을 제외한 포탈 11개가 있을 뿐, 지하로 가는 포탈은 어디에도 없다.

“알려진 바로, 공략되지 않은 지하층은 오로지 마법사인 윤겨울 헌터의 마법으로만 갈 수 있다고 해요. 공간을 다루고 통로를 만드는 힘으로요.”

“윤겨울 헌터의 마법이 바로 공간을 다루고 통로를 만드는 건가 보죠?”

“저는 그렇다고 들었어요. 공략이 덜 된 층은 몰라도 공략이 끝난 층은 출입할 수 있는데 한 번 알아볼까요?”

“그래요? 거긴 갈 수 있어요?”

“각성자가 요청하면 출입할 수 있는 거로 알고 있어요. 사실 가도 대단한 건 없어요. 저도 조사 보고서를 쓰러 간 적이 있는데 아무것도 없어요.”

직원의 말대로 탑의 지하 출입 허가는 쉽게 받을 수 있었다. 각성자라면 당장 협회 직원을 대동하고 공략이 끝난 탑의 지하로 갈 수 있다.

1층에서 지상층으로 가는 11개의 포탈 옆, 출입이 통제된 구역에 탑의 지하로 가는 통로가 있었다. 꽤 가파른 경사의 동굴로 안이 캄캄하다. 동굴 벽엔 아래로 향하는 계단이 만들어져 있다.

“밑이 잘 보이지 않으니 조심하세요.”

손전등으로 밑을 확인하며 한참을 내려갔다. 동굴은 석회 동굴처럼 안으로 갈수록 더 넓어졌다. 그리고 자연적으로 만들어진 것만 같았던 동굴의 벽은 점점 인위적으로 각진 벽돌로 변해갔다.

그 벽돌은 탑의 지상층을 이루는 수정 큐브와 정반대의 느낌을 냈다. 빛을 반사하지 않으면서 불투명한 검푸른 벽돌은 항상 벽돌 간의 경계가 뚜렷하다.

“여기가 제일 바닥인가요?”

“네. 여기 벽을 잘 보시면 알 수 없는 문자 보이시죠? 사실 우리가 계속 바닥만 살피며 내려와서 그렇지 계속 층마다 벽에 이런 숫자가 있었어요. 아라비아 숫자는 아니지만, 똑같이 십진법을 쓰기에 우린 이 문자가 20을 의미한다는 걸 알아차릴 수 있었죠.”

동행한 직원이 손전등으로 벽을 비췄다. 직원의 박물관 가이드 같은 설명을 뒤로하고 우리는 동굴 벽돌에 음각된 익숙한 문자를 바라보았다.

나보다 엘리엇에게 훨씬 익숙할 원래의 언어, 이브림 언어가 벽에 음각으로 새겨져 있었다. 잘 쓰지 않는 문법으로 되어있긴 하나 분명 이브림 언어였다.

‘20번째 이야기가 잠든 곳.’

우린 동행한 직원이 알아듣지 못하게 이브림 언어로 대화했다.

"저걸 보니 여기가 무덤 같다는 느낌도 드네요. 해골과 뼈만 없다뿐이지 프랑스에 있는 지하 묘지 카타콤의 이미지가 떠오르기도 하고."

"그보다 여기에 왜 이브림 언어가 있는 걸까? 작은 상자 속 세계와 우리 세계가 어쩌면 연관되어 있을 수도 있겠어. 그래서 네가 저쪽 세계로 갈 수 있었고, 내가 이쪽 세계로 올 수 있었던 걸까?"

"연관이 없진 않겠죠. 언어와 숫자가 아예 같은 건 분명 특이한 일이에요."

마지막으로 영체화를 통해 이곳과 연결된 다른 공간은 없는지 확인해보았다. 조금 무리해서 벽을 통과해 저 너머를 확인하고픈 생각도 있었다.

하지만 탑의 지하를 이루는 검푸른 벽돌은 영체의 통과를 허락하지 않았다. 영체가 통과할 수 없는 물질은 여기서 처음 봤다.

설마 이 동굴의 벽돌 하나하나가 전부 미스릴로 되어 있는 건 아니겠지. 내가 알기로 영체가 통과할 수 없는 물질은 미스릴밖에 없는데.

그 희귀한 미스릴로 벽돌을 만들어 이 거대한 지하 탑을 쌓았다고?

이건 돈지랄의 문제가 아니다. 미스릴은 돈이 많다고 쉽게 구할 수 있는 금속이 아니다. 미스릴을 구하려면 오히려 돈보다 권력이 필요할 정도다. 권력을 활용해 미스릴 광산이나 유통 정보를 독점한 후에야 돈지랄을 해서 구할 수 있다.

그만큼 희귀한 금속이라는 거다. 동화 속 보물로 심심치 않게 등장하는.

지하 21층으로 가는 문은 정말로 윤겨울 헌터의 능력으로만 열 수 있는지 도저히 찾을 수 없었다. 우리가 비밀 공략팀 ‘패스파인더’에 들어가지 않는 이상 더 알아낼 수 있는 건 없어 보인다.

문제는 패스파인더 팀이 쉽게 사람을 뽑지 않는다는 것.

팀에 들어가고 싶은 이들은 많았으나 윤겨울 헌터의 까다로운 기준을 아무도 통과하지 못했다. 근래 몇 년 동안 새로운 팀원을 뽑지 않다 보니 나중엔 면접도 하지 않는다고 한다.

“일단 기다려 보죠. 그래도 비밀의 실마리를 찾은 것 같으니 언젠가 기회가 올 거예요.”

이곳에서 더 볼 일이 없어진 우리는 미스릴 벽돌을 쌓아 만든 것으로 의심되는 탑의 지하를 벗어나 지상으로 돌아왔다.

길드 합병 회의도 하고, 짧은 데이트도 하고, 각성자 등록도 했다. 방송국에 갔다가 탑의 지하를 갔다 왔는데도 밤이 찾아오지 않는 아사달은 여전히 한낮이다.

시간은 저녁 여덟 시에 가까워지고 있다. 아사달 밖으로 나가면 현실은 밤이다.

이제 집으로 돌아가 저녁을 뭐로 먹을까 하다가 문득, 그런 생각이 들었다.

“엘리엇, 파르다마스 예언서 내용 기억해요?”

파르다마스 예언서는 아까 말했던 역경을 딛고 일어선 단 하나의 왕과 왕을 위해 헌신하는 세상에서 제일 아름다운 왕비가 영원히 해가 지지 않는 땅을 세울 거라는 내용의 예언서다.

“알지.”

“그럼 그 예언서 뒷부분이 어떻게 끝나는지도 알아요? 제가 들은 이야기엔 예언서의 뒷부분 내용이 없더라고요.”

“의도적으로 예언자들이 그 부분을 훼손해서 그래. 영원히 해가 지지 않는 땅을 세운다는 부분 때문에 사람들이 그 뒷부분은 딱히 중요하게 생각하지 않기도 하고.”

“탑 지하를 갔다 오면서 엘리엇의 세계와 작은 상자 속 세계가 연관이 있다는 사실을 알았잖아요?”

“그렇지.”

“그 예언서의 내용이 여기에서 일어날 수 있지도 않을까요?”

탑의 지하에 갔다 오기 전이라면 이런 생각을 하지 않았을 텐데 왠지 모르게 마음 한구석에 찝찝함이 남았다.

봐봐.

왕이 영원히 해가 지지 않는 땅을 세운다는데.

이곳 아사달도 밤이 찾아오지 않는, 영원히 해가 지지 않는 도시잖아.

왕이 영원히 해가 지지 않는 땅을 세운 후, 훼손된 예언서의 뒷부분엔 어떤 내용이 적혀 있었을까.

거기엔 해피엔딩이 있었을까, 배드엔딩이 있었을까.

어떤 결말이 적혀 있었을까.