살게라스의 무덤

로버트 브룩스

제 2 부: 옛 친구

마이에브 섀도송의 목소리는 차가웠다. "끝났나, 대마법사?"

"거의 끝났소." 시간이 없었다. 카드가는 간단한 지시를 내리고 마지막 원소를 떠나 보냈다. "굴단을 찾아라." 비전 마력으로 형성된 물방울 모양의 그 생물이 둥실 떠갔다. 그와 같은 피조물들이 이미 해안에서 해안까지, 그늘진 곳을 샅샅이 뒤지며 이 섬 전체를 수색하고 있었다. 피조물은 전투를 벌일 만큼 강하진 않았지만, 파괴되면 카드가가 즉시 알아낼 수 있었다.

불과 몇 분 전에 느껴졌던 타락의 기미는 이내 사라져 버렸다. 굴단이 정말 근처에 있다면, 기척을 아주 잘 감추고 있었다. 아쉬운 일이다. "끝났소. 미안하군, 감시자여. 자, 우리가 수색할 방향에 대해서 얘기합시다."

"네 일이지, 우리 일은 아니다."

"아, 감시자들도 이젠 침입자에겐 신경을 쓰지 않겠다는 건가? 알려 줘서 고맙군." 카드가는 대수롭지 않게 말했다. "굴단이 환영받는 존재라면, 나도 별로 걱정할 게 없겠는데."

마이에브는 쌀쌀맞았다. "굴단이 정말 여기 있다면—"

"있소." 카드가가 말했다.

"*만약* 그렇다면, 우리가 처리하겠다. 네가 드레노어에서 망쳐 놓은 일에 대해 논의하고 난 후에."

"뭐라고?"

"우린 네게 감시자 하나를 보냈다. 충직하고 강직하게, 수많은 전투에서 활약했던 자매였지."

"마이에브—"

"하지만 불과 몇 달 가량 네 곁에 머무는 동안 배신자가 되었다. 어떻게 된 거냐, 카드가? 무슨 짓을 했기에 그녀가 불타는 군단에 휘말린 거지?"

"다음에 콜다나를 만나거든 물어 보시오." 카드가는 애써 차분하게 말했다. 마이에브가 그를 칼로 찌르기라도 한 것 같았다. "당신이라면 답을 끌어낼 수 있겠지. 내가 온 이유는 그게 아니오."

"콜다나는 우리에게 보고했었다, 카드가. 네 판단력이 우려된다고. 그것도 심각하게 우려된다고."

"시간이 없소—"

"'무모하고, 거만하고, 우유부단하고, 고집스럽다. 조언을 받아들이지 않는다.' 그게 콜다나의 첫인상이었다." 마이에브와 감시자들은 미동도 하지 않는 거부의 장벽이 되어, 다른 어떤 감정도 드러내지 않았다. "카드가, 지난 세월 동안 네가 얼마나 달라졌는지 모르겠지만 전부 아주 익숙한 네 성품이지 않나."

"그래, 과거의 실수에 대해 얘기하고 싶은 모양이군. 내 실수를 열거하는 데는 몇 달이면 충분할 거요. 당신 실수라면 그러고도 몇 달이 더 필요하겠지만." 마이에브가 눈을 가늘게 떴지만, 카드가는 멈추지 않았다. "그런 건 나중에 해도 되오. 지금은 남쪽을 봅시다." 그는 바다를 가리켰다. "감시자들도 바다 위 연기를 봤을 거라고 믿소. 굴단이 훔쳐 낸 배였소. 그리고 불태워 버렸지. 배의 모든 탑승객들과 함께." 그의 목소리에서 마지막 웃음기마저 사라져 버렸다. "굴단이 여기 있소. 곧 시체들이 눈에 띄기 시작할 거요." 카드가는 감시자들이 서로를 흘긋 바라보는 모습을 봤다. "아니, 벌써 눈에 띄었군. 눈에 띄는 자도 있었소?"

감시관의 시선이 카드가를 꿰뚫었다. "나이트폴른뿐이었다. 이런 사태를 막으려고 콜다나를 보낸 거였어."

"진짜 재앙은 아직 막을 수 있소. 역사가 되풀이되는 건 아니오. *이번* 굴단은 여기 오는 방법을 몰랐소. 검은 문을 통과한 것도 그자의 뜻이 아니었소. *누군가 그자를 이끌고 있는 것이오."*

"왜? 어디로? 살게라스의 무덤? 그건 텅 비었다. 그곳의 힘은 넬쥴과 일리단이 모두 차지했다."

카드가는 고개를 저었다. "마이에브, 그자의 주인들이 원하는 걸 알잖소. 아제로스로 통하는 문이오. 이미 하나를 만들려 했고, 다시 시도하는 거겠지."

"그건 불가능해."

"당신이나 나한텐 그렇겠지. 군단이 생각 없이 이렇게 세력을 확장할 리는 없소. 굴단은 군단의 이름으로 무덤을 차지하러 온 거요. 도와 주시오, 마이에브. 당신과 감시자들이 함께하면 놈을 막을 수 있소. 이거야말로 당신의 의무가 아니겠소?"

마이에브는 눈도 깜빡이지 않고 카드가를 바라봤다. 시간이 흘렀다.

그리고 결정을 내렸다.

"모여라." 마이에브의 명령에 감시자들이 모여들었다. 그녀는 빠르게 지시했다. "모두 배신자의 감금실에 집결해라. 그 안의 모든 것을 옮겨야 할 지도 모른다."

카드가는 할 말을 잃었다.

마이에브의 병사들은 경례를 하고 한 목소리로 답했다. "네, 섀도송 감시관님!" 그리고 한시도 주저하지 않고 남쪽으로 사라졌다. 무덤이 아니라 그 반대쪽이었다.

카드가는 아무 말도 하지 않았다. 할 수 없었다. 마이에브는 감시자들에게 떠나라고 했다. 돕지 않을 작정이었다. "마이에브, 뭐하는 거요?" 그는 물었다.

마이에브는 그를 바라봤다. 부하들이 모두 떠난 후, 그녀의 말이 망치처럼 카드가를 때렸다. "넌 드레노어에서도 굴단을 막지 못했다. 여기서도 그랬다. 놈이 배를 훔쳤다고? 까마귀가 바람을 받고 항해하는 배 한 척을 따라가기가 그렇게 힘든가? 실패가 바다의 물보다 많구나."

카드가는 상대의 말을 믿을 수 없었다. "불타는 군단이 우릴 대적하고 있소. 드레노어에서 우리가 무엇을 상대해야 했는지 모르지 않소."

하지만 마이에브의 말은 끝난 게 아니었다. "굴단은 네가 따라잡기 전에 부서진 섬에 도착했다. 그런데 어떻게 됐지? 사소한 화재 때문에 놈이 탈출하고 남은 거리를 헤엄쳐 왔다고?"

사소한 화재.

그 배는 상선이었다. 승객도 많았다. 카드가가 처음 그 배를 발견했을 때, 굴단은 갑판에 바싹 마른 성인의 사체로 벽을 쌓고, 아이들은 한 줄로 세워 살아 있는 방패로 삼았다.

그리고, 작은 지옥불이 번뜩이자...

그 기억이 온몸을 분노로 채우고, 카드가는 가슴 속 말을 뱉었다. "그래, 당신은 그런 실패 따윈 한 적이 없겠지. 내가 기억이 안 나서 그러는데, 일리단을 쫓는 동안 자매들을 얼마나 버렸소?"

초원에 절대적인 침묵이 내려앉았다. 일 초가 흐를 때마다 둘 사이의 간극은 넓어졌다.

마이에브의 대답에 대화는 끝이 났다.

"널 도와 줘 봐야 모두 낭비겠군. 게다가 넌 틀렸다. 그 무덤에는 남은 게 없어. 한때 그곳에 보관되어 있던 힘의 잔류물은 지금 일리단의 유해에 담겼고, 그 유해는 금고에 있다. 그게 군단이 진짜 노리는 것이다. 그게 바로 굴단의 목표다. 내 의무에 따라, 난 그곳으로 놈을 막으러 가겠다."

카드가는 날 선 대꾸를 삼켰다. 정말로 도움이 필요한 상황이었다. "섀도송 감시관," 애원에 가까운 목소리였다. "당신은 무덤을 알고, 난 모르오. 그게 *치명적인* 차이가 될 수 있소."

마이에브는 돌아섰다. "행운을 빈다, 대마법사여. 네 실수를 깨닫게 되거든, 금고로 날 찾아와라. 할 얘기가 많으니까." 그녀는 감시자들을 따라 달렸다.

카드가는 마이에브를 부르지 않았다. "어쩔 수 없군." 그는 중얼거렸다. 곧 마이에브가 사라지고, 카드가는 까마귀가 되어 하늘 높이 솟아 올랐다. 그는 난파선 주위를 선회하며 굴단을 찾았지만 소득은 없었다. 숨어 있는 나이트폴른 외의 다른 기척을 느낄 수 없었다. 굴단이 만을 가로질러 탈드라나스로 가는 방법을 찾아냈거나, 북쪽의 수라마르와 높은산으로 달아난 모양이었다. 그 중 한 가지가 유난히 위험했다. 카드가는 방향을 틀어 공해상으로 나가, 고대의 버려진 구조물이 드높이 솟은 검은 섬으로 향했다.

수 년 만, 아니 수십 년 만에 처음으로 그는 절망을 느꼈다. 어둠의 문 너머 자살과도 같은 임무를 떠날 때도 이런 공포를 느끼진 않았다. 그 때엔 강철 호드의 목표가 명확했다. 정복이었다. 카드가가 실패하더라도 그의 죽음이 끝이다. 성공하는 데에도 궁극적으로 희생이 필요할 수 있었다. 그와 같은 일을 마주하니 평화롭기까지 했다. 하지만 불타는 군단은... 카드가도 군단에 대해 오랫동안 연구했지만, 그 진정한 목적이 뭔지는 밝혀내지 못했다. 군단에게는 아제로스를 정복하는 것이 수단에 불과했다. 살아 있는 생물 모두를 노예로 삼거나 소각한 후에는 어떻게 될까? 알 수 없었다. 그 답은 두려웠다.

그게 드레노어에서 그가 굴단에게 집중했던 이유였다. 적이 하수인을 움직이는 모습을 보면서, 적 자체를 더 깊이 이해할 수 있을 터였다.

군단이 자신들의 졸을 살게라스의 무덤에 똑바로 던졌다. 마이에브의 말도 절반은 옳았다. 그 무덤은 이미 오래 전에 모든 힘을 잃었다. 남아 있던 나가도 키린 토에 의해 추방되었고, 그 후에 잔류하던 보잘것없던 유물은 모두 감시자의 손에 들어갔다. 섬세한 비전 자물쇠와 수호물이 구조물 전체에 설치되어, 강력한 힘으로 도둑과 모험가, 사악한 악의 하수인들을 영원히 막아낼 수 있었다.

의도가 뚜렷하고, *막강한* 힘을 지닌 개인만이 그곳에 침입할 수 있다. 굴단이라면 큰 문제가 없을 것이다. 그저 어떻게 들어가려 하는지 알아내는 것만이 문제였다—

콰광.

그래. 수수께끼 하나는 풀렸군. 멀리서 숨죽인 폭음이 들려 온 직후 강력한 충격파가 대기를 뒤흔들었다. 눈을 홱 움직여 아래쪽 탈드라나스 섬을 바라보며, 까마귀는 바람을 가르고 날았다. 살게라스의 무덤 위로 먼지 구름이 일어났다. 카드가는 무덤을 향해 강하했다.

입구는 고스란히 파괴되어 폐허가 되어 있었다. 카드가는 빙빙 돌며 지상으로 내려갔다. 깃털은 피부와 은빛 머리카락으로 변화하고, 가느다란 새의 발은 부드러운 장화 속 발로 커졌다. 늘 그렇듯 한 순간에 일어났다. 스승에게서 배운 것 중에서 가장 마음에 드는 게 바로 이것이었다. 두 발이 땅에 닿으면서 그는 팔을 넓게 벌리고 남아 있는 먼지와 돌 가루를 떨쳐냈다. 무덤을 봉인한 마법과 물리적 방벽은 모두 파괴되었다. 지옥 잔류물만 남아 있었다. 굴단의 소행이었다.

카드가는 가만히 멈춰 서서 귀를 기울이고 감지했다. 멀리서 꿈틀거리는 지옥 마법이 느껴졌다. 굴단은 이미 움직이고 있었다.

혼자서 돌격해 들어가는 건 위험한 일이었다. 그리고 무덤의 통로를 하나하나 뒤질 시간이 없다. 이 무덤의 내부는 미로와도 같았다. 굴단의 자취를 쉽게 따를 수는 없을 것이다.

유일한 길은...

아니, 어리석은 생각이었다.

카드가는 깊이 숨을 들이쉬고, 다시 내쉬었다. 어리석은 생각이었지만 다른 방법이 떠오르지 않았다.

"어쩔 수 없군." *해야만 하는 일이다.*

카드가는 무덤 안으로 뛰어 들었지만, 이내 고통에 휩싸였다. 검은 웅덩이가 발 아래 열리며, 신음을 흘리는 공허방랑자가 다른 차원으로부터 손을 뻗어 그의 다리를 움켜쥐었다. 얼음장과 같은 그 손아귀는 너무나도 강력해서 뼈를 가루로 만들 것만 같았다. 카드가는 형체 없는 얼굴들을 향해 신비한 폭발을 일으키며 손아귀를 떨쳐냈다.

굴단의 첫 번째 함정은 실패였다. 물론 이뿐이 아닐 것이다. "잘 됐군." 카드가는 중얼거렸다. 다시 길이 갈라지는 지점에 도착하자, 카드가는 양쪽 통로를 향해 마력을 밀어 넣었다.

왼쪽 통로에서 불길이 터져 나왔다. 완벽해.

카드가는 왼쪽으로 돌아 불길을 향해 달렸다. 백 미터 쯤 앞에서, 또 갈림길이 나타났다. 이번엔 북쪽이 희미하게 반짝였다. 카드가는 그대로 달려 다음 함정을 잘랐다.

굴단은 누군가에게 이끌리고 있다. 분명했다. 가짜 흔적을 남길 시간은 없었을 것이다. 카드가는 계속 달렸다. 굴단의 함정만 따라가면 됐다. 나쁜 생각은 아니었다.

통로와 통로를 거듭 지나며, 카드가는 계속 달렸다. 굴단은 다급하게 함정을 만든 모양이었다. 카드가는 걸음을 늦추지 않았다. 그 덕분에 예상치 못한 방향에서 거대한 번개가 날아왔을 때도 목숨을 구할 수 있었다. 카드가가 한 걸음만 뒤쳐졌더라면, 소용돌이치는 초록색 불의 창이 그의 망토가 아닌 심장을 꿰뚫었을 것이다.

무덤 속으로 더 깊이 들어가면서, 카드가는 벽에 섬세한 선이 새겨져 있는 것을 눈치챘다. 비전 룬인가? 그런 게 있을 만한 장소가 아니었다. 낯선 룬이었지만, 카드가가 본 것 중에서 가장 진보한 문양이기도 했다. 이상했다. 빛을 발하는 것도 있었다. 그건 더 이상했다. 굴단은 비전 마법에는 경험이 없었으니까.

정말 그럴까? 카드가의 머리 속에 맹렬한 소용돌이가 쳤다. *어떻게 된 거지?* 이 세계 최강의 수호자 에이그윈이 수백 년 전에 이 장소를 요새화했다. 그녀가 부여한 마법은 카드가가 흉내도 내지 못할 수준이었다.

그때 에이그윈은 살게라스의 영향을 받고 있었다.

생각이 거기 미치자 카드가는 우뚝 멈췄다. 다른 함정이 겨우 몇 센티미터 떨어진 곳에서 파르르 떨리다가 폭발했다. 그는 투덜거리며 자신을 방어했고, 아무 영향도 받지 않았다. 룬 하나는 통로 천장에 새겨져 있었다. 주의 깊게 살펴봤지만, 정말 그런 룬은 본 적이 없었다. 하지만 그 곡선과 마력을 집중하는 방식은 어딘가 익숙했다.

자물쇠의 일부를 구성하는 룬이었다.

자물쇠가 아니야. 공포스러운 깨달음이 찾아왔다. 이 룬은 *열쇠의* 일부였다. 거대하고 감춰진 열쇠, 이 무덤의 구조물 자체에 덧씌워진 열쇠. 마치... 우주와 같이 복잡했다. 다른 표현은 떠올릴 수가 없었다. 단 하나의 룬으로 이해하려 하는 건 한 방울의 물로 바다를 이해하는 것과 마찬가지였다.

"빛이여, 우릴 도우소서." 그 열쇠가 무엇을 열지는 어렵지 않게 알 수 있었다. 불타는 군단은 아주 오래 전 여기에 차원문을 생성하려 했다. 실패했지만. 군단의 힘은 사라졌다. 키린 토의 모든 학자가 거기에 동의했다.

불타는 군단은 우리가 모르는 걸 알고 있겠지. 그렇지 않다면 꼭두각시가 여길 오진 않았을 테니까.

에이그윈은 의도적으로 이 열쇠를 만들었을까? 살게라스가 그녀의 행동을 뒤틀어서 그녀 자신도 모르게 이 열쇠가 만들어진 걸까? 알 수 없었다. 지금 알 수 있는 건 이 룬에 분명한 목적이 있다는 것뿐이었다. 카드가가 이 룬을 조작하려고 하면, 룬이 그의 힘을 차단할 터였다. 어쩌면 그 힘을 자신에게 되돌릴 수도 있다. 그 결과는 치명적일 테고.

카드가는 다시 달리기 시작했다. 굴단이 가까이 있었다. 이 섬에서 유일한 군단의 졸개를 없애면, 악마들의 계획도 무너진다.

통로가 곧 같은 방향으로 구부러졌다. 카드가는 그곳을 통과하고 지옥 마력이 맥동하는 지점을 향해 달렸다. 함정은 이제 없었다.

좁지만 화려하게 장식된 문을 지나 높다란 방 안으로 들어섰다. 천정은 어둠 속에 잠겨 보이지 않았고, 중앙에 그의 사냥감이 있었다.

굴단은 웅크리고 앉아 바닥의 빛나는 석판 위에서 손짓을 하고 있었다. 그가 뒤를 돌아보자, 붉은 눈에 깜짝 놀란 기색이 보였다.

카드가는 망설임 없이 앞으로 나섰다. "아주 오랜만이군, 옛 친구여." 대마법사의 손에서 무시무시한 마력이 용솟음쳤다. "이 순간을 기다리고 있었다."

굴단이 이빨을 드러냈다. "정말 그랬나?"

초록색 불길이 보라색 마력과 만났다.

살게라스의 무덤이 전율했다. 싸움이 시작됐다.

©2016 Blizzard Entertainment, Inc. 모든 권리는 Blizzard Entertainment 에게 있습니다. Legion 은 Blizzard Entertainment, Inc.의 상표이며, World of Warcraft 와 Warcraft 는 미국 및 다른 국가에서 Blizzard Entertainment Inc.의 상표 또는 등록상표 입니다.