

< 53. 엑소더스(1) >

"후우..."

한수는 뼈거덕거리는 전신의 격통을 느끼며 자리에서 일어났다.

'... 살았구나.'

마지막에 은빛 액체에 깔려 질식사할 수도 있겠다 싶었는데 다행히 살아서 올라온 모양.

한수는 주변을 둘러보기 전, 먼저 자신의 육체를 점검했다.

그리고는 한숨을 내쉬었다.

'... 평소 전투력의 10%도 안 나오겠군.'

부상 때문이 아니다.

그보다는 단 한 번의 지르기를 위해 맞춰진 육체가 문제.

당연히 한 번의 지르기에 적합한 육체는 전투에 좋은 육체가 아니다.

창 한 번 찌르고 드러누울 게 아니니까.

'후읍!'

한수는 숨을 들이마신 후 자신의 전신 각 부위를 강제로 조정하기 시작했다.

맨손, 악력을 사용하여.

우두둑.

두둑.

까드득.

꼬인 근육을 풀어내고 어긋난 뼈와 뒤틀린 관절을 맞췄다.

혈관을 주물러 풀어내고 뒤바뀐 골격을 추나와 수기

를 사용하여 바로잡았다.

한수는 빠르게 뒤틀린 육체를 예전, 구두룡창을 사용하기 전의 육체 상태로 뒤바꿔갔다.

종족화는 풀렸지만, 여전히 작동하는 마정옥과 육체 강화 시술, 용아검이 빠르게 손상된 세포와 상처를 치료했다.

과득!

단번에 목뼈를 쳐서 뒤틀려있던 구조를 바로잡은 한수는 몸을 휘휘 움직여본 후 고개를 끄덕이고는 이 뒤틀린 육체의 원인을 떠올렸다.

그리고는 희미하게 미소지었다.

구두룡창.

육체를 뒤틀면서까지 사용해야만 하는 기술.

비록 리스크는 크다.

하지만 그 이상의 보상이 있다.

그 위력.

누구든 비슷한 수준이라면 일격에 죽일 수 있다.
피할 수도 없고 막을 수도 없는 파멸의 일격.
평소 일격필살의 전투스타일을 지니던 한수 자신과도
잘 맞는 편이었으니 더욱 그랬고.

'그리고 이것도 좋지.'

후우우웅!

한수의 손끝에서 슬쩍 붉은 가루가 흘러나왔다.

적분.

그 예전, 마력엔진의 힘을 빌려 쓸 수 있었던, 균매검
의 진화 버전.

아무래도 마정옥이 마력엔진의 하위호환이니 그 정도로 넓은 범위를 뒤덮을 수는 없지만 그래도 이렇게 활용할 수 있게 되었다는 것 자체가 나쁘지 않다.

우선 자신의 몸 상태를 체크한 한수는 일곱 혼의 파편을 발동시켰다.

아래쪽의 상황을 체크할 필요가 있으니.

우우웅.

노란색 지대를 담당하는 파편의 주인, 칸의 목소리가 흘러나왔다.

<무사하십니까? 벌써 삼 일이나 흘러서 걱정했습니다.>

그 말에 한수가 떨떠름한 표정을 지었다.

3일이나 기절해있었다니.

'정말 함부로 쓰면 안 되겠구나.'

생각을 마친 한수는 이것저것 아래의 상황을 물어보기 시작했다.

<피해자는 없고?>

그 말에 칸이 고개를 끄덕이며 대답했다.

아래쪽의 정리는 끝났다.

가엘-타라가 터지며 어마어마한 충격파가 터졌지만, 바닷가 깊은 곳에서 터졌기에 대륙을 뒤덮을 정도의 피해가 오지는 않았다.

해안가가 쑥대밭이 되기는 했지만, 어차피 그쪽에 살던 사람은 없으니 괜찮고.

치안유지도 열 대의 위성요새만 있으면 충분하다.

<진인들은 어떻게 되었지?>

그 말에 칸이 피식 웃으며 말했다.

<그.... 1계급이라는 놈들이 맞아 죽었습니다. 3, 4계급들한테. 알고 보니 속여서 목숨을 바치게 했더군요. 그게 들통이 난 데다가 효과가 없던 것까지 드러나서....>

<남은 자들은?>

<그 녀석들이야 이제 힘도 없으니 격리구역에 수용하기로 했습니다. 어차피 워낙 혼을 바친 녀석들이 많아서.... 살아남은 녀석들도 별로 없거든요. 혹시 모를 위성요새의 보수나 수리에도 유용하겠지요.>

그 정도면 나쁘지 않다.

한수가 고개를 끄덕일 때.

칸이 머뭇거리다가 입을 열었다.

<저.... 그런데 당분간을 못 올라갈 것 같습니다.>

이야기를 들어보니 가엘-타라가 터진 여파로 그들이 있는 전역에 어마어마한 해일과 소용돌이가 휘몰아치고 있다고 한다.

그 안으로 들어가면 다음 세계로 넘어가는 수심에 도달하기도 전에 익사할 수도 있는 상황.

해일과 소용돌이가 언제까지 남아있지는 않겠지만 당장은 합류하기 힘든 상황이 되어버렸다.

그 말에 한수가 고민하다가 고개를 끄덕였다.

'이왕 이렇게 된 것. 그 기간에 위성요새로 마정담을 심도록 하면 되겠군.'

사람을 불렀다면 좀 더 편했겠지만 이렇게 된 이상 마음비우는 게 낫다.

어차피 위쪽에서의 일은 혼자 진행하는 게 편하기도 하고.

그리고 이번, 칼투스의 사건에서도 본 것처럼 혼자 일

하면서 억제책을 만들어놓고 그다음에 사람들을 부르는
게 더 낫다.

통제할 수 없는 자들은 재앙이니까.

숫자도 많아진 데다가 개개인이 강해졌으니 더욱 그
렇다.

'그러니 슬슬 움직여야지.'

어느덧 육체는 많이 회복되었고 움직이기 불편할 정
도는 아니다.

한수는 자리에서 일어난 후 칸에게 메시지를 보냈다.

<난 가보도록 할 테니 부탁한다.>

그런 한수의 말에 칸이 웃으며 말했다.

<지금 옆에 엄청나게 섭섭해 하시는 분들이 많습니
다. 어쩔 수 없는 일이지만요. 지금 몇몇 분들은 그쪽으
로 건너간 분들을 부러워하고 있습니다.>

<건너왔다고?>

한수의 말에 칸이 고개를 끄덕였다.

<인원체크를 해보던 중 숫자가 맞지 않아 확인해보니... 가르메이아가 가엘-타라로 변신할 때 그 근처에 있던 몇몇이 도망갈 곳을 찾다가 은빛 바다로 뛰어들었다고 하더군요.>

그 말에 한수가 고개를 끄덕였다.

확실히 그런 괴수를 피해 도망갈 곳을 찾는다면 은색 바다가 가장 좋은 선택이다.

아무리 녀석이라도 차원을 넘어 쫓아올 수는 없으니까.

칸은 그런 한수를 보며 말했다.

<운이 좋으면 한수 씨를 만나게 되겠지요. 그러면 힘내십시오.>

칸은 진심으로 존경의 뜻을 담아 인사를 하고 연결을 끊었다.

'이제 가봐야지.'

녹색 지대.

이곳은 앞과는 달리 굉장히 특이하다.

한수는 주변을 비잉 둘러보았다.

온통 새하얀 공간.

어찌 보면 얼마 전, 카르멘의 사념공간과 비슷하지만,
엄연히 다르다.

한수가 백색 공간에서 일어서서 한 걸음 내디딘 순간.
쩌어억.

허공이 벌어지며 익숙한 얼굴이 튀어나왔다.

"아 역시! 믿었는데 살아나왔네요! 이히히. 어때요? 엄청
괜찮은 기술이었죠?"

"..."

여전히 만신창이 상태인 자신의 몸을 보며 한수가 작은
한숨을 내쉬었다.

그런 한수의 반응을 즐기던 요정은 한수의 주위를 빙글
돌더니 입을 열었다.

"자.... 앞의 사람들은 이미 먼저 떠났고 이제 한수 씨

만 떠나면 되겠네요. 그 전에.... 주의 사항을 듣고 가셔야죠?"

주의 사항에 대해 요정이 말한 순간.

한수의 앞으로 좌르르 창이 떠올랐다.

[로그인 지역/로그아웃 지역을 설정해주시시오.]

-카시아스 마을/벨티름의 산

-에포스 영지/아카이누 협곡

-가림토 마을/아킬레스의 호수

...

"그러면.... 뭐 설명은 해야겠죠? 히히."

의문스럽게 웃은 요정이 주의 사항에 관해 설명하기 시작했다.

"우선 로그인 지역은 당신이 어디에서 시작하는지를 알려주는 거예요. 눌러보면 간단한 정보가 있지요."

요정의 말을 들은 한수는 한 군데를 꼭 눌러보았다.

좌아악!

그러자 마을에 대한 간단한 정보가 주르륵 올라왔다.

한수가 눌러본 이유는 별것 아니었다.

예전 이곳이 자신이 들렀던 마을이기에.

물론 이번에는 다른 곳으로 들어가야 한다.

무표정한 얼굴로 획획 마을을 넘기던 한수를 향해 요정이 다시 입을 열었다.

"로그아웃 지역은 로그인 지역에 따라 정해집니다. 로그아웃 지역은 간단해요. 당신이 다음 지대로 가려면 어디까지 가야 하는지를 알려주는 거죠. 자.... 그러면 어디로 들어가느냐? 바로바로...."

요정이 땀을 들일 때 한수가 속으로 중얼거렸다.

'엑소더스.'

<엑소더스>

녹색 지대의 또 다른 이름.

하지만 그 실체는 하나다.

현실 같은 게임.

게임 같은 현실.

신이 만든 수많은 세상 중 하나에서 실제로 서비스되고 있는 가상현실게임의 이름.

'아마 현대사회와 비슷한 곳이겠지.'

가보진 않았어도 그 세상에 대한 정보는 어느 정도 유추할 수 있다.

신이 만든 가상현실게임, <엑소더스>가 배포, 운영되고 있는 세상.

그곳의 주민들은 자신들이 하는 게임이 신이 만들었다는 사실을 모른 채, 게임에 접속하여 또 다른 세상을 즐긴다.

엑소더스는 그곳에서 최고의 인기를 구가하는 게임이다.

한수의 귀로 주절주절 설명하는 요정의 말이 들어오

기 시작했다.

"뭐. 그냥 게임이라고 생각하고 즐겁게 플레이하면 돼요. 게임 많이 해보셨잖아요? 친절하게 여러분들 시스템도 게임이랑 비슷하고. 스킬도 있고 아이템도 있고. 그냥 평상시 하시던 대로 하면 돼요. 그냥 그곳 주민들처럼 즐기면 되지요."

'똑같다고?'

한수가 코웃음을 쳤다.

물론 비슷하긴 하다.

그들 플레이어와 자신들은 똑같이 아티팩트를 먹고 스킬을 배우며 숙련도를 올릴 수 있으니까.

단지 핵심적인 차이가 있을 뿐.

첫째는 로그인과 로그아웃.

그곳의 플레이어들은 언제 어디서나 로그인과 로그아웃을 할 수 있다.

마치 게임과 같이.

하지만 자신들은 다르다.

로그인.

노란색 지대를 지나 들어가서.

로그아웃.

녹색 지대를 나와 청색 지대로 들어가는 입구를 향해
가야 한다.

반드시 정해진 입구에 맞는 정해진 출구를 통해.

당연히 입구와 출구가 친절하게 딱 붙어있을 리가 없
다.

여기서 자칫 잘못해서 시작지점을 잘못 고르면 지옥
을 맛볼 정도로.

입구의 난이도는 비슷하지만 각 출구별 난이도 차이
는 그야말로 천차만별이니까.

이보다 <엑소더스>의 원뜻, <대탈출>이 잘 어울릴
수가 없다.

그리고 두 번째.

요정이 계속해서 입을 열었다.

"이 엑소더스가 얼마나 잘 만든 게임인지 버그가 거의 없거든요? 뭐 어찌 보면 당연한 이야기죠. 누가 만든 건데. 히히. 그런데 플레이어들이 가만히 잘 살펴보니 이상하게 버그가 하나 있더라 말이죠?"

플레이어는 죽게 되면 소정의 페널티를 받거나, 경우에 따라서 강한 페널티를 받는다.

하지만 공통점이 존재한다.

부활한다는 것.

죽은 플레이어는 수단과 방법에 따라 다르지만 언젠가는 부활한다.

하지만 엑소더스를 플레이하던 사람들은 이상한 걸 발견했다.

정확히 말하면 이 곳의 시간으로 9년 전, 4차 패치 이후에 나타나기 시작한 현상.

이상하게 죽이면 부활하지 않는 데다가 가지고 있는

아티팩트란 아티팩트는 몽땅 토해내는 녀석들이 있었다.

게다가 이 녀석들이 주는 경험치는 실로 막대해서 플레이어 사이에서 가끔 보이는, 이런 녀석들을 찾아내면 그야말로 그날 하루는 땡 잡은 날이다.

사람들은 궁금해서 게임사, 엑소더스에 문의하였다.
왜 이런 현상이 벌어지는 거냐고.

게임사의 답변은 간단했다.

<그자들은 버그 플레이어입니다. 불법으로 게임에 접속하는 자들이지요. 보이는 족족 잡아 죽여도 아무런 문제 될 게 없습니다. 게임을 즐기는 요소 중 하나라고 생각해주세요.>

그 말에 모두가 환호했다.

나쁠 게 없으니까.

PK는 제한되어있는 경우가 많은데 이 녀석들을 잡아 죽이면 페널티가 없을뿐더러 막대한 아티팩트와 경험치까지 헌납한다.

개중에는 버그 플레이어들만이 가지는 특징이 있었을
캐치하고 이런 버그 플레이어만 눈에 불을 켜고 쫓아다
니는 자들이 있다.

여기까지가 그 세계의 주민들이 알고 있는 사실이다.

그리고 자신들에게는 가혹한 진실이지만.

녀석들은 플레이어.

그리고....

자신들은 버그플레이어.

"뭐... 무슨 말인지 알죠? 걸리면 걸어 다니는 보물 상
자 되는 거예요. 버. 그 플레이어 씨. 그럼 이제 시작할까
요?"

요정이 히죽 웃으며 말했다.

< 53. 엑소더스(2) >

시작하자는 요정의 말에 고개를 끄덕인 한수는 로그인 지역을 주욱 살피기 시작했다.

수백 개가 넘는 로그인 지역이 목록에 떠올라있었지만, 그리고 각기 장단점을 가지고 있었지만, 한수는 이미 마음속으로 어디로 갈 지 정해놓은 상태였다.

자신의 목적을 생각한다면 정해진 곳은 단 한 군데 밖에 없으니까.

'정령의 대지 옆.'

사실 로그인 지역의 난이도는 모두 비슷하다.

아무 곳으로 들어가도 주변에 비슷한 수준의 플레

이어와 인프라, 과수가 있다.

하지만 결정적으로 두 가지가 다르다.

첫 번째는 아까 말했던 것처럼 로그아웃 지역.

로그인 지역의 난이도는 비슷하지만 로그아웃 지역의 난이도는 그야말로 천차만별.

운이 좋으면 1년 이내에 실력을 쌓아 통과할 수도 있지만, 재수가 없으면 5년이 걸릴 수도 있다.

'뭐. 그건 사실 별로 상관없지만.'

보통 사람들에게는 그게 중요하겠지만 한수에게는 별 의미 없다.

어차피 자신은 여기서 할 일을 하기 전에는 나가지 않을 거니까.

그보다는 두 번째 이유가 더욱 중요하다.

퀘스트.

한수는 요정을 보며 입을 열었다.

"벨름 전쟁 요새를 시작지점으로 한다."

"오!"

요정이 휘파람을 불었다.

벨름 전쟁 요새.

게임 속, <엑소더스> 내에서 코린 왕국과 케일 왕국 사이, 접경지역에 있는 전쟁 요새.

물론 전쟁 요새라고는 하지만 구시대의 유물로, 100년도 더 전에 종결된 3차 왕국전쟁 당시 쓰이고 휴전이 체결된 뒤로 더는 쓰이지 않는 곳이다.

물론 요정이 휘파람을 분 이유는 그것 때문은 아니다.

요정이 히죽 웃었다.

"거기 들어갔다가 못 나가고 평생 녹색 지대에서 사는 사람이 있다는 것만 알았으면 좋겠네요."

512개의 시작지점 중 가장 높은 난이도의 로그아웃 지역과 연결된 장소.

어찌나 어려운지 혼자서 시작하면 절대로 끝을 볼

수가 없다.

결국, 여럿이서 힘을 합쳐 돌파하는 게 답인데 흑군주, 메티론이 위로 올려보내는 사람의 숫자를 어마어마하게 줄여놓았기에 일찍이 이곳에 들어왔던 자들은 이리지도 저리지도 못하고 녹색 지대에 갇힌 자들이 태반이었다.

하지만 한수는 고개를 끄덕였다.

그게 중요한 게 아니었으니까.

그보다는 그 지역에서 시작해야 하는 퀘스트가 더욱 중요하다.

이곳에 사는 NPC들에게는 6차 대격변에, 플레이어들의 입장에서는 6차 패치에 해당하는 사건의 시발점이 될 퀘스트가 이곳에서 시작하니까.

괜히 먼 곳에서 시작해서 시간을 끌 필요 없이 바로 이곳에서 시작하는 게 편하다.

"벨름 전쟁 요새."

그 말에 요정이 히죽 웃으며 말했다.

"좋아요. 행운을 빕니다. 그나저나 앞에 갔던 친구들은 운이 좋네요. 한수 씨랑 마주칠 수도 있겠네?"

"흠."

그런 한수를 보며 요정이 말했다.

"앞의 친구들도 힘을 합쳐서 벨름 전쟁 요새로 갔거든요. 하긴 뭐. 겉으로만 보면 제법 매력적인 게 많은 동네니까."

자신들 같은 버그 플레이어가 아닌, <엑소더스>를 플레이하는 실제 플레이어들에게 벨름 전쟁 요새는 제법 인기가 높다.

접경지역이라 사람도 대단히 많은 데다가 바로 인접해있는 땅, <정령의 대지>는 온갖 고급 퀘스트가 즐비해 있으니까.

힘을 키울 생각으로, 또 실력에 제법 자신이 있다면 벨름 전쟁 요새를 선택하는 것도 이상하지는 않다.

뭐니뭐니해도 그들은 한수를 따라 메티론의 추적
대에 포함되었을 정도로 최정예였으니까.

'마주칠 기회가 되면 마주치겠지.'

후우우웅!

말을 마친 한수가 빛에 휩싸이기 시작했다.

로그인의 표시.

그런 한수를 보며 요정이 마지막 한 마디를 남겼다.

"아 그리고 제일 중요한 거! 비밀엄수 아시죠? 다른
세상에서 온 걸 밝힌다거나, 들키기라도 하면..."

요정은 히죽히죽 웃으며 엄지를 들어 자신의 목을
스윽 그어 보였다.

한수가 고개를 끄덕인 순간.

파아아앗!

한수의 육신 전체가 빛에 휩싸여 사라졌다.

.....

파아앗!

한수가 빛에 휩싸여 나타난 곳은 어떤 도시의 광장이었다.

정말 수많은 사람과 NPC가 북적이는 곳.

"야! 켈렘 던전 갈 사람! 15인 팻!"

"오토 클랜 클랜원 모집중입니다!"

"A급 정령석! A급 정령석삽니다! 뇌전 속성이면 추가골드 지급할 용의 있습니다!"

사방에서 활기찬 음성과 외침 소리가 들려오고 있었다.

이전 세 개의 지대와는 다르게 사람 냄새가 물씬 풍기는 곳.

'오랜만이구나.'

한수는 주변을 두리번거리며 중얼거렸다.

비록 자신들과 달리 실체는 아닌, 아바타들이지만

이곳에서 접할 수 있는 사람들의 숫자는 다른 시대와는 비교도 되지 않는 숫자다.

어떻게 생겨먹은 행성인지 몰라도 이들의 세상, <엑소더스>가 플레이 되는 세상은 총인구수가 거의 700억에 가깝다고 하니까.

엑소더스는 그런 세상에서 남녀노소를 불문하고 가장 인기 있는 게임.

이 게임을 즐기는 사람들의 숫자, 아니 동시접속자 수만 해도 억 단위로 세야 하고 이 세계에 살던 기존의 NPC까지 합치면 그 숫자는 셀 수도 없을 정도로 불어난다.

방대한 세계관과 넓이에 걸맞은, 수많은 숫자.

'신이 직접 만든 가상현실게임이라 이거지.'

굉장히 넓은 지역으로 흩어진다고 하지만 그래도 높은 밀도를 자랑한다.

그렇기에 자신이 이곳에서 접속한다고 해도 그 누

구도 신경 쓰지 않는다.

지금도 자신의 주변에는 수많은 접속자가 생겨나고 있었으니까.

'차이점은 로그아웃을 제대로 못 한다는 것뿐이지만.'

저들은 언제든지 이 세계를 떠날 수 있지만, 자신들은 이곳을 절대 떠나지 못한다.

마치 NPC처럼.

한수는 주변 상점에서 플레이어들과, 그런 플레이어들을 상대로 물건을 팔고 있는 일반 주민들을 주욱 둘러본 후 발걸음을 떼며 목표를 떠올렸다.

6차 대격변의 시작이 될 퀘스트.

<깊은 땅의 군주>.

엑소더스라는 게임 자체를 크게 뒤흔들 거대한 퀘스트의 시작은 이곳, 벨름 전쟁 요새에서 시작된다.

아직 누구도 발견하지 못한 히든피스를 시작으로.

원래대로라면 1년 후 어떤 플레이어에 의해 발견되어 온 게임을 뒤흔들어 놓지만 자신에게는 그걸 기다려줄 시간이 없다.

'내가 6차 대격변을 일으킨다.'

한수는 시끌벅적한 광장을 흘끗 바라보고는 바글바글한 인파를 지나 전쟁 요새의 안쪽, 더욱 깊은 곳으로 들어갔다.

.....

한수는 눈에 띄지 않을 정도로 걷는 속도를 조절하며 주변을 살폈다.

'오래만이라 그런지 영 어색한데.'

이전까지는 현실을 살던 자들뿐이었다.

하지만 이곳은 다르다.

현실을 사는 자와 이곳을 즐기러 놀러 온 자들이 섞

여 있다.

겉으로 보기에는 플레이어나 NPC의 생김새는 똑 같다.

하지만 플레이어와 NPC에는 아주 중요한 차이점이 있다.

생기.

플레이어는 언제나 활기가 넘친다.

그들에게 있어 이곳, 엑소더스는 미지와 즐거움, 쾌락의 땅이니까.

죽어도 부활할 수 있는 불멸의 권리를 가진 그들에게 있어 괴수와 전쟁이란 위기가 아닌, 기회에 불과하다.

하지만 NPC, 이곳의 주민들에게는 이야기가 다르다.

그들에게 있어서 이곳은 현실이니까.

그리고 버그-플레이어인 그들에게도 마찬가지고.

'이런. 오랜만에 왔더니 감을 잊었구나.'

한수는 일부러 입꼬리를 끌어올리고 즐거운 표정을 지었다.

지나가던 플레이어들은 지나가던 한수를 보고 긴가민가한 표정을 짓다가 어깨를 으쓱하고는 스윽 지나가 버렸다.

걸리지 않기 위한 첫 번째.

절대로 너무 긴장한 표정을 짓지 말 것.

특히 생명의 위협이라도 느끼는 것처럼 조마조마한 표정은 안 된다.

플레이어들은 그럴 이유가 전혀 없으니까.

물론 그것 하나로 걸리지는 않지만 사소한 것 하나 하나에도 주의하는 것이 좋다.

'걸리면 곤란하지.'

이곳에 진입하는 자신들의 레벨은 기본적으로 201. 강함과는 상관없이 룬 계수에 비례해서 정해진다.

룬이 0에 가까울 때는 201.

룬이 가득 차게 되면 250.

그리고 이 250레벨은 이곳, 엑소더스의 한계레벨과도 같다.

물론 몇몇 NPC들은 이 레벨을 초월해서 강해지지만 적어도 플레이어의 한계는 250이다.

그렇기에 이길 수 있다.

자신의 레벨이 낮다고 해도, 상대가 마스터 레벨이라고 해도 자신을 당해낼 수는 없다.

하지만 이 시대에는 아주 귀찮은 녀석들이 있다.

'망할 녀석들이지.'

한수는 이 세계에 흩어져서 살고 있을 여행자들, 이곳의 언어로는 버그-플레이어들을 떠올렸다.

기본적으로 노란색 지대에서 메티론을 중심으로 한 녀석들이 자신들의 편만 걸러냈다고 하지만 이곳, 녹색지대에 녀석들만 있는건 아니다.

녀석들이 이 위로 올라오기 전, 에레스와 켈디안 등을 중심으로 먼저 올라왔던 수많은 여행자들이 있었던 데다가, 그린로드를 통과하지 않고 대수림을 통과해서 올라오는 여행자들도 있었으니까.

워낙 인간들의 숫자가 많다보니 그렇게 빈틈을 통과해서 올라오는 여행자들의 숫자도 무시 못 할 수준.

아예 버그 플레이어들이 없다면 모를까, 버그 플레이어들은 꾸준히 이 곳, 플레이어들의 눈에 띄어왔다.

그리고 그로부터 생긴 당연한 결과.

사냥감이 꾸준히 있으니 그걸 전문적으로 사냥하는 녀석들이 생긴다.

조금 전에 지나간 플레이어들이야 눈앞의 녀석이 NPC인지, 플레이어인지 궁금해서 쳐다본 것에 불과하지만 몇몇 녀석들은 다르다.

버그 플레이어만 전문으로 쫓는 녀석들.

<버그-킬러>

이름은 촌스럽지만 녀석들은 예리하기 그지없으니
까.

'이 근처에 있겠지. 먼저 이곳에 도착한 자들이 안
걸렸을지 모르겠구나.'

한수가 고개를 저었다.

.....

"아아악! 안 돼! 나는 죽으면...! 제발! 제바아아알!"
과드드득.

비명을 내지르는 사람을 향해 칼을 꽂아넣은 플레
이어 하나는 칼을 비틀며 씨익 웃었다.

"어이고 뭐. 당연히 그러시겠지. 버그로 만들 캐릭
터가 죽으면 아이템이 다 날아가니까 오죽 아쉽겠어."

우득!

플레이어, [불꽃전사-V]가 칼을 긁자 단번에 목이

떨어지며 피가 튀어나왔다.

[불꽃전사-V]는 그 광경을 보며 미간을 찌푸렸다.

'쫓. 19세 설정으로 하면 다 좋긴 한데 너무 현실성이 높아서.'

그렇다고 그 이하로 하면 도무지 게임을 하는 맛이 안 난다.

사람을 칼로 썰었는데 금가루가 흘러나오는 걸 보고 몰입이 될 리가 없으니.

짹짹한 기분을 없애기 위해 시체에 침을 튜 뺀 남자는 주변을 보며 인원을 체크했다.

"몇 명이나 죽었어?"

그 말에 주변에서 힐링포션을 들이붓던 남자가 어깨를 으쓱하며 말했다.

"오십 명 중에 열셋."

"미친놈들. 강하기는 더럽게 강해서. 제기랄. 부활 주문서 돈 엄청 깨지겠네."

남자는 바닥에 쓰러져있는 시체를 보며 중얼거렸다.

이놈들은 죽으면 캐릭터가 삭제돼서 그런지 정말 처절하게 발악했다.

게다가 컨트롤이 어찌나 좋은지 강하기도 엄청 강했고.

도무지 현실에서 살던 놈들이라고는 느껴지지 않을 정도로.

투박하게 스킬을 쓰고 어설피게 칼을 휘두르는 자신들과는 차원이 다른, 세밀한 움직임.

'분명 핵 같은 걸 쓴 거겠지.'

남자가 중얼거렸다.

공평한 게임에 더러운 수단을 쓰다니.

그러니까 그들이 처단해서 정의를 구현해야 한다.

이 버러지 같은 놈들을 대상으로.

'뭐. 그 와중에 수확도 좀 챙기고.'

땅에 떨어진 아티팩트를 보며 남자가 웃었다.

가진 아티팩트를 몽땅 떨어트리는 데다가 경험치도 어마어마하게 준다.

부활주문서를 제하고 남은 인원이 나눠도 훨씬 남은 장사.

이러니 자신들이 버그-킬러를 그만둘 수가 없다.

'더 강한 놈이 걸렸으면 좋겠군.'

손에 들린 아티팩트를 만지작거리며 남자가 중얼거렸다.

강하면 강할수록 좋다.

더 귀한, 더 좋은 아이템을 걸치고 있으니까.

생각을 마친 남자는 주변을 보며 크게 외쳤다.

"야! 아까 농친 놈들 마저 쫓자! 오늘 일 끝내면 한 동안은 꼭 쉬고!"

이건 게임이다.

그리고 자신들은 접속비를 냈으니 이 게임을 즐길

권리가 있다.

최대한 자유롭게.

'모조리 잡아죽여주마. 버그플레이어 새끼들.'

이건 정의구현이다.

남자는 눈 앞에 펼쳐진 벨름 전쟁 요새를 바라보며
웃었다.

< 53. 엑소더스(2) > 끝

< 53. 엑소더스(3) >

한수는 도시 사이, 동쪽을 향해 걸으며 사방을 둘러보았다.

남쪽으로는 불타오르는 대지가 있고 북쪽으로 얼어붙은 땅이 있는 곳.

요새 한가운데 있던 광장에서 흩어진 수많은 플레이어들이 동서남북을 향해 흩어지고 있었다.

그럴 수밖에.

동쪽과 서쪽에 있는 왕국 사이에 있는 이곳, 벨름 전쟁 요새는 5차 패치 이후 200레벨이 넘는 플레이어들에게 굉장히 인기 있는 장소가 되었다.

동서남북, 네 군데 중 어느 하나 버릴 곳이 없으니
까.

특히 남쪽과 북쪽은 이곳, 벨름 전쟁 요새를 가장
핫하게 만들어준 핵심 지역이다.

<정령의 대지>

이곳, 벨름 전쟁 요새의 알파이자 오메가.

광장에 있는 워프 게이트를 통해 건너오는 수만 명
의 플레이어의 최종 목적지.

'하지만.... 우선은 그쪽으로 갈 때가 아니지.'

시끌벅적한 소리를 내며 우르르 남쪽과 북쪽으로
흩어지던 플레이어들을 흘끔 살펴본 한수는 신경을
끄고 계속 발걸음을 재촉했다.

우선 향하던 동쪽으로.

전쟁 요새 바깥쪽, 동쪽에는 굉장히 중요한 던전이
있다.

정령의 대지로 가는 시발점이 된 던전.

'아인들의 대미궁.'

한수는 어느덧 보이기 시작한, 한눈에 보아도 기괴하게 생긴 입구 수백 개가 송송 뚫려있는, 커다란 산을 보며 중얼거렸다.

<아인>

인간과는 조금 다른 형태를 한 이종족.

5차 패치 이전에 플레이어들은 이 종족을 만날 수조차 없었다.

문헌으로만 전해질 뿐, 그들이 어디에 있는지는 알 수가 없었으니까.

하지만 종족퀘스트, <잊혀진 종족, 아인들의 흔적>이 깨지고 아인들이 숨어 살던 대미궁이 열린 후 그들과의 접촉이 가능해졌다.

처음에는 모두가 코웃음을 쳤다.

그 커다란 종족퀘스트를 깬데 겨우 대미궁 하나 덜컥 열린 게 끝이냐고.

물론 지금은 아무도 그렇게 생각하지 않지만.
저기 모여있는 사람들의 숫자가 그걸 증명한다.
그 앞에 있는 넓은 평원에 어마어마한 숫자의 플레이어들이 북적거리며 진을 치고 있었다.

저자들이 모두 저기 보이는 거대한 산, <아인들이 사는 대미궁>의 입구 안쪽으로 진입하기 위해 모인 자들이다.

한수가 다가서자 사방에서 우렁우렁 떨리는 외침이 들려왔다.

"미궁 공략조 한 분만 더 모십니다! 아인들을 잡아서 나오는 방호액은 동등하게 나눠가질 예정입니다!"

"방호액 구할 파티 구합니다! 마법저항력 세팅이 잘 된 분들 위주로! 마스터 플레이어 환영합니다!"

방호액.

저들이 지금 소리높여 외치고 있는 물건이야말로 대미궁에서 구해야 할 핵심 아이템이다.

인간의 접근을 불허하는 극한의 대지, <정령의 대지>에 출입을 가능하게 해준 물건.

5차패치 이전.

정령의 대지는 그 누구도 들어갈 수 없는 땅이었다.

그 곳의 맵이 제작되어있지 않았거나, 혹은 게임사 측에서 락을 걸어놓았기 때문이 아니다.

높은 자유도와 극한의 완성도를 자랑하는 게임, <엑소더스>의 특성상 그럴 일은 없으니까.

아주 단순한 이유다.

들어가는 순간 죽으니까.

그렇다고 그 안에 상종못할, 어마어마한 전투력의 괴수들이 있어서 그런 건 아니었다.

그보다는 더 근본적인 문제.

한 발 내딛는 순간 들어오기 시작하는, 어마어마한 도트 데미지.

불타오르고 얼어붙은 대지 안으로 들어간 순간 보스급 몬스터에게서도 버틸 수 있던 체력이 거칠 것 없이 깎여나간다.

심지어 250레벨을 찍은 마스터 플레이어들도 들어가면 얼마 지나지 않아 모든 체력을 잃고 죽어버릴 정도로.

괴수고 나발이고 만나기도 전에 죽어버리는 것.

하지만 대미궁이 열리면서 이야기가 달라졌다.

<아인들의 대미궁>이 열리고 그 안에서만 얻을 수 있는 특수한 액체, <방호액>이 이 두 지역에 대한 높은 저항력을 가지게 해준다는 것이 알려진 다음에야 플레이어들은 인간의 접근을 불허하던 정령의 대지에 발을 디딜 수 있게 되었다.

당연히 미궁 안에서 구할 수 있는 방호액의 가치는 천정부지로 치솟았고.

저기 모인 자들은 모두 미궁 안으로 들어가 방호액

을 구하기 위해 모인 자들이다.

그런 한수의 옆을 지나가며 플레이어 하나가 기호품으로 팔리고 있는 아톨렌 껌을 질경질경 씹으며 중얼거렸다.

"아... 빌어먹을. 더럽게 안 모이네. 어중이떠중이들만 돌아다니고."

플레이어는 자신들에게 다가오는 파티원들을 보며 인상을 찌푸렸다.

게임, 엑소더스가 서비스된 지 어언 20년.

레벨업이 힘들다고 하지만 서비스 기간이 서비스 기간이다 보니 이미 200레벨을 넘는 플레이어들은 발에 채일 정도로 많다.

당연히 제한레벨 200인 미궁에 들어갈 사람 숫자도 넘쳐나야 하지만 생각보다 쓸만한 파티원 구하기가 쉽지 않았다.

왜냐하면, 게임, 엑소더스는 개개인의 무력 차가 엄

청나게 심했으니까.

같은 200이 200이 아니다.

스킬과 아티팩트, 컨트롤에 따라 그야말로 하늘과 땅 차이에 가까운 전투력 차이가 났다.

숙련된 250레벨, 마스터 플레이어가 수십 명의 초보 마스터 플레이어가 상대가 가능한 예도 있을 정도로.

이번에 새로 열린 대미궁의 난이도는 그야말로 엄청난 데다가 미궁 같은 폐쇄지형 던전의 특성상, 인원제한이 있는 구역이 매우 많았다.

특히 귀한 걸 구할 수 있는 장소는 백이면 백, 인원 제한이 걸렸다.

정예라는 정예만 몽땅 채워도 만족스럽지 않을 판에 전쟁 요새에 대한 소문만 듣고 온 어중이떠중이들만 득시글거리니 욕이 나올 수밖에.

그런 플레이어의 불평을 들은 한수는 고개를 끄덕

였다.

'그리고 보니 파티를 짜긴 해야 하는데.'

보통 게임 같으면 괴수 한 마리, 한 마리의 수준이 플레이어의 수준보다 낮은 경우가 많다.

하지만 이곳, 엑소더스는 다르다.

괴수들의 수준이 굉장히 높기 때문에 혼자서 사냥하면 개죽음당하기 일쑤.

게다가 불친절한 게임시스템이 합쳐지니 솔로 플레이를 하면 파티플레이보다 몇 배는 진행이 느려진다.

그러니 엑소더스라는 게임시스템은 뭉쳐서 사냥하면 사냥할수록 유리하다.

파티 구성원들의 평균적인 실력이 높으면 높을수록 더욱 좋고.

보통 이곳에서 일반적으로 몰려다니는 파티의 평균 숫자는 30명에서 50명.

이곳, 엑소더스에 갓 접속한 플레이어들이 가장 많이 하는 실수가 보통 여기서 생긴다.

파티플레이를 하지 않고 같이 올라온 여행자들끼리만 뚫뚫 뭉쳐서 다니는 것.

어찌 보면 매사 진지하지 못한 플레이어를 파티에 끼워 넣는 게 불안하니 그런 판단을 내리는 게 당연하지만 안타깝게도 이곳에서는 파티가 허용하는 한도까지 정원을 꽉꽉 채워서 다니는 게 상식이다.

물론 귀한 아티팩트나 보상이 나오면 뒤통수를 칠 확률이야 있기는 하지만 이곳은 한 번 죽어버리면 보복의 염려가 없는 현실이 아니다.

뒤통수를 맞아도 부활한 녀석들에게 매장당하거나 복수를 당할 각오를 해야 하니만큼 생각보다 뒤통수를 치는 플레이는 잘 나오지 않는다.

그렇게 40명에서 50명이 뭉쳐서 사냥하러 다니는데 10명, 15명이 미궁이나 사냥터를 돌아다니면 눈에

띄지 않으려야 띄지 않을 수가 없다.

만약 실력에 자신 있다고 혼자서 까불면서 돌아다니면 더더욱 그렇고.

버그 킬러들이 일차적으로 버그 플레이어들을 걸러내는 기준이 저거다.

'엑소더스가 그렇게 만만한 게임이 아니니까.'

한수가 중얼거렸다.

혼자서, 혹은 소수로 돌아다니면서도 제 속도를 내며, 혹은 죽지 않으며 사냥할 수 있는 자들은 마스터 플레이어 중에서도 최상위급에 속하는 자들.

그들은 이미 오랜 시간 게임을 해온, 상당한 유명 인사들이기 때문에 검색만 하면 그대로 넷 상에 정보가 뜬다.

혼자, 혹은 소수로 돌아다니는데 정보가 뜨지 않으면, 게다가 실력도 어정쩡하다면 그대로 버그 킬러들의 표적이 되고, 그 경우 버그 킬러들은 높은 확률로

그 자리에서 상대를 죽여버린다.

확률은 반반이지만 제대로 찾기만 했다면 대박이니까.

불법 PK의 페널티는 상당히 강력하지만, 그 페널티를 받고 죽은 플레이어에게 보상을 해준다고 해도 얻는 건 그 이상.

꾸준히 걸러내면 남는 장사다.

'그러니까... 우선 미궁에 들어갈 때는 파티에 합류해서 들어간다.'

자신이 대미궁 안에 방호액을 구하러 들어가는 건 아니지만 어느정도 선을 지나 단독행동을 하기 전에 굳이 남들의 눈에 뜨일 필요는 없다.

본격적으로 활동하면 언젠가는 걸리겠지만, 그 전에 퀘스레 발목잡을 일을 늘릴 일은 전혀 없으니까.

주변을 둘러보던 한수는 적당한 파티 하나를 발견했다.

엑소더스 기준으로 기강이 잘 잡혀있고 아티팩트 수준도 훌륭한 자들.

예전, 이곳 세계에서든 어느 정도 시간을 보냈었기에 보기만 해도 대략 감은 온다.

저곳에 합류하기로 한 한수는 문득 먼저 왔다던 여행자들이 떠올랐다.

벨름 전쟁요새로 넘어왔다던 친구들.

'그 친구들도 함께하면 좋은데.'

한수가 혀를 찼다.

이왕 같이 플레이할 거면 아무래도 플레이어들보다는 여행자와 함께 게임을 하는 게 낫다.

들킬 확률도 줄어들뿐더러 단순히 게임으로 이 세상을 즐기는 자들과 목숨 걸고 살아가는 자들은 그 태도가 다르니까.

게다가 엔키두가 심혈을 기울여 추적대에 합류시킨 자들일 테니 인성 역시 나쁘지 않을 것이다.

주변을 둘러보던 한수는 북적거리는 사람들을 보며 고개를 저었다.

'일단.... 여기서 찾는 건 무리다.'

이 전쟁 요새에 버글거리는 사람들 숫자만 해도 수십만 명.

게다가 자신은 그들의 얼굴조차 모르는데 여행자임을 숨기고 있는 그들을 찾을 수 있을 리가 없다.

'우선은 나부터 움직인다.'

한수는 생각을 마치고 저 멀리 점찍어둔 파티원들을 향해 걸어갔다.

.....

"미궁 5층 사냥팟까지. 한 명 부탁드립니다."

눈 앞의 30대 중반 정도 되어보이는 파티장을 보며 한수가 말을 건네었다.

20대 중반의 플레이어라는 설정에 충실하게 존댓말로.

그런 한수를 보며 파티장, [히키코마리아]는 잠시 고민에 빠졌다.

'엄청나게 흔한 아이디구나. 이름으로 하다니.'

자신이 생각하기에 [한수]는 [철수] 다음으로 흔한 아이디다.

'그나저나... 필요한 건 두 명인데.'

마지막에 신청한 남자까지 지원자는 총 세 명.

눈 앞의 2남 1녀를 보며 고민하는 표정을 짓는 히키코마리아를 보며 가장 먼저 신청했던 남자가 불만스럽다는 표정으로 중얼거렸다.

"선착순 아닙니까? 그래도 내가 제일 먼저 왔는데."

그 말에 히키코마리아가 피식 웃었다.

"그건 아니죠. 실력 순입니다. 5층이 만만한 곳도 아니고."

아인들의 대미궁.

아직 그 끝이 어딘지 확인한 사람은 아무도 없다.

난이도가 높은 것도 있지만 그보다 이 곳에 모인 사람들의 대부분의 목적은 방호액이니까.

자신이 쓰건, 아니면 천정부지로 가격이 치솟았을 때 팔건, 방호액은 미궁에서 얻을 수 있는 가장 가치 높은 물건중 하나다.

즉, 굳이 위험을 무릎쓰고 미궁 깊이까지 들어갈 이유가 전혀 없다는 것.

이렇게만 보면 누군가가 질문할 수 있다.

방호액은 1층에서도 나오는데 왜 5층, 혹은 더 깊은 곳까지 들어가냐고.

다 이유가 있다.

1층에서는 1단계 방호액, 5층에서는 5단계 방호액이.

깊은 층수로 들어갈 수록 더욱 더 좋은 질의 방호

액이 나온다.

도트 데미지도 더 많이 줄여주고 지속시간도 긴, 수준 높은 방호액이.

안 그래도 강한 괴수랑 싸우기도 바빠 죽겠는데 도트데미지까지 신경쓰려면 짜증이 안 날수야 없고, 그렇기에 250레벨에 가까운 플레이어들일수록 깊은 곳에서 나온, 수준 높은 방호액을 찾는다.

현재 플레이어들이 계산한, 품값 대비 가장 많은 돈을 벌어들일 수 있는 방호액은 5단계 방호액.

이론상 더 깊은 곳까지 들어가면 더 좋지만, 그 이상은 위험해서 수지타산이 맞지 않는다.

'뭐. 5층도 만만하지는 않지만. 하필 그놈들은 오늘 야근이 생겼다고 해서.'

히키코마리아가 불만스러운 표정으로 중얼거렸다.

50인 제한 인원 숫자가 있는 만큼, 결원 자리에는 상대적으로 쓸만한 녀석을 채워 넣어야 한다.

어중이떠중이를 받을 수는 없다.

그 말에 2남 1녀중 여자가 입을 열었다.

"빠르게 테스트 가지요. 원진으로. 보니까 어차피 지원가나 힐러 뽑는 것도 아니니... 그 정도면 괜찮지요?"

원진.

전투 포지션을 대상으로 가장 보편적으로 이루어지는 실력 테스트.

그런 여자의 말에 가장 처음 왔던 남자는 슬쩍 불만스럽다는 표정을 짓다가 한수를 바라보았다.

저놈이 안 왔으면 굳이 테스트까지 받을 필요도 없는데 쓸데없이 귀찮아졌기 때문에.

남자는 마지막으로 입을 열었다.

"경험이 중요한 것 아니겠습니까? 다른 사람들은 모르겠지만 나는 5층까지 가본 경험이 있습니다."

그러면서 남자는 자신의 주머니를 뒤적거리려 자신

의 손목을 들어 올렸다.

선명히 새겨져 있는 문양.

그 문양을 보며 사람들이 휘파람을 불었다.

인장.

5층부터 사는 원주민, 아인들의 저주.

방호액을 얻기 위해 아인들과 충돌하게 되면, 그리고 녀석들을 죽이게 되면 녀석들은 저주의 한 마디를 내뱉으며 쓰러진다.

그렇게 되면 상대의 손목에 아주 작은 무늬가 생겨난다.

아인들의 저주를 받았다는 상징이.

물론 성수를 써서 지울 수도 있지만 아무도 지우지 않는다.

아무런 효과도 없을뿐더러 이걸 어찌 보면 상징이 되니까.

미궁 5층까지 갔다는.

아인을 죽이고 저주를 받았다는 것 자체가 최소 한 번은 5층까지 내려가봤다는 거다.

그런 사람들의 표정을 본 남자가 인장을 만지며 입을 열었다.

"저번에 버그-킬러 친구들과 함께 사냥했었지요. 지금도 이 근처에 있을 겁니다. 그 친구들이 요 근래 발견했다는 버그 쓰레기들을 쫓으러 가지만 앓아어도 같이 갔을텐데 말입니다."

인장을 보여준 남자가 실실 웃으며 말했다.

< 53. 엑소더스(3) > 끝

< 54. 아인들의 대미궁(1) >

"흐음."

히키코마리아의 표정이 혹하는 것처럼 보이자 여자가 피식 웃으며 자신의 손목을 들어 올렸다.

남자보다 더 짙은 색의 문장을 보여주며.

"이게 무슨 의미죠? 중요한 건 5층 들어가서부터인데. 그리고 요즘 어중이떠중이들이 많더군요. 문장 들이대고 파티에 들어와서 민폐 끼치는. 그리고 허접이라 버그 킬러들에게 버려진 건지 어떻게 알아요?"

"... 말이 너무 심한 거 아닌가?"

그 말에 남자가 으르렁거리자 여자가 어깨를 으쓱

하며 입을 열었다.

"그냥 저번 파티가 그런 식으로 몰살당해서 품값도 못 건졌거든요. 실력 체크는 했으면 좋겠는데요. 안 할 거면 제가 빠지죠."

실력 체크도 안 하는 파티는 알아서 빠지겠다는 뜻. 게다가 미궁의 특성상 실력 모자란 놈이 함정이라도 건드리면 엄청나게 피곤해진다.

그런 여자의 말에 히키코마리아가 잠시 고민하다가 입을 열었다.

"아닙니다. 빨리 진행하죠."

"망할...."

남자가 투덜거리며 자신의 칼을 꺼내 들었다.

205레벨의 제한이 걸려있는 보급형 아이템.

번쩍거리는 주변 녀석들의 아이템을 보자니 박탈감이 밀려왔지만 어쩔 수 없다.

눈이 튀어나오게 비싼 워프 게이트 가격을 충당하

느라 골드를 모두 써버렸으니까.

보통 한 단계 높은 지역으로 가게 되면 아이템을 바꿔야 하지만 그럴 돈이 없었다.

'빌어먹을. 빨리 돈 벌어서 템을 바꿔야 하는데. 저 녀는 눈치만 더럽게 빨라서.'

사냥할 시간도 모자란데 별 시답잖은 것들이 발목을 잡고 있다.

하지만 여기서 난리 칠 수는 없다.

난리 쳤다가는 더 발목 잡힐 게 뻔하니까.

사람들이 없는 지역에서야 플레이어 하나하나가 귀한 대접을 받지만 전쟁요새는 최근 가장 핫한 장소다.

플레이어가 넘치다 못해 바글거리는 지역.

당연히 수요 공급의 법칙에 따라 실력 좋고 매너 좋은 사람들이 우선으로 대접받는다.

실력이 평범한 자신이 매너까지 더럽다고 소문나

면 좋을 것 정말 하나도 없다.

'그래. 우선 참자.'

남자가 표정을 굳히며 중얼거렸다.

아인들의 대미궁은 이렇게 고개 숙일 가치가 충분한 장소다.

5단계 방호액을 넉넉히 얻어서 올라오기만 하면 이 기회에 장비 맞출 돈을 충분히 벌고도 남을 테니까.

실제로 단 한 번 미궁에 운 좋게 참가했을 뿐인데 갑옷을 바꿀 수 있었다.

'대박이 따로 없지.'

그러니 우선은 참아야 한다.

바꾼 갑옷을 흘끗 바라본 남자가 고개를 끄덕이자 히키코마리아가 주변을 보며 입을 열었다.

"그럼 시작합니다."

동시에 셋의 주위를 열 두 명의 파티원들이 넓게 둘러쌌다.

각자의 병기, 혹은 스킬을 가지고.

사람들이 둘러싼 걸 본 순간.

히키코마리아가 외쳤다.

"제한시간 45초. 빠르게 가겠습니다. 먼저 탈락하는 분을 제외한 두 분 갑니다."

동시에.

파파파파팍!

주변에 둘러싼 열 두명에게서 그야말로 무작위로 공격이 쏟아지기 시작했다.

아티팩트도, 스킬도, 레벨도 중요하다.

하지만 그런 건 어떻게 보면 부차적이다.

운만 좋다면, 혹은 인맥이 있다면 충분히 올릴 수 있으니까.

하지만 결국 가장 중요한 건 단 하나.

그걸 얼마나 쪽쪽 쥐어짜서 어느 정도의 전투력으로 만들어낼 수 있는지.

투투투통!

과광!

테스트인 만큼 당연히 죽일 정도의 위력으로 퍼붓지는 않는다.

하지만 그렇다고 해서 방심하는 순간 탈락.

쏟아지는 스킬이나 공격에 대해 얼마나 빠르게, 그리고 얼마나 적절하게 대응하느냐.

갑작스러운 공격이 시도 때도 없이 퍼부어지는 엑소더스에서 이걸 굉장히 중요하다.

엇 하는 순간 괴수의 기습공격 한 방에 흑 가는 경우가 많으니까.

가운데로 쏟아부어지는 각종 공격에 대처하는 셋을 히키코마리아가 냉철한 눈으로 살폈다.

'흠.'

한 십초 정도 보던 히키코마리아 손을 들었다.

"그만."

그 말에 정신없이 공격을 막던 남자가 주변을 돌아 보았다.

'합격인가?'

주변을 둘러보던 남자, [황도매니아]가 제법 상처를 입은 두 명을 보며 미소 지었다.

저들에 비하면 자신은 훨씬 더 상처를 안 입었기에.

하지만 히키코마리아의 입에서는 의외의 말이 튀어나왔다.

"거기 두 분은 같이 가시고. 황도매니아 님은 안타깝지만, 다음에 함께 합시다."

"뭐? 왜?"

남자가 당황스럽다는 듯 외쳤다.

이제까지 원진을 몇 번 받아본 적은 있지만, 그리고 사냥터에 따라 그 기준이 조금씩 달라진다고는 하지만 대부분 평가 기준은 얼마나 잘 막아내느냐였다.

그리고 제법 반응속도가 좋은 자신은 항상 통과해
왔고.

실제로 자신이 가장 잘 막았는데 떨어진 이유가 이
해가 안 된 남자가 되문자 히키코마리아가 고개를 저
으며 말했다.

"낭비가 너무 심합니다. 힐러를 믿고 맞을 공격은
맞고 피할 공격이나 막아야 할 공격을 걸러내야죠. 그
런 식으로 하면 일 층에서 나가떨어집니다."

몽땅 막는 게 중요한 게 아니다.

그건 불가능하니까.

쓸데없는 공격에는 마력 낭비를 하지 않고 정말 위
험한 공격 위주로 막고 피해야 한다.

즉, 단순한 반응속도뿐만이 아니라, 스킬을 보는 눈
이 좋고 짧은 순간에 그걸 구별해내는 경험이 필요하
다.

'저 사람은.... 어디 좀 널널한 데서 놀다가 왔나 보

군. 저런 어중이떠중이들까지 여기로 오다니....'

황도매니아를 보던 히키코마리아가 고개를 저었다.

널널한 데서 놀아도 레벨을 올리고 아티팩트를 맞추는 데는 별 지장 없지만, 결정적인 곳에는 낄 수 없다.

마치 지금처럼.

저자는 이곳의 소문을 듣고 엄청난 기회라고 생각하여 워프게이트를 타고 이곳으로 왔겠지만 조만간 현실을 깨닫게 될 것이다.

그에 반해 두 사람은 정말 훌륭했다.

'특히 저 한수라는 사람. 실력이 정말...'

히키코마리아가 놀랍다는 표정으로 중얼거렸다.

사방에서 동시에 날아드는 스킬을 모조리 파악하는 건 정말 쉽지 않다.

방대한 세계관만큼이나 어마어마한 숫자의 스킬과 공격들이 있으니까.

저 사람은 그걸 모조리 구분한 것도 모자라 다루기도 힘든 창으로 허공에서 모조리 걸러냈다.

'저 정도면 발목 잡는 일은 없겠지. 아니면 이 기회에 스페어로 영입해볼까?'

아직 실전을 같이 안 겪어봤으니 모르지만 저 정도라면 가능성은 충분하다.

휘파람을 분 히키코마리아는 기분 좋다는 표정을 지으며 입을 열었다.

"바로 시작하죠. 들어가겠습니다. 보급은 1층에만 들어져있는 마을에 가서 하지요."

저 멀리 보이는 거대한 산의 입구를 가리키며 말했다.

.....

쿠쿠쿠쿠쿵.

거대한 산.

그런 동산에 나 있던, 크기 5m 정도의 돌문이 기괴한 소리를 내며 열렸다.

마치 무언가를 가두기 위해 만들어진 것처럼 보이는, 각종 문양이 새겨져 있는 돌문을 보며 한수가 속으로 중얼거렸다.

'이제 시작이다.'

1층이 가장 중요하다.

1층에 히든피스가 자리 잡고 있으니.

거기서부터 연계되어 모든 게 시작된다.

음산하게 뚫려있는 구멍을 보는 뚫어져라 쳐다보는 한수를 바라보던 히키코마리아는 피식 웃으며 말을 걸었다.

"긴장 안 하셔도 됩니다. 1층은 별 것도 없으니까요. 문신이 없으신 것 같은데 대미궁은 처음이시죠? 어느 쪽에서 보통 활동하셨어요?"

이 정도 실력이면 그 지역에서도 제법 이름 날렸을
게 뻔하다.

수천, 수만 개가 넘는 활동지역을 모두 알고 있을
수야 없는 법이지만.

그 말에 잠시 고민하던 한수는 입을 열었다.

"아랑카 지역에서 활동했습니다."

"아?"

그 말에 히키코마리아가 이채를 띠었다.

아랑카 지역.

자신도 알고 있다.

여기서 멀지 않은 데다가 그 지역은 제법 유명하니
까.

'플레이어가 영주 자격을 따낸 몇 안 되는 곳 중 하나
였지.'

퀘스트를 하다 보면 왕국이나 제국 관련 퀘스트가
나온다.

그리고 그런 퀘스트를 진행하다 보면 업적 점수를 쌓을 수 있는데 이 업적 점수의 정도에 따라 개개인은 나라에서 영지에 대한 권리를 부여받은 영주가 될 수 있다.

'그 동네 상당히 암전한 동네로 알고 있는데. 재미 없는 지역에서 온 친구였군.'

원래 20대일수록 자극적인 퀘스트가 많은 곳을 찾는다.

하지만 아랑카 지역의 경우 상당히 맛있는 퀘스트로 구성된 데다가 이미 밝혀질 게 다 밝혀진, 비밀이 없는 지역이었기에 자신들처럼 30, 40대 중후반의 플레이어들이 편하게 사냥을 하는 곳으로 유명했다.

바꿔 말하자면 비인기지역.

게다가 아랑카 지역이라면 가깝기는 하지만 국경 너머, 코린 왕국의 영토다.

'넘어온 지 얼마 안 되었다면 빈털터리겠군.'

나라를 넘는다고 골드를 회수해가지는 않지만 그 이전 지역의 돈을 쓸 수가 없다.

환전도 안해주니 환장할 노릇.

결국 활동지역을 옮기면 처음부터 새로 돈을 벌어서 사용해야하니 지역을 옮기는 자는 흔치 않다.

대부분 그 왕국, 그 영토를 기반으로 활동하지.

자신들의 영역, 플레이어가 넘어가 적국의 세력이 되는 것을 막기 위해 각 왕국들에서 내린 조치.

'하긴. 이런 사람 많지. 워낙 남는 게 많은 땅이니.'

실력에 자신이 있다면 이 곳으로 넘어오는 것도 나쁜 선택은 아니다.

말 그대로 이 곳, 전쟁요새는 최근 가장 핫한 지역이니까.

어깨를 으쓱한 히키코마리아가 웃으며 물었다.

"왜 거기에서 활동하신 겁니까? 좀 더 격전지에서 활동하다 오신 분일 줄 알았는데."

어차피 1층 마을에 도착하기 전까지는 잡담시간이다.

원체 기본 실력이 좋길래 접경지역이나 군사 관련 퀘스트가 활발한 곳에서 온 줄 알았던 히키코마리아가 제법 적극적으로 질문을 던지자 한수가 웃으며 말했다.

"그냥 추억이 있는 곳이라서요."

'추억은 추억이지.'

정말 옛날의 기억을 떠올리며 중얼거렸다.

.....

수십 만에서 백만이 넘는 숫자가 들락날락하는 거대한 도시, 전쟁 요새는 그 북적이는 사람의 숫자만큼이나 거대한 크기를 자랑했다.

당연히 아직 보수가 되지 않거나 사람들이 살지 않

는 곳 역시 존재했고.

그런 전쟁 요새의 구석, 후미진 폐허에 몇 명의 사람이 모여있었다.

대략 열 다섯명 정도 되어 보이는 숫자의 사람들의 얼굴은 온통 피로로 가득 찼들어있었다.

아니, 얼굴만이 문제가 아니었다.

전신에 크고 작은 상처를 골고루 입은 자들은 서로의 상처를 살피가며 지친 한숨을 내쉬고 있었다.

그때.

부스럭.

무너진 폐허 바깥쪽, 짙으로 덮어놓은 곳 바깥에서 소리가 들려왔다.

그 소리에 안쪽에 몰려있던 사람들이 멈칫했다.

'이 빌어먹을 놈들. 벌써 여기까지.... 아니. 그나저나 그 새끼들은 우리를 대체 어떻게 알아보고!'

다짜고짜 자신에게 칼을 날리던 녀석을 떠올리던

리더, 크리스토퍼가 쌍욕을 하며 긴장을 끌어올렸다.

크리스토퍼가 경계를 바짝 끌어올리며 손에 들린 칼을 꼬나질 때.

그들의 귀로 익숙한 목소리가 들려왔다.

"접니다! 저! 들어가겠습니다!"

"후우..."

사람들이 안도의 한숨을 내쉬었고 폐허 사이로 날렵한 몸매를 가진 여자 하나가 훌쩍 몸을 날려 안쪽으로 들어왔다.

그런 여자를 본 크리스토퍼가 미간을 좁히며 물었다.

"... 왜 혼자야? 가희는?"

그 말에 여자가 이를 질끈 악물고 입을 열었다.

"잡힌 것 같아요."

"빌어먹을 개새끼들!"

크리스토퍼가 숨어있다는 사실도 잊고 저도 모르

게 쌍욕을 내뱉었다.

제 놈들에게는 그저 장난이겠지만 자신들에게는 생존이 달린 문제다.

목숨 걸고 덤비는 놈들도 아닌, 단순히 게임이라고 생각해서 덤벼드는 놈들에게 목숨을 잃다니!

이제까지 싸운 놈들은 이해라도 갔지 이걸 개죽음 그 이상도, 그 이하도 아니다.

그런 크리스토퍼를 보며 정찰 나갔던 여자, 엘레노아도 처참하다는 표정을 지었다.

자신의 심정 역시 크리스토퍼와 전혀 다르지 않았기에.

하지만 엘레노아는 이내 다부진 표정을 짓고 크리스토퍼를 향해 입을 열었다.

"그래도 좋은 소식이 있어요."

"... 뭔데?"

"광장을 지켜보다가.... 그 사람을 봤어요. 강 한수."

"뭐? 확실해?"

그 말에 엘레노아가 고개를 끄덕였다.

"그 체구에 아티팩트를 어떻게 잊겠어요. 게다가 그런 모습을 보여줬는데. 확실해요."

잊고 싶어도 잊을 수가 없다.

창을 뚫차처럼 휘두르며 거대한 가엘-타라의 몸 안쪽으로 뛰어들던 그자의 모습을.

그런 엘레노아의 말에 크리스토퍼가 놀람다는 표정을 지었다.

'설마 그걸 잡고 올라온 건가? 아니면 그 남자도 도망친 건가?'

마지막에 거대한 괴수, 가엘-타라 안쪽으로 빨려 들어가던 한수를 떠올린 크리스토퍼는 이내 고개를 털고는 장고에 잠겼다.

그리고는 입을 열었다.

"그자에게 합류하자."

"딱히 그자라고 다른 수가 있을까요?"

이건 강함과 별개의 문제다.

상대는 죽지 않으니까.

한수라면 버그-킬러를 상대로 이길 수는 있겠지만
그다음은?

그야말로 벌떼처럼 버그 킬러들이 몰려들 것이다.

딱 봐도 범상치 않아 보이는 한수를 노리고.

엘레노아가 걱정스럽다는 듯 말하자 크리스토퍼가
고개를 저었다.

"별 수 없지. 그리고 그자라면 지옥에서라도 살아
갈 수 있을 것 같다."

그런 크리스토퍼의 중얼거림에 저도 모르게 끄덕
인 엘레노아는 무언가가 떠올랐는지 걱정스럽다는 듯
되물었다.

"그런데... 우리를 거절하면 어찌죠?"

간다고 다 받아준다면 얼마나 편하겠는가.

그런 엘레노아의 걱정에도 크리스토퍼가 고개를 저으며 대답했다.

"그냥 오히려갈 생각은 없어. 듣자하니 그 자는 탐지스킬이나 이동스킬같은 측면에서 약하다고 한다. 우리도 분명 거들 수 있을 게 있을 거야."

'그리고... 우리는 선택의 여지가 없어.'

이대로라면 서서히 궁지에 몰려 죽어갈 뿐이니까. 최선이 아닌, 최악을 피해야 하는 판국.

'제기랄. 그나저나 그자는 대체 어쩔 생각이지.'

열 명 남짓한 숫자도 숨기힘든 상황.

이런 곳에 수십 만의 여행자가 올라오면 대학살을 당한다.

플레이어들은 죽지 않는 데다가 자신들보다 훨씬 많으니까.

하지만 배부른 고민이라는 걸 깨달은 크리스토퍼는 이를 악물고는 바깥으로 나갈 준비를 하기 시작했다

다.

한수의 흔적을 쫓기 위해서.

< 54. 아인들의 대미궁(1) > 끝

< 54. 아인들의 대미궁(2) >

대미궁.

초창기에는 악명높은 함정과 복잡한 구조로 수많은 플레이어를 죽음으로 몰아간 던전.

하지만 한수를 비롯한 파티 원들은 정말 아무런 제지 없이 미궁 1층을 쓱쓱 헤치고 앞으로 나아갔다.

갈라지고 이리저리 쪼개진 미로였지만 파티장, 히키코마리아는 마치 제집이라도 되는 양

굉장히 익숙하게 미로에서 방향을 잡으며 앞으로 쪽쪽 나아갔다.

그리고 그 뒤를 따르는 파티원들도 이상할 것 하나 없다는 듯 앞으로 나아갔고.

이윽고.

웅성웅성.

그들의 눈앞에 거대한 공간이 나타났다.

수많은 사람으로 북적이고 있는 거대한 공간이.

놀랍게도 이곳, 악명높던 대미궁의 구석에 인간들의 마을이 구성되어 있었다.

"포션 팝니다! 필수 아이템! 어서 챙겨주세요!"

"두 자리 비었습니다! 결원 급구합니다!"

수많은 사람이 어두컴컴한 지하 공동 한 구석에 마련된 마을에서 소리치며 활동하고 있었다.

<1층 보급지>

플레이어들의 손에 의해 만들어진 마을.

'불친절한 게임 같으니.'

눈앞의 마을이 만들어지기까지 제법 오랜 시간이 걸렸던 걸 떠올린 히키코마리아가 중얼거렸다.

엑소더스는 게임회사 측에서 플레이어를 위해 아무것도 제공하지 않는다.

말 그대로 또 하나의 다른 세상.

무한정으로 포션을 가져다파는 NPC도 없으며 친절하게 보상과 해야 할 것이 정해진, 퀘스

트를 건네주는 사람도 없다.

최대한 많은 유저를 끌어들이기 위해 친절한 시스템으로 무장한 여타 게임에 익숙해져 있던 플레이어들은 처음에는 이런 배짱 영업에 당황했지만, 서서히 깨달아갔다.

엑소더스 사의 이런 배짱 영업이 절대적인 자신감으로부터 기인했다는 걸.

'결국, 게임은 재미있으면 장땡이라 이거지.'
눈앞에 만들어진 1층 보급지에 우글거리는 수많은 사람을 보며 히키코마리아가 중얼거렸다.

게임회사 측은 불친절하지만 재미있으니 할 수밖에 없다.

그러니 결국 더러워도 불편한 건 플레이어들이 스스로 해결해야 한다.

클랜 시스템이 없으면 현실에서 손을 써서 구축하고.

마을이 없으면 사람을 모아 만들고.

이곳, 1층 보급지는 그렇게 만들어졌다.

1층에 살던 각종 함정과 괴수를 치워내고, 미궁 구조 중에서도 제법 넓은 곳을 골라 플레이어들이 자리 잡은 곳.

플레이어들이 이 곳에서 거래하고 물품을 보급받기 시작하며 안전이 확보되자 자연스럽게 전쟁 요새에서 살던 NPC들까지 슬금슬금 기어 들어왔고 종국에는 눈 앞의 마을과 같은 형태의 1층 보급지가 완성되었다.

히키코마리아는 파티원들을 보며 말했다.

"시야 확보석을 비롯한 기타 장비는 공금으

로 이미 구매 완료했습니다. 여기서 30분간 쉬어갈 테니 개인 준비는 따로 해주시길 바랍니다."

미궁에서는 필수적으로 필요한 몇몇 장비가 있다.

시야를 밝혀주는 시야 확보석이라던가 기습을 막기 위한 경계석 등, 엑소더스의 왕궁 소속 마법사들이 제작하여 뿌리는 마법 아티팩트들.

그런 것들이야 공통으로 필요한 장비들니 공금으로 구입하면 되지만 개인 세팅이나 준비는 전적으로 개인 재량에 맡겨야 한다.

극한의 자유도를 자랑하는 게임이니만큼 개인의 전투 스타일은 천지 차이였으니까.

한수는 그 말에 고개를 끄덕였다.

30분.

30분이면 자신이 볼일을 보는 데 딱 충분한 시간이다.

따로 개인 무장을 챙길 필요는 없으니까.

'하긴. 골드도 없지.'

한수가 피식 웃었다.

빈털터리라서 저들에게 물건 구매할 돈도 없다.

이곳, 1층 보급지는 반드시 필요한 물건들 위주로 파는 만큼 가격도 저렴한 편이 아니었다.

아니, 그보다는 관광지 물가 느낌의 바가지에 가까웠다.

이리저리 사람들 사이를 걸으며 가격표를 보고 혀를 내두르던 한수는 저 멀리, 마을 한가운

데 보이는 무덤을 보며 고개를 끄덕였다.

'찾았다.'

1차 보급지가 플레이어와 NPC의 손에 의해 만들어졌다고는 하지만 결코 엄한 데에 만들지는 않았다.

이곳은 보급지로 개척되기 전에는 가장 많은 플레이어를 죽였던 장소다.

<문지기의 무덤.>

저 한가운데 보이는, 조그마한 피라미드 형태의 유적에서 끊임없이 쏟아져나오는, 정체불명의 감염된 병사가 가진 독 데미지에 수많은 플레이어가 녹아내렸다.

왕궁에서 나온 마법사들의 해독제를 복용하고 수준 높은 플레이어들이 대미궁에 흥미를 가

지기 시작한 이후에야 저 피라미드 안쪽, 깊은 곳에 있던 보석이 박살 났다.

1층에서 가장 넓은 공간을 가진 이곳에 보급지가 만들어지는 건 조금 더 나중의 일이고.

한수가 뚜벅뚜벅 걸어가고 있을 때.

옆에서 누군가가 스익 들러붙어 말을 걸었다.

"대 미궁 처음이죠? 준비 도와줄 테니까 같이 가요."

'이런.'

갑자기 들러붙은, 귀찮은 흑을 보며 한수가 고개를 절레절레 저었다.

자신과 같이 테스트를 봤던, [카메라]라는 아이디를 가지고 있던 여자가 자신의 옆에서 씨익 웃고 있었다.

굉장히 흥미로운 표정으로.

한수는 그런 여자를 보다가 무덤덤하게 입을 열었다.

"준비할 건 다 했습니다. 그냥 저기 있는 무덤에 흥미가 생겨서 한 번 가볼 계획입니다."

"저 피라미드요?"

그 말에 카메라라는 한수를 음흉한 눈으로 바라보더니 박장대소를 했다.

"아하하! 저거 이제 아무것도 없어요! 처음 깬 사람들야 뭐.... 굉장한 보상을 받은 모양이지만 이제는 아무것도 없다고요."

아마 한수가 저 안에서 무언가 퀘스트의 흔적을 얻어내려고 한다고 생각한 모양.

그도 그럴 것이 그런 생각을 한 건 한수가 처

음이 아니다.

처음에는 카메라라도 궁금한 마음에 저 피라미드 안쪽을 샅샅이 뒤져봤으니까.

맨 처음 깬 사람들한테 큰 보상을 받았다고 해서 저 안의 비밀이 모두 해결된 건 아니다.

하지만 모두 실패.

제법 오랜 시간 동안 수많은 사람이 저 피라미드 안쪽을 뒤져봤지만, 그들은 모두 실패했다.

그런 카메라의 말에 한수가 웃으며 속으로 중얼거렸다.

'뭘 알고 뒤져야 눈에 띄지.'

원래 아는 만큼 보이는 법이다.

일반인에게는 그저 허접 스투기로 보이는 물

건도 감정사들에게는 천고의 보물로 보일 수 있으니까.

플레이어들은 오랜 시간 게임을 해왔지만, 그들은 어찌 보면 이 세계에 대해 초보나 다름없다.

단순히 이 세계를 게임으로 여길 뿐이니까.

이 세계의 역사와 종족에 대해 아무런 흥미도 없고 알고 싶어 하지도 않는다.

설령 조금 흥미가 생겨도 집요하게 파고들지는 않는다.

하지만 플레이어가 많으면 별의별 사람이 다 생기는 법.

수많은 플레이어 중 이 세계를 탐험하는 데 흥미를 느끼고, 사냥도 포기한 채 오로지 연구

와 탐사에만 집중한 플레이어가 있었다.

'뭐. 아이디어는 기억이 안 나는데.'

1년 후.

탐구에 집중하느라 레벨업이 느렸던 그 플레이어는 간신히 전쟁 요새에 도착할 수 있는 레벨 조건을 충족시키고 이 곳, 대미궁에 도달하게 된다.

그리고 6차 대격변의 시작이 될 흔적을 발견하게 된다.

방호액과 퀘스트에만 정신이 팔렸기에 다른 걸 볼 생각은 안 했던 여타의 플레이어들과 달리 그의 목적은 순수한 탐구였으니까.

피라미드 안에는 분명 그 흔적이 있다.

허접해 보이지만, 뒤이어 진행할 퀘스트를 위

해서는 반드시 필요한.

생각을 마친 한수는 어깨를 으쓱하며 입을 열었다.

"뭐. 모르는 것 아닙니까."

그런 한수를 보던 카메라라는 피식 웃고는 한수의 뒤를 따라붙었다.

제법 흥미가 생겼기에.

자신도 이곳에 오기 전 컨트롤 좀 하는 걸로 유명했는데 이 녀석은 또 달랐다.

조금 더 친해지기로 한 카메라라는 한수를 보며 입을 열었다.

"그나저나 몇 살이에요?"

"스물 한 살쯤 되었겠군요."

그런 한수의 말에 카메라라는 어처구니 없다

는 표정을 지었다.

'... 쯤? 아니 게다가 저 외모로 스물하나?'

자신의 나이를 쯤으로 표현하는 건 둘째치고 저 외모로 스물하나라니.

저 체격에 저 근육이 위압감을 형성해서 그런 것인지는 모르겠지만 누가 봐도 스물 하나로 보이지는 않았다.

'외모 커스터마이징 따로 한 것 같지는 않은데.'

커스터마이징을 따로 지원 안 하는 엑소더스의 특성상, 커스터마이징을 하려면 따로 물약이나 시술을 구매해서 직접 해야 한다.

그런 흔적이 보이지 않는 한수를 유심히 바라보던 카메라라는 이내 웃으며 말했다.

어차피 상대 나이가 몇 살이건 별로 중요하진 않았으니까.

"그러면 동갑인데 말 편하게 하자고. 너도 보니까 고려 사람인 것 같은데."

오랜만에 듣는, 엄청나게 낯선 나라 이름에 한수가 멍칫하다가 고개를 저었다.

'아. 그러고 보니 그 세상은 우리 세계랑 역사가 좀 다르다고 했지.'

듣기로 문화도 한국보다는 좀 더 서구적이라고 했다.

즉, 저 나라에서는 존대보다는 반말이 더 익숙하다는 뜻.

계속 존대를 할까, 아니면 반말을 할까 고민하던 한수는 이내 결정을 내리고는 입을 열었

다.

"아닙니다. 존대가 편해서."

오랜만에 쓰는 존대가 불편하기는 했지만, 괜히 여기서 구실만 주면 더 들러붙는다.

'에잉. 내가 누나인 거 들켰나? 나름 동안인데.'

친해지려고 나이까지 속였는데 단번에 벽을 치는 한수를 보며 카메라라가 입맛을 다실 때.

한수의 눈앞에 피라미드의 입구가 나타났다.

'들어간다.'

한수가 안쪽으로 들어가려고 한순간.

"정지. 피라미드 관람비를 내야 합니다. 10골드."

"...?"

'이런 게 있었어?'

한수가 미간을 좁혔다.

사실 자신도 이곳, 대미궁 안까지는 들어와 본 적이 없다.

예전, 자신이 이곳 세계에 올라왔을 때는 이미 6차 대격변이 격렬하게 진행 중이었으니까.

방호액의 가격도 엄청나게 내려갔던 상태인 지라 굳이 대미궁 안까지 들어갈 이유가 없었다.

퀘스트의 거대한 맥락과 핵심 정보만 기억했을 뿐, 이런 사소한 것까지는 신경 쓰지 않았던 한수는 빈털터리인 자신의 주머니를 보며 슬쩍 미간을 좁혔다.

미궁에서 사냥하면 기본적인 골드는 벌리기

에 딱히 바깥에서 돈을 벌지는 않았는데 여기서 이런 일이 생기다니.

그런 한수를 보며 경비병 역할을 하고 있던 NPC가 미간을 좁히며 입을 열었다.

"너무 많은 사람이 왔다 갔다 하는지라 왕.국 차원에서 유지비를 걷기로 했습니다. 어서 주십시오."

NPC는 유독 <왕국>이라는 단어를 강조했다. 10골드가 큰돈은 아니지만 유독 돈을 아끼는, 혹은 자신에게 무언가를 강요하는 것이 싫어 난리를 치는 개망나니들이 많았기에.

경비병은 눈앞의 한수를 그런 부류로 판단하고 미연에 사고를 방지하기 위해 입을 연 것이다.

아무리 망나니 같은 불멸자들이라도 왕국에서 제정한 룰을 무시하기는 힘드니까.

그때 한수의 옆에 있던 카메라라가 씨익 웃으며 돈을 냈다.

"여기요. 20골드."

"감사합니다. 좋은 관람 되십시오. 제한시간은 10분입니다."

"..."

자신을 바라보는 한수를 보며 카메라라가 빙글거리며 웃었다.

"왕국 넘어와서 돈 없다며. 이 정도야 내가 내주지. 아 그리고 내가 누나니까 그냥 말 편하게 할게."

'... 기회를 놓치지 않는구나.'

빛을 지운 틈을 타 냅다 치고 들어오는 카메라
이러를 보며 한수가 고개를 젓다가 입을 열었
다.

"좀 있다 갓겠습니다."

"으흐. 뭘. 이 정도 가지고."

한수는 그런 카메라와 함께 피라미드 안쪽
으로 향했다.

어차피 따라와도 별 건 없다.

자신이 뭐 어마어마한 걸 하려는 게 아니니
까.

한수가 생각을 마치고 발걸음을 옮길 때.

저 멀리서 웅성거리는 소리가 들렸다.

'뭐지?'

초월적인 한수의 청각이 저 멀리, 마을에서

들리는 소리를 단번에 잡아냈다.

<야! 그거 들었어? 지금 대미궁에 버그 플레이어 놈들이 들어왔데.>

<뭐? 몇 놈?>

<글썸. 열 명 좀 넘는단가?>

<이런 미친. 대박! 야 씨 이려고 있을 때가 아닌데?>

<아서라. 그놈들이 워낙 난리를 치면서 들어와서 지금 소문 다 퍼졌어. 경쟁률 장난 아닐 거다.>

사람들이 호들갑 떠는 소리가 순식간에 사방으로 퍼졌다.

버그 플레이어.

방호액도 중요하다.

하지만 버그 플레이어는 그 이상의 가치를 가진다.

아티팩트도 아티팩트지만 녀석들이 주는 경험치는 정말 장난이 아니니까.

잡으면 말 그대로 대박. 로또.

순식간에 마을이 술렁이며 커다란 움직임이 만들어지기 시작했다.

피라미드 안쪽으로 들어온, 초대박을 노리기 위한.

그리고 그런 웅성거림을 들은 카메라라는 피라미드로 들어가다 말고 혀를 찼다.

"에이. 쓰레기들 같으니. 실력으로 안 되니까 버그나 쓰고."

버그 플레이어.

이곳 세상에서 그들은 살기 위해 처절하게 발
버둥 치는 자들이 아닌, 단지 버그를 쓰는 쓰레
기들에 불과하다.

'스몹스몹하구나. 그나저나.... 열 명이라면 그 친
구들일 가능성이 큰데.'

온 사방이 떠들썩해진 보급지를 보며 한수가
미간을 좁혔다.

< 54. 아인들의 대미궁(3) >

잠시 고민하던 한수는 이내 고개를 털었다.

'... 지금 끼어들면 나까지 휘말린다. 시선을 너무 많이 끌었어.'

지금 1차 보급지 전체가 술렁이고 있다.

비싸디비싼 방호액을 얻기 위해 들어온 수많은 사람이.

그 정도로 지금 들어온, 버그 플레이어들이 매력적이라는 뜻.

이 많은 사람이 미궁 안에 쫓아든 녀석들을 잡겠다고 난리를 치지는 않겠지만, 녀석들과 얽히면 일이 굉장히 복잡해질 거라는 건 자명하다.

'운이 좋기를 바랄 수밖에. 우선은 일에 집중한다.'

한수는 별 관심 없는 듯한 표정을 지으며 안쪽으로 걸어 들어갔다.

카메이라는 그런 한수를 보며 물었다.

"안 쫓아? 저거 잡으면 대박인데?"

보통 버그 플레이어들은 일반 플레이어 싸대기 후려칠 정도로 강하다.

스킬이나 아티팩트는 그렇다고 쳐도 기본적인 컨트롤 자체가 다르니.

저기 있는 녀석들이 호들갑을 떨지만 좁은 미궁 통로에서 소수 파티를 구성하며 돌아다니다가 마주치면 박살 나는 건 버그 플레이어가 아니라 저 녀석들이다.

전문적인 PK 전용 아이템을 갖춘 버그 킬러가 아니면 녀석들은 정말 상대하기 까다로우니까.

하지만 눈앞의 녀석이라면 그런 녀석들보다 더 강해 보였다.

카메라라도 괜히 녀석들을 쫓지 않는 게 아니다.

카메라라도 당장 녀석들과 마주치면 박살 나서 로그아웃 당할 것이다.

부활할 수야 있다지만 하루 넘게 접속을 못

하는 건 기분이 더럽다.

그런 카메라라를 보며 한수가 어깨를 으쓱하며 입을 열었다.

"별 관심 없어서. 그리고 찾는다고 찾아잡니까. 그 시간에 방호액이나 구하는 게 낫지."

"하긴."

카메라라가 고개를 끄덕였다.

녀석들은 로또와도 같다.

버그 킬러 녀석들이 아닌 이상에야, 일반 플레이어들은 그냥 하던 일 하는 게 더 남는 장사다.

거기까지 생각을 마친 카메라라는 문득 눈앞의 한수를 수상하게 바라보았다.

'이 녀석도 버그 플레이어 아냐?'

한 푼의 골드도 없는 데다가 컨트롤이 좋은 녀석을 보니 불쑥 의구심이 치솟았지만 카메라라는 이내 고개를 저었다.

그렇다고 보기에는 녀석이 하는 행동에서 버그 플레이어의 특징이 보이지 않았다.

게다가 다른 곳이라면 모를까, 지금 전쟁 요새는 이런 녀석들이 제법 많았으니까.

각 지역에서 난다긴다하는 녀석들이 이곳의 소식을 듣고 워프 게이트 이용비를 탈탈 털어 이곳으로 건너오는 경우가.

그런 카메라라의 눈빛을 본 한수가 속으로 중얼거렸다.

'실력을 앞으로 더 보여주면 귀찮아질 수도 있겠다.'

힘을 써야 할 때 망설일 필요는 없지만, 적당히 조절해야겠다고 생각한 한수는 안쪽으로 짚욱 들어갔다.

짚욱 들어가다보니 통로의 끝이 보였고, 통로의 출구를 지나 안쪽으로 들어가자 넓은 공간과 제법 커다란 제단이 보였다.

피라미드와 비슷한 형태로 생긴, 높이 20m의 제단.

꼭대기에 거대한 보석이 자리 잡고 있는 이 제단이 예전, 플레이어들이 미궁을 점령했다는 증거다.

저 보석이 붉게 빛나고 유지되는 동안 수만구가 넘는 시체병사들인 계속해서 살아나면서 인간들을 공격했으니까.

플레이어들의 손에 의해 박살난 보석은 복구되어 다시 자리잡고 있었지만 예전처럼 붉게 빛나지는 않았다.

마치 꺼진 전등처럼.

그런 제단의 주변으로는 몇몇 플레이어들이 별 감흥 없는 눈초리로 피라미드 안쪽을 두리번거리고 있었다.

유명하다니 와보기는 했지만 역시 별것 없구나. 하는 표정으로.

저들에게는 차라리 이곳에 지킴이와 괴수들로 가득 차있는 게 훨씬 재미있었을 것이다.

어찌 되었건 이곳이 클리어 되어있는 게 저들에게는 김빠지는 일일지는 몰라도 한수 입장에서는 편한 일이다.

쓸데없는 싸움을 피할 수 있으니.

거대한 제단 위로 걸어간 한수는 별 관심 없다는 표정으로 주변을 주욱 둘러보는 척하면서 어마어마한 속도로 주변의 모든 것을 읽어내기 시작했다.

별 의미 없어 보이는 스크래치부터 시작하여 제단 구석구석, 피라미드 전체에 새겨져 있는 문양들까지.

이윽고 한수의 시선이 피라미드 안쪽 벽면에 닿았다.

제단 안쪽, 피라미드에는 어마어마한 숫자의 해골들이 매달려 전시되어 있었다.

이마에 무언가 조그마한 글자 몇 줄씩을 새기고 있는 해골들.

이것들은 그 예전, 이곳을 지키던 감염된 병사들의 두개골이다.

보석의 힘으로 끊임없이 되살아나던 녀석들은 보석이 박살 난 순간, 그 불멸성을 잃고 모조리 쓰러졌고 이곳에 들렀던 왕국의 NPC들은 자신들이 이곳을 정복했다는 흔적으로 삼기 위해 녀석들의 시체에서 해골을 뽑아낸 후 이렇게 피라미드 내벽에 전시했다.

옆에 서 있던 카메라라는 어깨를 으쓱했다.

"뭐. 볼만하긴 한데 기분 좋은 광경은 아니지? 그나저나 저 녀석들은 왜 이 안에서 죽었는지 모르겠단 말이야."

수만 구가 넘는 시체 병사들은 원래는 NPC들.

던전이 열린 후 죽어서 이곳에 묶였다면 모를까 녀석들은 들어온 순간부터 이 안에 바글거리고 있었다.

'... 게임 특성상 대충 만들어서 배치한 건 아닐 텐데 말이야.'

카메이라가 의아한 표정을 지을 때.

구석에서 작은 소란이 일어났다.

"그거 가져가시면 아주 곤란합니다."

"... 쳇. NPC 주제에 짜증 나게."

해골 하나를 덜컥 떼어서 기념품으로 가져가려던 플레이어 하나가 자신을 감시하는 경비병들을 향해 불통한 소리를 내뱉고는 떼어냈던 해골을 바닥에 툭 하고 내던졌다.

경비병은 미간을 좁혔지만 아무런 말도 하지

않고 그 해골을 주워 다시 벽면에 걸었다.

'망할 불멸자 놈들 같으니.'

경비병이 속으로 중얼거렸다.

만약 자신들이 없었다면 지금쯤 수만 개의 해골 중 남아있는 건 단 하나도 없었을 것이다.

몽땅 녀석들의 기념품이 되었으리라.

경비병은 안쪽을 돌아다니는 무도한 불멸자 놈들을 노려보았다.

매사에 가볍고 진중하지 못한 주제에 난폭하기까지 한 놈들.

경비병의 시선은 조용히 구경하고 있는 카메라와 한수에까지 닿았다.

마치 수상한 짓 하면 가만히 놔두지 않겠다는 표정을 지으며.

'10분이 되면 바로 내쫓아버릴 테다.'

한수는 그런 경비병의 시선을 무시하고는 해골들의 이마에 조그마하게 새겨진 아인들의 문자를 하나하나 읽어내려갔다.

한수의 초인적인 시선은 한 자리에 서서도 피라미드 안쪽에 있는 모든 해골의 문자를 읽을 수 있게 해주었으니까.

머리가 부서져라 외운, 아인들의 문자.

능숙하지는 않기에 읽는다기보다는 그림을 해석하는 느낌에 가깝지만, 얼추 알 수는 있었다.

<너희들이 우리에게 지은 죄를 영원에 걸쳐 갚게 되리라.>

얼추 해석하면 저런 의미가 된다.

하지만 저런 문구가 중요한 게 아니다.

이 중 다른 게 있다.

수만 개가 넘는 해골을 무심한 듯한 눈으로
쭈욱 살피던 한수는 이내 원하던 무언가를 찾
을 수 있었다.

'찾았다.'

명확히 이질적인 글자.

물 흘러가듯 부드러운 아인들의 문자가 아니
다.

그보다는 직선이 쪽쪽 그어져 새겨진, 아이들
장난과도 같은 흔적.

누가 보면 스크래치로 볼 수도 있겠지만, 절
대 아니다.

왕국의 마도사들이 쓰는 고대 룬어.

그런 문자들이 새겨진 해골이 피라미드 구석 구석에 꼼꼼히 박혀있었다.

총 144개에 달하는 숫자가.

일정한 규칙에 걸맞게 배열되어있는 해골은 마법진과도 같은 형태를 그리며 제단 주변, 피라미드 벽에 나열되어 있었다.

물론 수많은 해골들에 감싸여 그 법진의 형태를 일반인은 전혀 알 수 없지만.

계속해서 문자를 읽어내려가던 한수는 핵의 자리에 위치한 해골을 발견할 수 있었다.

'저거다. 일단 찾기는 했는데.'

지금 저걸 들고 나가기 좀 곤란한 상태다.

저 멀리서 경비병이 눈을 부라리고 있으니까.

제단이 있는 피라미드 내부 공간이 제법 넓

다지만 꼼꼼하게 배치된 경비병들의 눈을 피하기에는 무리가 있다.

손 닿는 위치에 있지만 저걸 가져가려고 손을 대는 순간 경비병들이 눈에 쌍심지를 켜고 쫓아올 것이다.

충돌하면 매우 곤란해진다.

저 경비병 자체가 강하지는 않지만, 그 뒤에 있는 존재가 문제니까.

저기서 툭툭대며 나가던 플레이어들이 성격이 좋아서 나간 게 아니다

"뭐해? 어서 나가자. 이제 시간 거의 다 돼가. 준비할 게 없다고 해도 미리 가 있기는 해야지."

지루해진 카메라라가 한수를 재촉했다.

시간이야 좀 남았지만 더는 볼 게 없었으니

까.

하물며 여기 두 번째 오는 카메라라 입장에
서는 더 했고.

그런 카메라라의 대답에 한수가 미간을 좁혔
다.

'오늘은 물러나고 다음을 노려야 하나. 버그
킬러들이 이 안에서 설치면 행동반경이 좁아지
는데.'

무한정 시간을 끌 수도 없으니 최대한 빠른
시간 내에 해결해야 하는데 지금은 손 쓰기가
힘들었다.

잠시 고민하던 한수는 고개를 끄덕이며 바깥
으로 나갈 준비를 했다.

'여차하면 복면을 쓰고 들어와서 경비병들을

기절시키고 냅다 들고 도망가야겠다.'

위험부담이야 크지만 별 방법이 없으면 그렇게라도 해야 한다.

실제로 이 방법이 원래 이 발견을 해낸 플레이어가 사용한 방법이었고.

한수가 몸을 돌리려고 할 때.

"어이! 또 봅시다?"

자신들을 부르는 목소리가 들려왔다.

그 목소리에 카메라라가 슬쩍 인상을 찌푸렸다.

'저놈 왜 여기까지 왔어.'

아까 시험에 탈락했던 황도매니아가 그들의 눈앞에 나타나 있었다.

카메라라는 그런 황도매니아를 보며 되물었

다.

"또 보네요. 어떻게 왔어요?"

그 말에 남자가 입을 비죽이며 말했다.

"이 넓은 곳에 파티가 당신들 하나도 아닌데
당연한 거 아닙니까?"

시비는 아니지만 별로 곱게 들리지는 않는 어
투.

아까 탈락할 때 자존심이 상했던 게 분명해
보였다.

그러거나 말거나 카메라라는 저자가 어떻게
이 안으로 들어왔는지 대충 유추해냈다.

'열 받아서 다른 사냥터로 갈 줄 알았는데...
보니까 2층이나 3층 정도까지 가는 파티에 섞
여 들어왔군. 아니면 그냥 아무생각 없이 들어

왔거나.'

5층에 들어오기야 모자란 실력이고, 실제로 방해가 될 게 뻔하지만, 난이도가 낮은 2, 3층은 이야기가 다르다.

물론 얻을 수 있는 방호액의 질과 양이 떨어지기는 하지만 아인들도 등장하지 않고 잡스러운 감염괴수나 감염병사들만 돌아다니는 그곳은 훨씬 더 난이도가 낮다.

전쟁 요새 주변에는 많은 사냥터가 있지만, 시간과 난이도를 고려해보면 이곳에서 활동하는 것도 나쁘지 않다.

아니, 아예 미궁에서 오랫동안 활동할 생각이 라면 이곳에서 활동하며 익숙해지는 것이 최선의 선택이다.

'하긴. 전쟁 요새까지 왔는데 본전 생각이 나겠지. 그나저나 발목만 안 잡았으면 좋겠네.'

실력 차이가 난다지만 자신에게 별 좋지 않은 감정을 가진 녀석이 주변을 어슬렁거린다는 건 썩 기분 좋은 일은 아니다.

게다가 위험한 미궁이라면 더더욱.

카메라가 미간을 찌푸릴 때.

황도매니아는 침을 꿀꺽 삼키고 주변을 조심스럽게 돌아보았다.

'이제 정말 마지막 기회야.'

카메라에게는 큰 소리 뱅뱅 쳐냈지만 상황은 그닥 좋지 않았다.

처음 파티는 정말 운으로 들어갔을 뿐, 실력이 모자란 것이 탄로난 자신을 5층 전용 파티에

서는 쉽사리 꺼주지 않았다.

그렇다고 남들이 다 파헤쳐놓은, 보잘것없는 1층부터 4층까지에서 시간을 허비하고 싶지 않았다.

그럴려고 큰 돈을 써서 이 곳, 전쟁요새로 온 게 아니니까.

이러지도 저러지도 못 하고 있을 때, 누군가가 자신에게 접근했다.

<당신 할 것 없지요? 부탁드릴 게 있는데.>

'코린 왕국이라 이거지.'

이 곳, 전쟁요새의 원 주인인 케일 왕국과 국경을 접하고 있는 휴전국.

NPC 주제에 건방지긴 했지만 녀석이 한 제안은 거절하기 힘든 제안이었다.

'뭐. 어차피 진짜 죽는 것도 아닌데.'

보상만 두둑하다면 못할 게 없다.

아까 전, 조심스럽게 접근했던 여자를 떠올린 황도매니아는 품 속에 쥔 무언가를 꾸욱 움켜 쥐었다.

< 54. 아인들의 대미궁(3) > 끝

< 54. 아인들의 대미궁(4) >

<어떻게 보면 너무나 쉬울 거예요. 원숭이도 할 수 있다니까요?>

'망할....'

여자가 꺼낸 말을 떠올린 황도매니아는 기분 나쁜 표정을 지었다.

원숭이도 할 수 있는 일을 자신에게 맡겼다는 것이 영 짜증 났기에.

말을 해도 꼭 그딴 식으로 한단 말인가.

'당신에게만 부탁할 수 있는 일이에요.... 이런 식으로 하면 댁이나? NPC라 그런지. 망할 것들 같으니.'

하지만 황도매니아 자신도 알고 있다.

그런 식으로 나왔다면 자신이 먼저 의심했을 것이다.

자신에게 그다지 특출난 게 없다는 건 이제 자신이 누구보다 더 잘 아니까.

저번에서 행동하던 지역은 나름 널널한 지역이었던지라 컨트롤 안 좋은 40. 50대 아저씨들 사이에서 두각을 드러냈지만, 그랬기에 자신감을 가지고 이곳으로 큰 돈을 투자해서 왔지만 온갖 실력자들이 몰려드는 이 곳, 전쟁요새에서 자신은 먹이사슬 최하층에 불과했다.

'그러니까 이 기회를 잡아야 한다.'

품속에 들려있는 정체불명의 보석을 꼭 움켜
쥔 황도매니아가 중얼거렸다.

여자가 한 제안은 어찌 보면 굉장히 간단했
다.

<대미궁 아래로 들어가면 1층에 커다란 제단
이 있을 거예요. 아시죠?>

<... 알지. 그런데 거긴 별것 없다고 들었는
데.>

<후후. 뭐 그런 거야 개인에 따라 조금씩 다
른 거 아니겠어요? 어찌 되었건 우리가 요구하
는 건 간단해요.>

그러면서 여자는 말했다.

제단 안쪽에 들어가 보석에 마력을 불어넣으

면 된다고.

'좋아. 그 대가로.... 코린 왕국에서 제법 쓸만한 사냥터에서 활동하게 해준다 이거지? 업적 점수도 챙겨주고.'

나쁘지 않은 조건이다.

여기서 친 사고가 어느 정도인지, 어떤 여파를 끼칠지는 몰라도 앞으로 케일 왕국에서 활동하기는 제법 피곤해질지도 모른다.

하지만 전혀 상관없다.

설령 여기서 죽는다고 해도 부활해서 코린 왕국에서 활동하면 그만이니까.

비록 가장 핫하다는 전쟁 요새를 이용할 수 있는 자격은 없어지겠지만 이미 황도매니아는 현실을 깨달은 지 오래다.

어차피 이곳에 자신의 자리는 없다고.

아니, 정확히 말하면 이곳에서 오래 플레이를 하면 언젠가는 자신의 자리가 생길지는 모르겠지만 황도매니아는 그 시간 동안 기다리는 게 답갑지 않았다.

더 빠르게, 더 빨리 올라가 마스터 플레이어 가 되고 싶었다.

그리고 그들이 노니는 전쟁에 껴서 두각을 드러내고 싶었다.

'그래. 여기만 있는 것도 아니고. 안 되면 제국 쪽에서 유명한 사냥터로 가면 되지.'

생각을 마친 순간.

후우우웅!

황도매니아는 자신의 품 안에 있는 보석에 마

력을 불어넣었다.

.....

쿠르르르르.

"어?"

카메이라는 갑작스럽게 울려 퍼지는 기묘한 진동에 엇 소리를 냈다.

그리고는 곧바로 입을 열어 따지듯 물었다.

"당신 지금 무슨 짓을 한 거예요?"

카메이라는 진동의 근원을 보며 이를 갈았다.

그 말에 황도매니아가 피식 웃었다.

"그걸 제가 왜 대답해야 합니까?"

감정도 좋지 않은데 왜 자신이 대답해야 한

단 말인가.

그리고 따져 물어봤자 자신도 이제 어떤 일이 벌어질지는 모른다.

단지 퀘스트에 따라 발동조건을 만족시켰을 뿐.

녀석들이 제법 불안하다는 표정을 짓고 있었지만, 누구보다 긴장과 흥분에 쌓여있는 건 자신이었다.

자신의 손으로 벌인 일이 어떤 효과가 있을지 너무 궁금했으니까.

키이이이잉!

이제는 진동에서 끝나는 게 아니었다.

황도매니아의 품 안에서 그야말로 폭발하듯 빛이 솟구치고 있었다.

"어어? 어! 거기 뭐하는 거야!"

"제기랄! 지금 무슨 짓을!"

경비병들이 당황하며 다가오려다가 멈칫하며
비명을 내질렀다.

자신은 비록 경비병이지만 저 안에서 느껴지
는 마력의 양을 가늠할 실력은 되었다.

저 어마어마한 반응.

저게 터지면 이 근방은 모조리 날아간다.

그리고 한 가지 더.

자신들은 확실하게 죽는다.

'미친 불멸자 쓰레기 새끼들!'

경비병, 모레움의 절망스러운 표정을 지었다.

개개인 하나가 강해지는 데 목숨 거는, 욕망
에 찬 짐승들.

그런 녀석들이 불멸이라는, 강대한 무기를 손에 쥐었다.

불멸과 욕망.

그 두 가지가 결합된 플레이어 놈들은 자신들 입장에서는 상상도 하지 못할 괴물같은 짓을 하고는 했다.

그리고 그 장난과도 같은 행위에 자신의 목숨이 날아가게 된 모레움은 절망적인 표정을 지었다.

이유도 모르고 신념도 없이, 단지 욕망에 의해, 장난처럼 가볍게 행하는 일에 자신들이 목숨을 잃어야 한다니.

당장에라도 외치고 싶다.

'빌어먹을 새끼들아! 우리를 장난감으로 여기

지 말라고! 우리는 너희랑... 입장이 다르단 말이다!

모레움이 이를 빠득빠득 갈았다.

하지만 그럴 수 없다.

이 세계를 지배하는 법칙이 있으니까.

불멸자에 대한 비밀엄수.

자신들은... 저들에게 있어 잘 만들어진 존재,
그 정도에 그쳐야 한다.

<아하하! 이미 멸망할 뻔한 세계가 그나마 굴러가고 있는데 이 정도 페널티는 있어야겠지요?
뭐. 말해보고 싶으면 해보던가.>

키이이잉!

품 안에 있는 보석은 이제는 진동과 빛에 이어 어마어마한 굉음까지 뿌려대고 있었다.

그 안에서 명백히 풍겨오는 그 이질적인 느낌.

'저게 그건가 보구나. <정령석>을 사용했다는....'

거기까지 생각한 모레움은 완전히 살아남는 걸 포기해버렸다.

지금 저 폭발의 범위 바깥으로 벗어나는 건 불가능하니까.

'끝이다. 잘 있으십시오. 대장군 님.'

동시에.

과아아아아앙!

어마어마한 대폭발이 피라미드 안쪽, 제단을 휩쓸어버렸다.

실로 막대한 파괴력.

마력도, 무엇도 아닌 이질적인 불꽃의 기운이 온 제단을 휩쓸어냈다.

과르르르!

피라미드 벽면에 붙어있던 해골들이 그 막대한 기운을 견디지 못하고 온통 녹아내렸다.

"까아아악!"

"크허억!"

곁에 있던 플레이어들이 다급하게 방어스킬을 발동시키려고 했지만 역부족.

애초에 이 세계를 게임으로 여기는 데다가 다시 부활할 수 있는 그들은 긴장감이 부족하다.

막대한 데미지는 순식간에 그들의 육체를 녹여버리고 로그아웃시켰다.

그건 옆에 있던 카메라라도 마찬가지로.

순식간에 빛으로 화해 카메라가 사라지고
모든 플레이어가 녹아내린 그 짧은 순간.

'다 죽었다.'

주변의 플레이어가 모조리 죽은 것을 파악한
한수의 육체가 어마어마한 기세로 활동을 시작
했다.

츄르르르르륵.

물론 한수의 육체도 가장 가까이 붙어있었기
에 착실하게 불꽃의 영향을 받으며 녹아내리고
있었다.

하지만 내구력이, 마력이, 스킬이 다르다.

화아아악!

한수의 몸에서 불꽃처럼 피어난 용마기공이
해일처럼 자신을 덮쳐오는 빛에 저항하기 시작

했다.

치지지직.

녹아내리려던 육체가 단번에 바로잡히며 저항하기 시작했다.

동시에 한수의 뇌가 빠르게 회전하기 시작했다.

전투 예지를 응용한 버전.

이걸 사용하면 주변 세상이 마치 정지한 것처럼 느리게 보인다.

'후. 이 정도 마력은 있어야 이걸 쓸 수 있구나.'

타버릴 것처럼 회전하고 있는 마정옥의 마력 회로를 느끼며 한수가 중얼거렸다.

물론 그렇다고 해서 이 정지된 세상에서 빠

르게 움직일 수 있는 건 아니지만 명확한 상황 파악이 가능하다는 것만으로도 엄청난 장점이다.

우선 한수의 눈에 찌찌 녹아내리고 있는 해골들이 들어왔다.

특이한 마력을 감추고 있기에 화염에 저항하고는 있지만, 곧 있으면 녹아내릴 해골들이.

그중에서도 한수가 목적으로 한가운데의 해골은 좀 더 버텨내고 있었지만 얼마 안 있으면 녹아내릴 것이다.

현실 시간으로 1초 정도.

그리고 그 아래로는 폭발에 의한 반동으로 반사적으로 몸을 웅크리고 있는 세 명의 경비원들이 보였다.

이 세계를 살아가는 주민들.

저대로 놔두면 반드시 죽는다.

원래대로라면 한수는 저자들을 살릴 이유가 없지만, 지금은 책임감을 느끼고 있었다.

한수는 지금, 눈앞의 녀석이 폭발을 일으키는 걸 일부러 내버려뒀으니까.

저렇게 수상한 대화를 하면서 품속을 만지작거리는 걸 막지 못 할 이유가 없었고, 실제로 본인의 실력을 모두 끌어냈다면 아슬아슬하게 막을 수 있었겠지만, 한수는 막지 않았다.

이건 자신에게도 기회였으니까.

'이 기회에 해골을 들고 나간다.'

정지된 세상 속에서도 명료하게 작동하고 있는 한수의 의식이 결정을 내렸다.

원래대로라면 정말 귀찮았을 것이다.

밤에 몰래 침입해서 해골을 들고 간다고 하
더라고 추격이 붙을 거였으니까.

하지만 이렇게 폭발이 일어난다면 다르다.

저 폭발 속에서 멀쩡한 해골이 있는 게 더 이
상하니까.

자신이 저 가운데 핵으로 작용하는 해골 하
나 정도 가지고 간다고 해도 아무런 문제가 없
다.

순간.

과아아아앙!

정지되어있던 세상이 원래의 속도에 맞게 맹
렬하게 휘감기기 시작했다.

폭발이 사방을 휩쓸고 경비병들을 향해 들이

닥쳤다.

한수는 슬쩍 몸을 움직여 폭발을 막아내는 동시에 땅을 쿵 하고 내리찍었다.

과과과과콧!

어마어마한 기세로 땅바닥이 일어섰다.

한수는 일어난 땅바닥을 발로 걷어차 세 방향으로 날려 보냈다.

꽁! 꽁! 꽁!

"커어어억!"

어마어마한 기세로 날아간 피라미드의 바닥, 청석들이 그대로 경비병들을 후러치며 쪽쪽 밀고 통로 쪽으로 날려버렸다.

그들이 달려서는 결코 만들어낼 수 없는 속도로.

'우선 저쪽은 되었고.'

피라미드 바깥으로 향하는 통로 쪽에 서 있었기에 폭발의 중심지와 거리가 멀었던 것이 저들에게는 행운으로 작용했다.

화상은 입었겠지만, 저 정도라면 이 폭발의 범위에서 벗어날 수 있을 것이다.

화염의 충격파가 청석을 탄 경비병들을 쪽쪽 밀어내고 있었으니까.

마치 해일이 서핑보드를 밀어내고 있는 것처럼.

청석을 날려 보낸 한수는 동시에 바닥을 박차고 천장으로 굉음을 내며 뛰어올랐다.

과아아앙!

동시에 가장 천장에 박혀있던, 화염에 저항하

여 묘사스러운 빛을 뿜어내고 있던 해골을 단
번에 집어 자신의 허리춤에 집어넣었다.

그리고는 온 마력을 끌어올려 화염에 저항하
기 시작했다.

쿠우우웅!

쿠쿠쿠쿠쿵!

황도매니아가 가져온 폭탄의 위력은 강렬하
기 그지없었지만 한수의 용마기공을 뚫을 정도
는 아니었다.

아마 여기에 있는 자들보다 더 상위급 플레
이어였다면 그럭저럭 막아낼 수 있었을 정도.

쿠르르르르.

화염이 차츰차츰 가라앉기 시작한 것을 본 한
수는 그대로 천장에 박아넣었던 손을 풀고 아

래로 쿵 하고 내리 떨어졌다.

온 사방이 잿더미가 된 상태.

플레어어도, 바닥도, 벽면에 붙어있던 해골도
온통 늘어붙고 녹아내려 시커멓게 변한 상태였
다.

실로 압도적인 위력.

'벌써 정령석을 가공하여 이 정도 위력으로
만들어내다니.'

한수가 증얼거릴 때.

피이이잉!

폭발하듯 터져 나온 화염에도 형태를 유지하
고 있던, 제단 위의 붉은 보석이 요사스러운 소
음을 토해내기 시작했다.

온 사방에 빛을 뿌리며.

'저 녀석의 봉인을 푸는 게 목적이었군.'

한수는 봉인되어있던 적색 보석, <망자의 주석>을 보며 중얼거렸다.

.....

쿠르르르르.

저 멀리, 피라미드에서 붉은빛이 터져 나오는 동시에 1층 보급지 전체를 기묘한 진동이 둘러싸기 시작했다.

그 진동에 칼을 휘두르던 남자, 불꽃전사-V가 미간을 좁혔다.

물론 그렇다고 해서 칼이 멈추지는 않았지만.

과드득!

"아 놔. 한 놈씩 잡아 죽이려니까 귀찮네. 주제에 또 무슨 의리야."

"끄아..."

마지막까지 자신의 발목을 붙잡으며 죽어가는 여자의 목을 몇 번 더 그어버린 불꽃전사-V는 칼에 묻은 피를 탁 털어내며 저 멀리, 피라미드로 도망가고 있는 버그-플레이어들을 바라보고 씨익 웃었다.

뭔 일인지는 모르겠지만 가장 중요한 건 정해져있으니까.

'좀 더 가봐라.'

잡으려면 잡을 수 있다.

하지만 다년간의 경험 결과 알고 있다.

버그-플레이어 녀석들은 궁지에 몰리면 높은

확률로 또 다른 버그-플레이어를 쫓아 간다는 것을.

'멍청한 것들이. 진짜 죽는 것도 아닌데 동지 의식이 없어. 꼬리를 잘라야지.'

"마저 쫓자!"

그 말에 채비를 정비하던 플레이어들이 세 구의 시체에서 아티팩트를 주섬주섬 챙긴 후 웃으며 내달리기 시작했다.

< 54. 아인들의 대미궁(5) >

과득!

우드득!

"후. 그동안 버그로 재미 좀 봤지? 그러니까 너무 서운해하지 말라고."

"끄으..."

"너희들의 아티팩트는 우리가 술 먹는데 잘 써줄게."

자신의 몸 주위에 둘러진 아티팩트를 보며 눈

을 희번덕거리는 플레이어 놈을 보며 크리스토퍼가 이를 악물었다.

그런 크리스토퍼의 주변으로 만신창이가 된 동료들이 보였다.

한수를 향해 가던 도중 잡혀 찢기고 죽어 나간 이들.

크리스토퍼는 그들을 보며 고통스럽다는 표정을 지었다.

'... 이곳으로 오는 게 아니었어.'

복잡한 구조라 적어도 한수를 찾기 전에는 걸리지 않을 줄 알았다.

하지만 그는 마음이 급한 나머지 결정적인 요소를 간과하고 말았다.

이 세계에 자신들 편은 단 하나도 없다는 것

을.

자신을 둘러싼 버그 킬러들, 그 뒤쪽에 모여서 아우성치는 사람들이 보였다.

"우리가 그래도 제보했는데 뭐 안 줘니까?"

"잡기야 당신들이 잡았지만, 우리도 한 건 했잖아요. 우리 아니었으면 어떻게 했으려고!"

이미 다 잡은 쥐를 두고 하는 논공행상.

덤빌 엄두도 내지 못 내는 녀석들이지만 발을 잡고 방향을 가르쳐주는 정도는 충분하다.

심심풀이 땅콩으로 제보를 날린 녀석들 덕분에 자신들은 결국 이렇게 코너에 몰리고 말았다.

'... 끝이다.'

크리스토퍼가 장탄식을 터트린 순간.

쿠르르르르.

그들이 서 있던 땅.

그 지면이 거칠게 떨리기 시작했다.

.....

쿠르르르릉.

피라미드 안쪽이 진동으로 가득 들어차고 있을 때.

우우우웅!

카메라가 서 있던 곳에 황금빛이 서리기 시작했다.

이윽고 황금빛이 사라지며 그 안에서 사람의 형태가 튀어나왔다.

그 자리에서 로그아웃 당했던 카메라라가.

카메라라는 나오자마자 쌍욕을 내뱉었다.

"으아아아아! 개자식이! 불사조의 돌이 얼마나 비싼 건데!"

꽁! 꽁!

황금빛 잔향을 휘감은 카메라라가 발을 쿵쿵 내 구르며 분통을 토해냈다.

불사조의 돌.

사망한 자리에서 페널티 없이 부활할 수 있게 해주는 아티팩트.

5층에서 기습공격을 당해 죽었을 때, 즉석에서 합류해야 할 상황에 써먹기 위해 큰마음 먹고 산 건데 이런 개종자한테 어처구니없이 써버리다니!

부활한 카메라라는 주변을 살피고는 씨근덕거리다가 한수를 보고 반가운 표정을 지었다.

"오? 너도 썼어?"

동지가 생겨 그런지 반가운 모양.

그 말에 용마 기공의 황금빛을 천천히 조절하여 마치 부활의 빛처럼 보이게 하고 있던 한수가 고개를 끄덕였다.

"그렇습니다. 이 비싼 걸.... 후."

"그나저나 이 미친놈은 무슨 퀘스트를 받았길래 이 지랄이야."

카메라라는 이제는 사라져버린 황도매니아가 있던 자리를 발로 걷어차며 이를 갈았다.

복수 같은 이유일 리는 절대로 없다.

무언가 퀘스트를 받았으니 저런 걸 터트린 거

지.

그때.

키이잉!

두리번거리던 카메라라는 어디선가 들려오는 소음에 고개를 돌렸다.

그리고는 당황스러운 표정을 지었다.

"어? 뭐야? 저거 아직 작동하는 거였어?"

불이 꺼져있던 보석이 붉은빛을 토해내기 시작한 것을 본 카메라가 어이없다는 표정을 지을 때.

키이이잉!

본격적으로 무언가를 보여주겠다는 듯, 주석이 스물스물 빛을 뿌리며 사방으로 붉은 기운을 내뿜기 시작했다.

동시에.

쿠르르릉.

녹아내린 청석이 어설피게 바닥을 덮고 있는 피라미드, 아래쪽에서 거친 진동이 울려 퍼졌다.

"어? 뭐야?"

카메라가 당황하는 순간.

과아앙!

청석 아래쪽에서 두꺼운 손 하나가 억센 소리를 내며 아래에서 치솟아 올랐다.

"와아악!"

카메라가 그걸 보며 기겁을 했다.

듬성듬성 떨어져 나간 살점.

그 안으로 가득 채우고 있는 고름.

꺾어내고 나온 손, 그로 인해 생긴 구멍 사이로 보이는 붉은 눈까지.

카메라라는 비명을 내지르며 징그럽다는 듯 외쳤다.

"아 진짜! 감염된 병사 몽땅 토벌되었다면서! 이게 왜 다시 일어나는 건데!"

카메라가 땅에서 기어 올라오기 시작하는, 구울 비스무리한 형체의 병사들을 발로 푹푹 밟으면서 신음성을 토해냈다.

감염된 병사.

이 곳, 피라미드 1층을 가득 메우고 있던 구울, 혹은 좀비를 닮은 불사의 생명체를 부르던 이름.

한 두 마리 밟아서 으깬다고 되는 일이 아니

다.

<쿠어어어...>

<크아...>

녹아내린 청석 사이로 수천 개의 손이 치솟고 있었다.

모두 토벌 이후 땅에 그대로 묻혀버린 병사들.

사방에서 일어나는 좀비들을 보며 카메라라가 당황했다.

'이런 망할! 이럴 거였으면 여기서 부활 안 했지!'

이 녀석들 하나하나가 약해빠진 녀석들이 아니다.

하나같이 기본 레벨 190.

강한 녀석들은 195까지도 간다.

게다가 두려움을 모르고 달려드는 성격에 어지간한 상처는 회복하는 불멸성까지.

자신은 수십 마리 정도 상대하면 그대로 지쳐 나가떨어진다.

여기는 수십, 수백 명 단위로 파티를 이뤄서 들어와 사냥하는 곳이지 결코 한두 명 단위로 난장 치는 곳이 아니니까.

다급하게 사방을 둘러보던 카메라라는 갑자기 좋은 생각이 난 건지 한수를 보며 말했다.

"야! 저거 깨자! 저거 우리도 깰 수 있을 거야!"

슬쩍 금이 가있는 붉은 보석을 가리키며 소리치는 카메라를 보며 한수가 고개를 저었다.

'무리다.'

저 보석은 힘의 중추가 아니다.

모든 사람이 저 보석이 깨지고 이 피라미드를 중심으로 쪽쪽 퍼져있는 미궁 1층이 평화를 찾았다고 알고 있겠지만 그건 정확한 사실이 아닙니다.

저 보석, <망자의 주석> 역시 이 거대한 미궁의 부속품에 불과하다.

물론 저 보석이 기본적으로 힘을 변환하여 망자들을 일으켜 세우는 송신탭 역할을 하는 만큼 부수면 일시적으로 시간을 벌 수는 있다.

하지만 결국에는 이 미궁에 가득 차있는 기묘한 힘에 의해 원상태로 복구된다.

이 보석이 이제까지 작동을 멈추고 있었던 이

유는 플레이어들의 손에 의해 박살 나서 그런 게 아니다.

해골로 만들어진 마도주술진이 피라미드 바깥과 안쪽의 힘을 차단해서 그런 거지.

이제까지 미궁 1층이 안전하게 유지될 수 있었던 이유는 모두 케일 왕국에서 설치한 마도주술진 때문이다.

'그리고 박살 낸 녀석들은.... 아마 코린 왕국 이겠지.'

대 미궁 이후 찾아온 케일 왕국과 코린 왕국의 역학 관계를 살펴보면 누가 이 마도주술진을 박살 냈는지는 안 봐도 훤히하다.

케일 왕국이 엇을 먹기 바라는 건 여럿이지 만 이렇게 직접 손을 쓸 녀석들은 드물 테니까.

붉은 보석을 바라보던 한수는 카메라를 보며 말했다.

"나는 빠져나갑니다."

"뭐? 왜?"

"저건 둘이서는 힘들어요. 부술 때 어떤 과정을 거쳤는지 못 들었습니까?"

"음..."

그 말에 카메라가 신음성을 흘렸다.

저 말이 맞다.

마스터 플레이어들로 이루어진 정예 파티원들이 저 보석을 중심으로 둘러싸고 호위를 하는 동안, 괴력으로 유명한 무쌍의 플레이어, <라그나로크>를 비롯한 몇몇 상위 마스터 플레이어들이 폭딜을 퍼부어 깨부숴냈다.

무려 5분에 걸쳐서.

겨우 5분이라고 할지 몰라도 그 5분 사이에 포위망은 거의 괴멸에 가깝게 붕괴하였다는 걸 생각하면 둘이서 가능한 수준이 아니다.

'제기랄.'

카메이라가 입맛을 다시는 순간.

과아앙!

피라미드 바깥쪽으로 나가는 통로에서 굉음이 일기 시작했다.

한수가 다가오는 좀비들을 닥치는 대로 으깨고 때려 부수기 시작한 것.

한수는 길을 뚫으며 속으로 중얼거렸다.

'... 부술 수야 있지만 그럴 이유가 없지.'

한수는 자신의 주머니에 고스란히 잠들어있

는 해골을 떠올렸다.

이미 자신은 목적을 달성한 지 오래다.

게다가 저 보석을 단신으로 깨부술 위력을 보여주면 그건 정말로 눈에 튄다.

아무리 플레이어가 넘쳐나는 이곳, 엑소더스라지만 그 정도의 실력자는 정말 몇 없으니까.

자신이 알기로 그 정도의 실력자들은 저쪽 세상에서 연예인 취급을 받으며 살아간다고 알고 있다.

'목격자가 있으니 귀찮군. 로그아웃시킬까?'

잠시 고민하던 한수는 참기로 했다.

당장 그럴 필요가 없으니까.

과아앙!

'와우.'

길을 뚫는 데 집중하기 시작한 한수를 보며
카메라가 감탄성을 내뱉었다.

컨트롤만 있는 줄 알았는데 파괴력도 장난이
아니었다.

'아랑카 지역이었다고? 이름 좀 날렸겠는데.'
박살 나고 통겨나가는 좀비들을 보며 혀를 내
두른 카메라가 뒤따라붙으며 지원하기 시작
했다.

이윽고 피라미드 바깥으로 나온 둘은 주변을
둘러보며 침음성을 살폈다.

"으아..... 난장판이네."

카메라가 침을 삼켰다.

"아 이런 빌어먹을! 갑자기 이 새끼들이 왜 기
어 올라오는데!"

"환장하겠네! 진짜! 아악! 내 가판대! 이 자리 먹으려고 내가 권리금을 얼마나 냈는데!"

"제기랄! 난 연금술사 클래스라고! 미친!"

과득!

우드득!

1층 보급지가 온통 좀비와 구울들 천지였다.

아래에서 기어온 녀석들은 닥치는 대로 플레이어들을 물어뜯고 병기를 빼앗아 난동을 부리고 있었다.

심지어 이 녀석들은 단순히 이성이 없는 녀석들이 아닌지, 미쳐 날뛰는 와중에도 병기를 부여잡고 서로가 뭉쳐 오와 열을 맞추고 플레이어들을 공격하고 있었다.

그야말로 망자의 군대.

강한 자들이 이미 2층, 혹은 그 아래로 내려가 버린 1층 보급지 입장에서는 속수무책으로 당할 수밖에 없었다.

과드득!

우득!

한수는 실 새 없이 달려드는 녀석들을 으깨고 때려 부수며 죽였다.

하지만 안타깝게도 카메이라는 예외.

실력이야 좋지만 안타깝게도 엑소더스는 소수가 헤쳐나가기에 친절한 게임은 아니었다.

우드득.

쿠득.

"아오!!! 짜증 나! 나 먼저 간다고 말해라! 망할!! 황도 성애자 이 새끼 두고 보자! 아아아악!"

감염된 병사에게 실 새 없이 공격을 받던 카메라라는 결국 버티지 못하고 황금빛으로 화해 돌아가버리고 말았다.

어찌나 열 받아 보이는지 눈앞에 황도 매니아가 있으면 바로 때려죽였을 것 같은 표정으로.

그걸 보며 한수가 피식 웃었다.

'하긴. 그 비싼 불사조의 돌까지 허무하게 써 버리고 죽었으니까 열 좀 받겠지.'

불사조의 돌은 한 번밖에 못 쓰는 아티팩트니 아마 부활주문서를 쓴다고 해도 저장된 부활지점, 전쟁요새의 광장에서 다시 태어날 것이다.

주변을 두리번거리던 한수는 잠시 고민했다.

이 난장판을 주파해서 그대로 목적지가 있는
미궁 안쪽, 깊은 곳으로 들어갈 것인지.

아니면 기존의 클랜원들과 합류할 것인지.

하지만 이내 쓸데없는 걱정이라는 걸 깨달았
다.

애초에 파티를 구한 이유 자체가 쓸데없이 혼
자 다닌다는 의심을 피하기 위해서.

하지만 이 난장판 사이에서 파티를 잃어버리
고 혼자 돌아다닌다고 해서 의심할 사람은 아
무도 없다.

'혼자 내려간다.'

우우우웅.

한수의 창이 저 멀리 달려드는 감염 병사들
을 향해 울부짖으려는 순간.

"크헉!"

저 멀리, 감염 병사들 사이에서 지금까지와는 조금 다른 비명들이 들려왔다.

재수가 없어서 죽어갔다는 플레이어들의 장난스러운 탄식과는 조금 다른, 정말로 비통함과 안타까움을 가득 담고 터져 나오는 비명이.

한수의 고개가 저도 모르게 돌아갔다.

저 멀리서 자신을 발견한 것이 분명한 여행자의 모습이 보였다.

버그-킬러들에게 쫓기고 쫓기다 간신히 이곳에 도달한 남자의 모습이.

남자는 이곳과 자신의 뒤를 보며 끊임없이 고민하는 것처럼 보였다.

정확히 말하면 쫓기며 죽어가고 있는 자신의

부하들과 한수를 보면서.

'나를 찾아온 건가.'

한수가 손에 든 창을 까득 쥐었다.

버그 플레이어로 들통난 지 오래인 저자가 자신을 향해 달려달라고 외치는 순간.

버그 킬러들의 손길이 자신에게까지 미칠 테니까.

하지만 순간.

남자가 무언가 각오를 다진 표정을 하고 체념 어린 눈으로 이쪽을 바라보고는 고개를 돌려버렸다.

모른척하겠다는 듯.

'... 안 도와달라고 한다고? 왜?'

그걸 본 한수의 눈썹이 꿈틀거렸다.

< 54. 아인들의 대미궁(6) >

스스쓸한 한수를 바라보던 크리스토퍼는 마음을 다잡았다.

'후... 우리가 이제까지 무슨 착각을.'

땅이 떨리고 구울 같은 것들이 뛰쳐나올 때, 필사적으로 포위망을 뚫고 달려 나왔다.

부하들까지 미끼로 내던지며, 최대한 많은 숫자의 부하들을 살리기 위해서.

한수만 찾으면 어떻게든 될 것 같았으

니까.

그들 역시 마땅히 동의했고, 미친 듯이 달리고 달려 드디어 찾았다.

하지만 찾고 보니 이성이 돌아왔다.

그들이 찾아온 건 신이나 궁극의 무언가가 아닌, 자신과 똑같은 여행자 하나였음을.

이 미친 신의 게임판, 요정이 정해놓은 정신 나간 룰은 한수에게도 똑같이 적용된다.

저자의 손에 죽는다고 해서 불멸자들이 사라지는 건 아니니까.

물론 저자라면 지금 자신들 정도는 살려줄 수 있을지도 모른다.

'... 그다음은?'

크리스토퍼는 잠시 고민하다가 마음을 다잡았다.

폐 끼치지 않기로.

부하들이 마음에 걸렸지만, 소중한 사람은 지금 자신의 옆에만 있는 게 아니다.

'발목 잡지 않고 여기서 죽겠소이다. 부디 뒤에 오는 사람들은 우리 같은 꼴을 당하지 않게 해주시오. 어떻게 할지는 감도 안 잡히지만....'

아래층도 감이 잡히지도 않던 건 마찬가지지만 저자는 해냈다.

어떻게든 해줄 수 있으리라.

"그래! 개새끼들아! 여기서 죽자!"

자신이 꼬리를 잘라가며, 부하들을 포기하며 여기까지 왔듯, 이번에는 자신이

잘려나가는 꼬리가 될 뿐이다.

포기하니 마음이 편해진 크리스토퍼는 창을 꼭 움켜쥐고 뒤돌아서 내달렸다.

.....

"빌어먹을.... 그냥 도망친 거였어?"

갑자기 고개를 돌려 미친 듯이 싸우기 시작하는 녀석들을 보며 불꽃전사-V가 혀를 찼다.

완전 대박인 줄 알았는데 겨우 이 정도였다니.

이렇게 하면 눈앞에 있는 열 명을 마저 잡아도 겨우 열다섯이 끝이다.

'뭐.... 이것도 나쁘진 않지만, 혹시나 했

는데.'

불꽃전사-V가 아쉬운 표정을 지었다.

한때 이곳에 소문이 돌았다.

버그-플레이어 녀석들이 플레이어들을 피해 대미궁 안쪽에 모여 살아가고 있다고.

그리고 불꽃전사-V는 그 소문이 제법 신빙성이 있다고 여기고 있었다.

녀석들도 아무런 목적 없이 게임에 접속하고 있지 않을 테니까.

아이템을 먹고 레벨을 올리고 골드를 벌기 위해서는 끊임없이 퀘스트를 수행하고 사냥에 나서야 한다.

그런 면에서 이곳, 대미궁은 녀석들에게 굉장히 적합한 장소다.

이제는 거의 모든 곳이 밝혀진 게임, 엑소더스에서조차 여전히 미지의 공간으로 가득 찬 곳.

아래쪽으로 내려갈수록 플레이어들의 눈이 들성들성 박혀있는 이 곳, 대미궁이라면 녀석들도 플레이어들의 눈을 피하면서 사냥을 할 수 있다.

평균적으로 실력이 높은 버그 플레이어들이라면 더더욱.

녀석들이 거침없이 대미궁 안쪽으로 도망치길래 혹시나 하는 마음으로 쫓아왔었는데 겨우 여기서 끝이라니.

열다섯이 적은 숫자는 아니지만, 워낙 기대가 컸었기에 분노가 치밀었다.

'쫓. 망할 놈들이. 가디고 놀다 죽여주

마.'

"야! 개털인가 보다! 그냥 다 죽여!"

불꽃전사-V의 말이 떨어지는 순간.

주변에 있던 사람들이 아쉽다는 표정을 지으며 달려들기 시작했다.

불꽃전사-V가 더 주워 먹을 게 없다고 판단을 내렸다면 더는 없는 거니까.

미친 듯이 반항하는 사람들에게 마치 재미때처럼 달려들기 시작한 플레이어들을 본 불꽃전사-V는 고개를 돌렸다.

'뭐. 나까진 나설 필요 없겠지. 그나저나.... 완전 개판이구나. 어찌다가 이렇게 된 거야.'

완전 개판이 되어버린 1차 보급지를 보며 불꽃전사-V가 미간을 좁혔다.

사방에서 감염된 병사들이 달려들고 있었기에.

그들도 지금 두개 조로 나뉘서 한 조는 이곳으로 감염된 병사가 간섭하지 못하게 처리하고, 한 조는 버그 플레이어 녀석들을 사냥하고 있다.

200레벨 주변에서는 제법 상위권의 실력을 자랑하는 그들이 고전할 정도이니 비전투클래스가 대부분인 이곳이야 말할 것도 없다.

실력 좋은 놈들은 이미 아래층으로 빠져버린 지 오래니까.

그야말로 박살, 또 박살.

술 새 없이 로그아웃을 당하고 있었다.

물론 구해줄 생각 따윈 전혀 없다.

녀석들을 구해준다고 해서 자신들에게 뭐가 남는 것도 아니니까.

괜스레 손쓰다가 자신들 피해만 커지면 고스란히 그 책임은 파티장인 자신에게 돌아온다.

'우리도 후딱 정리하고 빠져야겠다.'

불꽃전사-V가 미련없이 고개를 돌리던 그 순간.

그의 눈에 특이한 플레이어 하나가 잡혔다.

'음?'

실 새 없이 좀비 병사들을 패 죽이고 있는 플레이어.

그걸 보며 불꽃전사-V가 혀를 내둘렀다.

'뭐야? 상위권 플레이어가 왜 여기 있어? 안 내려가고? 보급받으러 온 건가?'

스킬부터 시작해서 아티팩트, 컨트롤까지.

뭐 하나 범상치 않은 게 없었다.

과득!

우드드득!

빛나는 황금빛 창이 뱀처럼 휘둘러지면 한 녀석의 목이 날아갔고 번개처럼 뻗어 나가면 전신이 분쇄되었다.

몸을 감싸고 있는 갑옷과 스킬은 대체 뭔지는 모르겠지만, 감염병사들이 휘두르는 칼에 이빨 하나 나가지 않았고.

그걸 보며 불꽃전사-V는 질린 표정을 지었다.

'미친놈이... 현실을 얼마나 한 거야.'

보기만 해도 엄청나게 비쌀 것 같은 아티팩트와 스킬들.

순간 불꽃전사-V의 마음 한구석에서 욕심이 꿈틀거렸다.

'마침 감염된 병사도 거의 다 정리했고.'

감염된 병사들이 불멸이라지만 어디까지나 재생의 한계속도라는 게 존재한다.

2조가 말끔하게 주변을 정리했으니 다른 플레이어들을 쫓아간 감염된 병사들이 다시 그들을 습격하기까지는 시간이 있을 터.

불꽃전사-V는 옆에 서 있던 동료, <아리랑카>를 툭툭 쳤다.

그런 불꽃전사-V의 행동에 흥미롭게 버

그 플레이어 사냥을 보고 있던 아리랑카는 짜증을 내며 불꽃전사-V를 돌아보았다.

"왜? 뭘 일인데?"

"저거 좀 봐봐."

"음?"

그런 불꽃전사-V의 손가락 끝을 바라본 아리랑카는 미간을 좁히며 되물었다.

"잡자고?"

그 말에 불꽃전사-V가 고개를 끄덕이며 말했다.

"맞으면 대박이야. 이럴 때를 위해서 우리가 이미지 관리한 거지."

버그-플레이어들이 쫓아간 녀석.

그런 녀석들 주위에서 혼자 사냥을 하

고 있던, 지나치게 컨트롤이 좋은 녀석.

버그 플레이어여도 좋고 아니어도 문제된 건 없다.

맞으면 대박 중의 초대박.

아니면 미안하다고 하면서 떨어진 아티팩트를 돌려주고 죽은 것에 대한 페널티를 보상해주면 그만이다.

그들, 버그 킬러의 총 연합, <개미핥기>는 이제까지 그런 식으로 이미지 관리에 신경 써왔으니까.

버그 플레이어에 대한 유저들의 증오, 그리고 버그 킬러들의 사후 관리.

이것이 그들에게 무차별 선제공격권을 주었다.

'아니면 어쩔 수 없지만.... 맞으면 초대

박이다.'

저 중 뭘 떨구기만 해도 실로 어마어마한 가격에 팔릴 것이다.

엑소더스는 정말 수많은 사람이 플레이를 했고 그 중, 딸리는 컨트롤을 아티팩트로 메꾸기 위해 거침없이 돈을 쓰는 즐부들 역시 많았으니까.

보통 사람과는 돈 쓰는 개념 자체가 다른 그 녀석들은 남들보다 조금의 우위에서기 위해 자신으로써는 생각도 하기 힘든 돈을 쓰고는 했다.

저 녀석이 만약 버그-플레이어라면 오늘 버그-플레이어들의 소굴을 찾지 못한 데에 대한 심적 실망감의 보상은 충분히 되고도 남는다.

하지만 아리랑카는 고개를 저었다.

"확실한 건 아니지?"

"... 아니지."

"그러면 집중하자. 괜히 어설피게 건드리다가 초치지 말고."

안 그래도 기대하다가 허탕 쳐서 열받는 건 그 역시 마찬가지였다.

하지만 확실하지도 않은데 건드려보기에는 저 녀석이 너무 강했다.

괜히 성질 더러운 녀석을 건드렸다가 포위망이 박살 나고 몰아넣은 버그 플레이어 녀석들이 미궁 더 깊숙한 곳으로 도망가면 일만 더 피곤해진다.

"에잉."

그런 아리랑카의 말을 들은 불꽃전사-

V는 이성을 되찾은 듯, 입맛을 다셨다.

저 말이 맞았으니까.

자신은 근 5년간 수백 명도 넘는 버그 플레이어들을 보왔고 동영상으로 녹화된, 수천 명이 넘는 버그 플레이어들의 행동 방식을 관찰해왔다.

자신에겐 이게 직업이니까.

자신이 파티장으로 우대된 것도 전투력이 특출나서가 아니다.

눈.

플레이어인 척을 하며 사이에 숨어다니는 버그 플레이어들을 감별해내는 눈.

그게 자신의 강점이었으며 최고의 재산이었다.

딱 집어 누군가에게 차이점이 이거다,

라고 말해줄 수는 없지만 어느 정도 집중해서 살피면 보인다.

플레이어들에게는 느낄 수 없는 그 부자연스러움과 위화감이.

축적된 경험과 끊임없이 외운 지식이 그걸 가능하게 만들었다.

하지만 그런 자신의 눈으로 봐도 저 녀석에게는 별다른 위화감이 느껴지지 않았다.

'만약 저게 연기라면.... 진짜 기가 막힌 놈이겠지.'

컨트롤 하나 좋다고 버그 플레이어로 몰아갈 수는 없다.

분위기, 눈빛, 행동, 손짓 발짓 모든 것을 종합해서 결론을 내려야 한다.

그리고 결과는 합격.

불꽃전사-V는 자신의 눈을 피할 정도로 연기에 뛰어난 녀석이 있으리라고는 생각하지 않는다.

'에잉. 민아야. 네 백은 다음에 사주마. 오빠가 오늘 장사는 영 시원찮네.'

불꽃전사-V가 현실에 있는 자신의 여자친구를 떠올리며 입맛을 다시고 돌아서려던 순간.

'어?'

불꽃전사-V, 그의 눈에 이상한 위화감이 잡혔다.

.....

과드드득!

달려드는 감염된 병사의 목을 쳐낸 한 수는 저 멀리서 몰려 죽어가는 여행자들을 무거운 눈으로 바라보았다.

원래대로라면 이것도 제법 위험한 행동이다.

핵을 사용하는 버그 플레이어를 안타까운 눈길로 바라보는 자는 거의 없으니까.

있다면 같은 버그 플레이어들 뿐.

그래도 여기까지는 괜찮다.

버그 플레이어를 벌레처럼 바라보는 시선들이 대부분이지만 그것과는 별개로 과도할 정도로 높은 현실성, 거기서 오는 잔혹성 때문에 눈살을 찌푸리는 플레이어

들은 제법 많은 편이니까.

하지만 여기서 한 걸음 더 나아가면 걸린다.

저들에게 동질감을 느끼는 행동을 하는 순간, 버그 킬러들은 그걸 기가 막히게 알아차리고 공격을 퍼부으니까.

하지만 마지막에 봤던, 크리스토퍼의 결단에 찬 표정이 떠올랐다.

마침내 한수는 결정을 내렸다.

'적극적으로 도울 수는 없다.'

안타까운 마음과 우선순위는 전혀 별개.

선공을 한다면 정말로 빼도 박도 할 수 없게 된다.

플레이어가 버그 플레이어를 도울 이

유는 정말로 단 하나도 없으니까.

당장 저놈들의 클랜, 재미핥기의 블랙리스트에 올라가게 된다.

하지만 자기 생각대로 흘러간다면 녀석들에게 살 길이 열릴 수도 있게 된다.

'저 파티장 녀석의 실력이 제법이길 바라. 욕심도 많으면 더 좋고.'

생각을 마친 한수는 철저하게 지키던, 자신을 플레이어로 보이게 만들어주는 행동수칙 중 몇 가지를 미세하게 놓아버렸다.

.....

'어?'

불꽃전사-V는 눈썹을 움찔했다.

아주 미세하게 나타나기 시작한, 녀석의 위화감.

그 위화감은 자신들이 쫓던 버그 플레이어 녀석들이 점점 더 궁지로 몰릴수록 조금씩 더 커지고 있었다.

그걸 본 불꽃전사-V는 속으로 쾌재를 외쳤다.

'이런 미친! 기특한 녀석 같으니! 잘했다! 불꽃전사!'

저 미세한 위화감을 잡아낸 스스로에게 칭찬을 퍼부은 불꽃전사-V는 바로 옆에 있는 아리랑카를 보며 소곤거렸다.

"야. 잡아."

"임마. 말했잖...."

돌아본 아리랑카는 친구의 표정을 보며 멍찐했다.

녀석의 표정이 아까와는 완전 달라져 있었기에.

확신에 가득한 표정.

아리랑카는 그런 친구를 보며 의아하다는 표정으로 되물었다.

"내 눈에는 안 보이는데.... 진짜냐?"

자신도 버그 킬러지만 자신같은 경우는 PK 실력을 인정받아 팀에 있는 것일 뿐, 종일 버그 플레이어 동영상만 들여다 보고 있는 친구 녀석과는 선구안 면에서 비할 바가 못 된다.

'아무리 봐도 멀쩡한 플레이어로 보이는데....'

그런 아리랑카의 말에 불꽃전사-V가 피식 웃으며 대답했다.

"나 못 믿냐?"

"... 음."

거기까지 들은 아리랑카는 알겠다는 표정을 지으며 수신호를 보냈다.

<2조는 병사 다 처리했으니까 이쪽으로 와. 새로운 놈을 찾았다.>

아까와는 다르다.

녀석이 저렇게 자신감 넘치는 표정을 지었을 때, 틀린 적은 거의 없었다.

그런 수신호를 보며 불꽃전사-V는 의기양양하게 웃었다.

'기다려라. 민아 이 망할 계집애야. 네가 그렇게 노래 부르던 백 사줄테니까.'

노다지도 이런 노다지가 없다.

불꽃전사-V가 저 멀리 보이는, 새로운 버그 플레이어 녀석을 군침 돈다는 표정으로 바라보며 중얼거렸다.

< 54. 아인들의 대미궁(6) > 끝