



## 게임کم 신검의 전설 II

### 유일한 희망, 라이어의 재림은 언제쯤...

이 게임은 엑스터시 엔터테인먼트에서 개발된 국산 롤플레이팅이다. 중세를 시대적 배경으로 설정된 무대에서 선과 악의 투쟁 과정을 주요 줄거리로 하고 있다. 국산 게임으로는 드물게도 깊은 사상적 체계를 갖추고자 부단히 노력한 흔적이 역력하며, 이 게임에서 구현되는 여러 상황은 외국산의 그것과 유사한 디테일 (Detail, 세부성, 細部性)을 지니고 있다는 점이 매우 이채로운 부분이다. 훌륭한 디테일은 언제나 허구를 그럴듯한 개연성으로 포장시켜 주는 법이다. 이 가상의 공간은 유테루스라고 불리우는 대륙과 몇몇 작은 섬들로 구성되어 있다. 이 세계에는 오래 전 크로코사라 불리우던 고대 문명이 있었다고 전해지기도 한다. 하지만 이 문명에 대한 전설은 그저 떠도는 이야기일 뿐이고 전해지는 것들은 검증할 수 없는 소량의 유물들 밖에 없다. 대륙에는 라이어를 유일신으로 하는 리스 신도들이 살고 있고 남쪽에 있는 사막으로 된 섬에는 페이샷이라는 이교도들이 살고 있다. 페이샷들은 교황의 토벌대들에 의해 오래 전 사막 섬으로 추방되었었지만, 지금은 꽤 영향력이 있는 집단으로 성장해 있다. 그들의 성장 배경은 마약 밀거래라든가, 청부 살인파도 같은 지하 상권에의 영향력이다. 지금의 이 유테루스는 거듭되는 왕의 실정으로 도탄에 빠져 있다. 장원의 영주 들은 민심을 진정시키지 못하고 있으며, 민중들은 반궁했고 도처에 사회악은 창궐 일로에 놓여 있게 되었다. 도적떼와 마약, 그리고 약탈을 일삼는 정채불명의 흑기사단... 한 때 정의의 상징이던 기사단은 하나 둘 흑기사단에 의해 몰락하게 되었으며 백성들은 가슴 속 깊은 곳으로부터 극도의 허무감만을 뼈저리게 느껴야 했다. 마침내 민중은 유일신 라이어의 재림을 고대하기 시작했다. 라이어의 강림이야말로 민중이 고대할 수 있는 유일한 희망이었던 것이다.

### 마우스 중심의 사용 방법

이 게임의 조작은 마우스와 키보드를 축으로 한다. 좌측 마우스 버튼은 문이나 상자류를 연다든지 물건을 취하는 기능을 한다. 또한 이 버튼은 원하는 인물과 대화를 가능하게도 한다. 원하는 물건이나 인물에 대고 클릭하기만 하면 그에 준하는 기능이 수행된다. 이에 비하여 우측 버튼은 이동에 주로 관계한다. 우측 버튼을 누르면서 원하는 방향으로 끌기만 하면 이동이 이루어진다. 이 게임의 세부 행위 명령은 키보드 인터페이스로도 수행되지만 아이콘 형태를 마우스로 클릭함으로써도 수행 가능하다. 그런 점은 사용자에게 보다 넓은 화면을 즐길 수 있는 장점을 부여해 준다. 키보드 사용 방법은 <그림>과 같다.



【그림】 화면으로 보는 키보드 사용 방법

☞ <TAB>키는 아이콘 표시 토글 옵션이다. 아이콘이 오픈된 상태에서도 키보드 명령은 수행되는데, 그럴 경우 <SHIFT>키와 조합해서 사용하면 된다.

## 가웨의 눈 앞에는 화형식이 기다리고...

날이 갈수록 와해될 위기에 처해 있는 기사단의 한 멤버였던 주인공 가웨는 어느 날 전서구를 맞이하게 된다. 크리스찬이 보낸 전서구이다. 잔존해 있는 기사단의 재건과 라이어의 부활을 둘러싼 비밀을 밝혀내자는 목표 아래 비밀 회합에 참석해 달라는 내용이었다. 게임은 바로 이 회합 장소 입구에서 시작된다. 시작 지점의 복편 저택에 들어서면 기사단의 비밀 회합이 시작된다. 모임에 참석한 크리스찬, 월터, 케인 등의 기사들과 대화를 나누어야 한다. 대화 내용을 잘 숙지하면서 게임을 풀어나가자. 대화 내용은 앞으로의 게임 진행에 많은 관련이 있다. 암흑 기사단의 배후에는 추기경 콜렉터가 있다는 사실과 암흑 기사단의 정체가 주요 쟁점으로 떠오른다. 암흑 기사단이 교황 근위대인가 아니면 이교도 폐이샷용병들인가도 주요 안건으로 발제된다. 그에 대해 교황청의 지하 수로를 이용하여 먼저 선제 공격을 하자는 방향으로 회합은 진행되는데, 도중에 교황 근위대의 공격으로 모임은 중단된다. 니코테스를 대장으로 하는 근위대의 공격에 그만 월터와 크리스찬은 전사하고 케인과 가웨는 근위대에 붙잡혀 감옥에 갇히게 된다. 여기서 주의할 점은 함으로 전투를 이기려 해서는 안된다는 것이다. 적당한 시점이 되면 도주(R키) 모드를 선택하여 건물 밖으로 나오게 되면 자동으로 게임은 진행되게 된다.



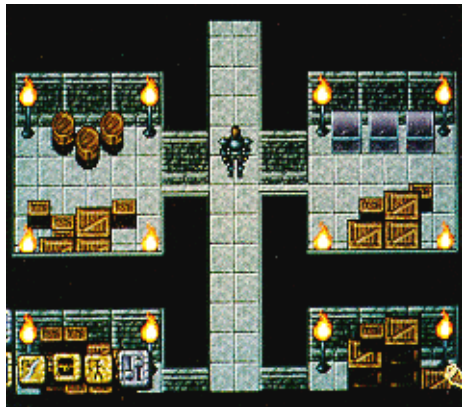
니코테스를 대장으로 한 근위대의 공격

케인과 가웨는 알폰텍에 위치한 교황청의 지하 감옥에 갇히고, 곧 이어 추기경 콜렉터의 집전으로 재판에 선다. 니코테스의 심문이 진행되는 동안 케인은 자신의 희생으로 재판을 중지시키고 전사한다. 남은 가웨는 다시 감옥에 돌아가 화형식만 기다리는 신세가 된다.

## 가웨, 탈출하다!!

감옥엔 새로운 인물이 하나 있다. 벤델이라는 이름의 죽어가는 죄수이다. 그는 기사단이 쫓고 있던 비밀 결사 조직의 일원인데, 교황청의 정보를 빼내는 역할을 수행하다 잡히게 된 사람이다. 그는 무신론자이다. 이 점은 가웨가 신봉하는 종교적 이념과는 상반되는 것이다. 그는 자신의 부탁을 수락하면 감옥에서 나갈 길을 열어 주겠노라고 한다. 무신론자의 말이라고 해서 그의 제의를 거절하면 게임을 풀어나갈 방법이 없다. 그의 제의는 마흐가의 서책을 찾아 에콰톨스의 루더에게 전해 달라는 부탁이다. 그 서책은 로니시크 성의 암흑 장서관에서 찾을 수 있다는 말도 덧붙인다. 그의 제의를 수락하면 감옥 열쇠와 나가는 길을 알려준다. 벤델을 뒤로 하고 탈출을 시작하기 전에 다시 한번 벤델과 대화하자. 아주 유용한 이야기를 들을 수 있다. 그의 이야기 속에는 마흐가의 서책이 리스교의 기원을 밝히는 고서라는 사실도 포함되어 있으며 이를 둘러싼 일련의 움직임도 함께 파악할 수 있다. 벤델은 에콰톨스 조직의 정보원이었으므로 그에게는 많은 알려지지 않은 정보도 있다. 기사단의 몰락 원인도 확인하게 되는데, 이는 교황 근위대로 구성된 암흑 기사단이라는 것이다. 이 모든 일련의 움직임은 마흐가의 서적이 잘못 판독된 까닭이 크다고 벤델은 이야기한다. 추기경 콜렉터는 이 서적을 그릇되게 해석하여 악마를 이 세상으로 부르려 하고 있다. 이 모든 일련의 사태는 아무래도 루더를 만나 보아야만 정확히 풀 수 있게 될 것 같다. 그가 준 열쇠로 문을 따고 벤델이 가르쳐 준 비밀문을 찾아 지하 수로로 가야 한다. 지하 수로의 입구로 가는 길목에는 상자가 있다. 이 상자 속에는 여정의 보탬이 되는 소량의 아이템들이 있으니 찾아서 얻도록 한다. 지하 수로는 미로 구조로 이루어져 있으며 도중에 많은 수의 적들을 만날 수 있다. 이들 적들을 하나하나 무찌르며 전진하기는 너무 힘들다. 적당 수준의

전투력을 갖추기 전에는 전투를 회피하고 마우스 오른쪽 버튼을 끌어 도주하도록 한다.

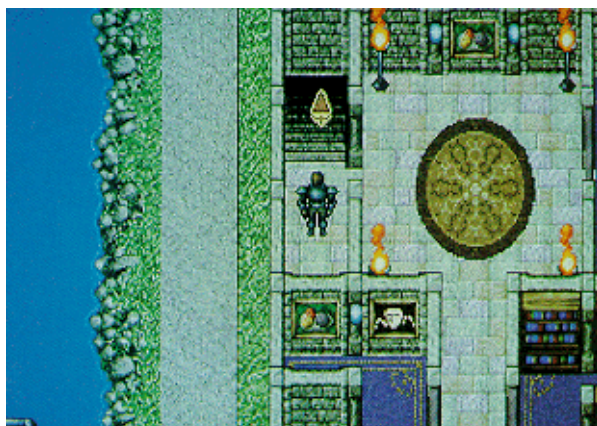


지하 수로의 입구로 가는 길목에 상자가 있다.

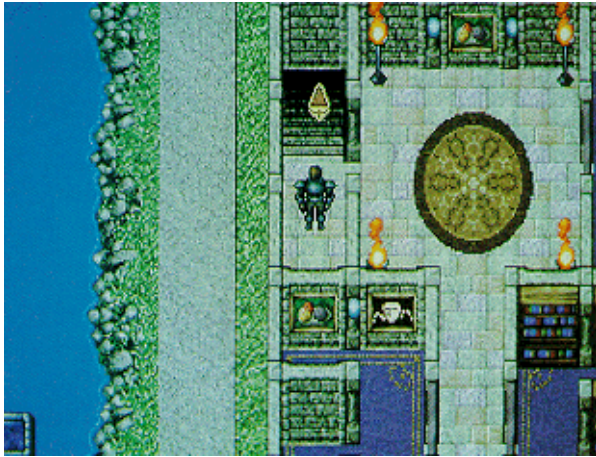
지하 수로는 물길과 그 수로를 에워싸고 있는 디딜 수 있는 바닥길이 따로 있다. 물론 이 두 길을 경유할 수 있는 지점은 준비되어 있다. 그러므로 한쪽 벽을 타고 계속 나아가는 방식이면 쉽게 출구를 찾을 수 있을 것이다. 수로의 출구를 벗어나면 어느 동굴의 내부이다. 이는 기사단 회합에서 언급된 바 있던 알폰텍 지하로 잠입할 수 있는 동굴 내부일 것이다. 여기서도 괴물과의 간헐적인 대면이 있지만 무시하고 지나치도록 하자. 이 동굴 안에서는 공간 이동 장치도 발견할 수 있다. 전투력이 약하기 때문에 일정 레벨을 올리기 전에는 초반부에 적과 사투는 피하는 편이 진행에 순조로움을 줄 것이다. 이 게임은 하나의 이벤트를 해결하면 특정 수치의 경험치가 부과되는 방식을 취하고 있다. 따라서, 이 지역의 전투는 힘만들고 불필요하다고 본다. 동굴에서의 진행은 한쪽 벽을 타고 계속 전진하면 알폰텍 북쪽의 동굴 입구로 나올 수 있을 것이다. 탈출이 성공했다면 벤델의 대화를 기반으로 하여 게임을 진행하여야 한다. 먼저 마흐가의 서책을 입수하고 그 책을 다시 루더에게 건네주어야 한다.

## 로니시크 성으로 가는 길은 어디에...

이제는 로니시크 성으로 가야 한다. 이 점이 상당히 막막하다. 남쪽으로 방향을 잡도록 하자. 가다보면 이정표를 발견할 수 있다. 이 이정표를 반드시 참조하면서 남쪽으로 내려오다 보면 테시안으로 가는 길목을 잡을 수 있을 것이다. 테시안의 길목을 잡았다면 도중에 로시니크로 가는 갈림길이 나온다. 물론 이정표에 로니시크 성으로 간다는 방향이 명확히 지시되어 있다. 이 성에는 성주인 로니시크, 교황당파에 속한 로니시크의 보좌관인 니콜슨과 성처녀 아스왈다를 만날 수 있다. 성처녀 아스왈다와는 반드시 대화를 하도록 한다. 마치 신의 아그네스에 나오는 스토리처럼 신의 은총으로 아이를 낳았다는 성처녀이다. 그녀와의 대화에서 그녀가 곧 아이를 출산할 것이라는 느낌을 분명히 받을 수 있다. 로니시크와의 대화는 피해야 한다. 그와 대화하면 기사를 극도로 배척하는 그의 성품 탓으로 감옥으로 가게 될 것이다. 물론 감옥에서도 빠져 나갈 길은 있다. 하지만 그 길을 통해 나와 보면 지하 수로이고, 그 곳을 벗어나면 교황청 북쪽 동굴 입구가 나온다. 성처녀 아스왈다가 있는 방 왼편에 보이는 아래로 내려가는 계단이 이 성에 있는 암흑 장서관으로 가는 길이다. 장서관은 동서남북 각 끝 부분에 독방이 있고 각각 하나의 서적이 탁자 위에 있다. 하지만 서쪽의 방에 놓인 서책이 마흐가의 서적이다. 그 나머지는 전부 함정이다. 이로써 마흐가의 서적을 입수하게 되었다. 이제는 벤델의 말대로 이 서적을 루더에게 전해야 한다. 그러기 위해서는 루일라 성을 찾아가 요리사인 네테스하임을 만나야 할 것이다.







아래로 내려가는 계단, 이 계단이 함흑 장서관으로 내려가는 길이다.

## 심령부흥회

루일라 성으로 가기 위해서는 교황청이 있던 북쪽 지역으로 방향을 잡아야 한다. 이정표에 펠로피안으로의 표지가 있는 것을 확인하면 그 곳으로 방향을 잡는다. 루일라 성은 유테루스 왕국의 국왕이 거주하고 있는 곳이다. 이 펠로피안 시가 바로 그 루일라 성이 있는 지역이다. 나중에 이 지역의 잡화상에서 지도를 사서 참조해 보면 알겠지만 펠로니아는 유테루스 대륙의 가장 중앙부에 위치하고 있는 도시이다. 도시의 북쪽에는 루일라 성으로 가는 관문이 있다. 그 지역 안을 들어서면 루일라 성의 내부로 들어가게 된다. 이 성 안에서 대화할 사람들은 루일라 왕과 그의 보좌관인 줄리아 그리고 에콰톨스 회합에 참가할 수 있는 유일한 열쇠인 요리사 네테스하임이다. 요리사 네테스하임을 만나면 마흐가의 서적을 보여주고 에콰톨스의 회합이 열리는 장소를 알아두도록 하자. 그는 에콰톨스 모임의 장소가 스피노에 있는 어느 집이라는 사실을 알려줄 것이다. 그와 계속 대화를 하면 새롭게 세력을 키우고 있는 로니시크 성주의 일면을 알게 된다. 이와 관련하여 왕의 보좌관인 줄리아에 대해서는 많은 정보를 들을 수 있는데, 주된 내용은 그녀가 로니시크의 정부라는 사실과 심령부흥회라는 회합을 갖기 위하여 자주 밤에 사라진다는 것 등이다. 심령부흥회의 회합 장소도 알려주는데, 그 장소가 테시안에 있는 포도주 저장소의 지하실이라는 점을 잘 기억해 두도록 하자. 이 장소는 반드시 가야할 곳이다. 네테스하임과의 대화가 성공적으로 끝났다면 성을 나와 펠로피안의 이모저모를 두루 훑어 보자. 무기상, 주점, 잡화상, 연금술사, 점성술사, 여관, 사채업자, 치료사, 성당의 신부 등과 같은 다양한 인물들을 만날 수 있다. 또한 광장에는 종말을 알리며 회개하기를 권하는 종말론자도 보게 된다. 이 모든 분위기는 말기적 시대 상황을 보여주고 있는 셈이다. 각종 상점에서 이용할 수 있는 물품들이 무엇이 있는가를 잘 알아두도록 하자. 또한 가격을 알아두는 것도 무척 도움이 될 것이다. 가장 주목할 만한 장소는 역 마차를 운영하는 곳이다. 이 장소는 유테루스 전 지역을 마차로 짧은 시간에 이동시켜 주는 유용한 곳이다. 가격은 2골드이다. 이 역마차를 이용하여 먼저 스피노의 에콰톨스 회합에 가야 한다.

## 운명의 판도라 상자, 마흐가의 서적

스피노에 도착하면 먼저 이 지역의 여러 인물들을 만나 보도록 하자. 이 지역의 여러 인물들 중에는 역사학자인 위트필트와 예언자 노그트라가 주목된다. 위트필트와의 대화에서는 신경에 얽힌 여러 이야기를 들을 수 있을 것이다. 또한, 그는 자료가 수집되는 대로 자신과 같이 신경을 찾기 위해 떠날 수 있다는 말을 할 것이다. 위트필트의 오른쪽 옆집에 사는 예언자 노그트라에게도 시사할 점이 많은 정보를 얻을 수 있다. 그와의 대화에서는 루일라 성에 있는 왕이 죽을 것이라는 목시를 받을 수 있다. 스피노의 북서쪽 지역에는 다섯 사람이 탁자를 에워싸고 앉아 있는 집이 있다. 그 집 안으로 들어가면 입구를 막고서 신분을 물어 올 것이다. 이들이 네테스하임이 이야기했던 에콰톨스 회합의 주요 멤버들이다. 그 중 함쭈빅 출신의 프란시스는 교황청의 첩자일지도 모른다며 가웨를 저지하지만 가웨는 마흐가의 서적을 가지고 있으므로 루더로부터의 회합 동참의 메시지를 받을 수 있을 것이다. 먼저 회합에 모인 인물들과 빠짐없이 대화를 나누자. 철학자인 바켄트라는 사람은 테시안의 도서관에서 스피어의 소설들을 읽어본 다음, 자신과 소설에 관한 토론을 나누자는 제의를 한다. 테시안에서

박물관을 운영하는 다이슨이라는 사람은역사에 관해 알고 싶으면 테시안의 박물관을 찾으라는 충고를 해준다. 펠로피안의 남서쪽 빨간 지붕 집에 살고 있었던 문학 평론가 폴락도 만날 수 있다. 그는 에과툴스의 문서 위조 전문가로 활동하고 있다. 프란시스는 이에 대해 반드시 그의 도움을 받으리라는 암시를 주기도 한다. 그리고 나머지 인물이 루더라는 우두머리이다. 그와 대화를 하면 게임 진행을 위한 많은 내용들을 알게 된다. 루더는 마흐가의 서적에 얹힌 내력을 이야기해 주면서 교황청 음모의 일환인 암흑 기사단의 정체를 분명히 알려준다. 그와의 대화에서는 대화 선택에 따라 게임의 진행 방향이 달라지는데 그것은 마흐가의 서적을 가웨이가 신뢰할 수 있는냐의 여부에 의해 바뀌어지는 것이다. 책을 신뢰할 수 없다는 대답이면 마흐가 서적의 내용을 가웨이가 직접 인식하도록 신전 방문의 이벤트가 주어진다. 책의 내용을 신뢰할 수 있다는 대답이면 라이어의 강림에 관한 내용이 전개된다. 세계의 평화를 위해서는 라이어의 강림을 저지해야 한다는 말과 함께 라이어가 처녀의 몸으로부터 잉태될 것이라는 신비스런 이야기를 들을 수 있을 것이다. 루더는 이와 관련하여 악마가 강림할 때 그 장소를 알려주는 신비의 보석을 언급할 것이다. 그 보석의 이름은 '천국의 별'인데, 이 보석을 지닌 자는 수단이라는 이름을 지닌 이교도 마법사라는 것이다. 그는 괴팍하기 이룰데 없기 때문에 그를 설득하여 그 보석을 얻어온 사람이 이제껏 없었다는 것이다. 이 임무가 가웨에게 부여되는 진행이다.

## 배신감을 느끼는 가더

먼저 순리대로 마흐가의 서적을 신뢰할 수 없다는 옵션을 택하여 신전을 방문하여 보도록 한다. 그러면 자동으로 프란시스는 대원에 합류된다. 신전으로 가는 길은 프란시스가 잘 알고 있다. 프란시스는 펠로피안에서 북쪽으로 계속 올라가면 숲으로 가는 샛길이 있고, 그 숲속에 신전으로 가는 동굴을 발견할 수 있을 것이라고 말한다. 주의할 점은 그 샛길에는 로니시크의 경고문이 있어서 확인하기 쉽다는 점이다. 또한 동굴은 위험한 괴물이 많아서 장비를 제대로 갖추라는 충고도 해줄 것이다. 동굴 안으로 들어서면 많은 갈림길과 공격해 오는 괴물들로 혼란스러울 것이다. 또한 텔레포트 장치들이 많아서 길 찾기에 시간이 걸릴 것이다. 길 찾기는 물길을 통해서 하라. 물길을 밟아가며 가다보면 외길 수순이 나오고, 그 길의 끝에는 신전으로 가는 공간 이동 장치가 있다. 그러면 신전 방문은 아주 쉽다. 신전에서 마흐가의 유적을 확인한 가웨이는 에과툴스 회합에 어느 정도 신뢰감을 갖게 된다. 이제는 돌아가서 본격적인 에과툴스 멤버가 되도록 하자. 돌아올 때도역시 프란시스의 자문을 받도록 하자. 그는 다시 루일라 성으로 가서 네테스하임을 만날 것을 권한다. 그러한 치밀한 조직이 아니고선 교황청의 추적을 피할 도리가 없기 때문이다.



신전에서 마흐가의 유적을 확인하자

루일라 성으로 돌아가 네테스하임을 만나면 회합 장소를 알 수 있다. 로블렌 남서쪽의 빈 집이 회합 장소이다. 경우에 따라서는 함췌빅이 될 수도 있다. 역시 역 마차를 이용하도록 하자. 로브렌에 도착하면 남서쪽으로 내려 가자. 남서 방향의 가장 구석진 집이 바로 회합 장소이다. 회합 장소에 가면 예의 그 멤버들이 앉아서 기다리고 있다. 폴락과 대화를 해보면 그의 문답 옵션에 심령부흥회의 문서를 위조하는 내용이 포함되어 있음을 알 수 있다. 다음의 진행에 대한 짐작이 갈 것이다. 루더는 이제까지 가웨이가 신봉하고 있던 신에 대한 회의를 갖게 만들었다. 신전 방문 등의 일련의 일이 바로 그것이다. 가웨이는 루더와의 대화에서 자신의 신앙에 대한 배신감을 느끼고 라이어 제거의 방법을 묻게

된다. 그 방법의 일환으로 루더는 한 가지 일을 가엘에게 의뢰하게 된다. 이미 언급한 바 있던 '천국의 별'이라는 보석이 바로 그것이다. 보석만 찾는다면 라이어를 잉태한 여자의 위치를 알게 될 테니까 말이다.

## '천국의 별'

마법사 수단은 바로 로블렌에 있다고 한다. 로블렌의 어디엔가에 수단이 있는 것이다. 가장 사람이 많이 모이는 술집으로 가자. 그러면 바텐더 자리에 앉아 있는 이교도인 수단을 볼 수 있을 것이다. 그와의 대화는 납득할 때까지 계속하도록 해야 한다. 그는 이미 그 보석을 이 술집 안에서 잃어버렸으며 가엘이 찾아가저도 무방하다고 한다. 또한 재차 그를 추궁하면 노란빛이 나는 보석 모양도 알려준다. 이제는 주점의 모든 사람들과 대화하자. 배타는 법을 알기 위해서는 조선소의 도브를 만나보라는 선원, 수단의 옆 자리에 있는 스펜서라는 사람, 주점 왼편 탁자에 앉아 있는 윌리엄과 선장, 그 밑의 탁자에 있는 엔더슨, 함쭈빅 동굴에서 발견된다는 흡혈귀 이야기를 장황하게 늘어놓는 스마터라는 사람, 그리고 다가서면 거부하는 리나라는 여인 등이 모두 대화할 인물들이다. 이 모든 인물들의 말을 종합해 보면 이 보석은 솔라드 삼형제가 바다에 침강한 화산섬의 해저 세계에서 찾은 보물이라는 것, 해저 세계에는 크로코사의 유물이 남아 있다는 것, 며칠 전 광대가 훔친 보석을 주점에서 발견했다는 것, 이 광대는 생활 태도가 불량하고 많은 돈을 조합에서 빚졌다는 것, 광대의 인상 착의는 창백한 얼굴의 건달이라는 것 등을 요약할 수 있다. 모든 사람과의 대화를 마칠 무렵이면 리나의 탁자로 와서 리나에게 말을 건네는 사람이 있을 것이다. 이들의 이벤트를 지켜보도록 하자. 희롱하는 자의 이름은 더크이다. 더크는 싫다는 리나를 억지로 끌고가려는 자이다. 이들과의 대화에 끼어들어야 한다. 그러면 부당한 행위를 억지로 하려는 더크와 전투가 벌어지게 되고 당연히 그를 제거하게 된다. 그리고 나서 리나와 대화하면 광대가 여관에 머물러 있다는 정보를 얻을 수 있을 것이다. 여관을 찾아서 주인과 대화하면 놀랍게도 광대는 며칠 전 2층에서 떨어져 죽었다고 한다. 여관 주인과 계속 대화하여 단서를 얻도록 한다. 시체 주변에 있었던 것같은 수상쩍은 남자의 인상착의도 알도록 하자. 짧은 머리에 큰 흉터가 있던 남자라고 한다. 이 남자를 찾아야 한다. 짧은 머리에 커다란 흉터가 있는 남자는 로블렌의 길드에 있다. 길드의 오른쪽 끝 방에 가면 바로 그 묘사의 남자를 알 수 있다. 그의 서랍장을 열면 전당표 하나를 발견할 수 있다. 그렇다, 그는 '천국의 별'이라는 보석을 전당포에 맡기고 돈을 빌려 쓴 것이다. 이제는 로블렌의 전당포(Pawn Shop)로 가야 한다. 주인에게 전당표를 제시하고 보석을 갖도록 하자. 보석을 찾아 나오는 순간, 자신의 물품을 훔쳐갔다면서 길드의 그 남자가 공격해 올 것이다. 그를 제거하고 주점으로 가자.

## 라이어의 탄생

보석을 찾아 전당포를 나르면 갑자기 프란시스가 보석을 주목하라는 언급을 한다. 보석이 빛을 발하고 허공으로 치솟아오르는 모습을 보게 될 것이다. '천국의 별'이 제 기능을 발휘하기 시작한 것이다. 갑자기 마법사 수단이 나타나서 남동쪽 테시안으로 방향을 잡자고 말하며 동료로 합류한다. 테시안으로 가는 길은 펠로피안을 거쳐서 가야 한다. 지도를 샀다면 지도를 참조하는 편이 좋다. 수단이 별을 보며 가야 하므로 이동 역마차를 이용할 수 없기 때문이다.





제 기능을 발휘하는 '천국의 별'

펠로피안에서 테시안으로 길목을 돌아가는 순간, 빗줄기 속에서 프란시스는 마차 소리를 듣게 된다. 역마차는 이 어둠 속에서 빗줄기를 뚫고 어디로 가는 것일까? 수단은 로니시크 성 주변의 갈림길에서 별이 로니시크 성에 빛나고 있음을 알려줄 것이다. 로니시크 성의 2층으로 바로 올라가도록 한다. 주변의 경비병들과 전투가 벌어지면 번거로우니까 알아서 피해가면 좋을 듯하다. 2층의 중앙에는 유테루스 대륙에서는 내로라는 모든 인물이 모여 있다. 니코테스, 콜렉터, 로니시크 뿐만 아니라 기사도 회합에 가담했었던 크리스찬과 월터마저 포함되어 있다. 이들은 대체 여기 서 무엇을 하고 있는 것일까? 바로 라이어의 탄생을 기다리는 듯하다. 서둘러 저지해야 한다. 그렇지 않으면 악마가 강림하게 되는 것이기 때문이다. 막 출산하려는 산모는 아마도 성처녀 아스왈다인 것 같다. 유감스럽지만 그녀에게 곧바로 공격을 가하자. 공격을 가하는 순간, 가웨일은 혼자 알지 못하는 곳으로 떨어지게 된다. 이 곳은 어딜까? 함께 했던 동료는 아무도 없다.

## 영계, 죽음의 공간

이 곳은 죽은 자들이 오는 곳이다. 이 지역을 돌아보면 곳곳에 공간 이동 패널이 놓여져 있을 것이다. 빠짐없이 가보도록 한다. 요정의 나라에도 갈 수 있고, 지옥에도 갈 수 있으며 난파선에서 선장의 항해 일지도 얻게 된다. 수녀가 길목을 막고 있는 지역에서 그녀를 제거하고 얻은 열쇠로 문을 열고 들어가면 또 다른 세계가 나온다. 이 지역에서 콜린이라는 사람을 만난다. 그와의 대화에서야 비로소 자신이 처한 위치와 사정을 알게 된다. 콜린의 부탁을 새겨 듣자. 그는 펠로피안에 거주하는 고리대금업자 게리웃과 연금술사 제로브렌에게 죽은 자이다. 그는 자신이 만들던 기계를 파괴시킴으로써 악의 창궐에 제지를 가해 달라는 부탁을 한다. 다행히 그 기계는 콜린의 반지가 있어야 작동한다고 한다. 그 기계를 가웨일이 파괴시켜 준다면 자신도 가웨일을 위해 무언가 큰 일을 해결해 줄 것이라는 약속을 한다. 그의 부탁을 수락하자. 콜린은 일의 성사 여부를 줄리아의 강령술에 의해서 확인할 것이라는 말을 덧붙인다. 끝으로 그에게서 얻을 수 있는 정보를 모두 섭렵하도록 하자. 줄리아는 강령술의 일인자이며, 심령부흥회를 열어서 자주 강령술을 발휘한다는 것, 영계의 미물인 데빌이 영계와 지상 사이의 균형이 깨어져 지상으로 내려 갔다는 것, 데빌의 서식처는 이곳 영계의 일부분이라는 것, 반지는 콜린이 묻힌 공동묘지에 남아 있으며 그 반지를 이용하여 약간의 금을 만들어 써도 무방하다는 것, 콜린의 원래 거주지는 펠로피안의 성 입구 직전의 집이었다는 것, 가브리엘에게로 가면 지옥 통행증을 얻을 수 있다는 것, 지옥은 한 번 들어가면 다시 돌아오지 못하는 곳이라는 것 등이다. 콜린을 만난 지역에서 가브리엘을 찾아야 한다. 그리고는 그에게서 지옥 통행증을 얻도록 하자. 이제 갈 곳은 지옥 밖에 없다. 그 곳으로 가면 아케논에게 통행증을 제시하고 지옥으로 들어간다. 지옥은 역시 처참한 곳이다. 이 지옥에는 공간 이동 장치가 하나 있다. 그 곳을 경유하면 콜린이 말한 데빌의 거주지로 가게 된다. 그 거주지에는 호수 형태의 둥그런 지대가 있는데, 그 곳의 중앙에 서면 지상으로 돌아오게 된다.



아케논에게 통행을 보여주고 지옥으로!!

## 너무나도 변한 세상

지상에 도착했으면 먼저 펠로피안으로 가자. 전의 에콰토스 조직을 다시 만나보는 것이 순서일 것이다. 그렇다면 네테스하임을 경유해야 한다. 네테스하임에게 들려 에콰토스 회합의 근황부터 확인하자. 루일라 성에 들어가면 우선 놀랄만한 사실을 하나 알게 된다. 루일라 왕은 간데없고 로니시크가 왕좌에 앉아 있는 것이 아닌가? 황급히 네테스하임에게로 가서 이 사실을 확인토록 하자. 네테스하임은 놀랍게도 이미 그 사실은 7년 전의 이야기라는 것이다. 라이어는 7살이나 되었으며, 루더는 에콰토스 모임을 갖지 않고 있다는 것이다. 변해도 너무 변한 세상... 가웨는 당혹감에 빠진다. 그런 가웨에게 네테스하임은 루더를 만나보도록 충고한다. 회합을 부활시키는 것이 좋겠다는 지론이다. 회합 장소는 로블렌의 남서쪽 빈 집으로 정하고 거기로 가자. 로블렌의 회합에서는 프란시스만 빠진 채 모두 그대로이다. 루더의 환영과 함께 그에게 이야기를 듣도록 하자. 주의할 점은 이 회합 장소는 상황에 따라 달라진다는 점이다. 게임 진행에 따라 여러 장소에 랜덤 방식으로 배열되는 것 같다. 꼭 로블렌에서 모임을 갖아야만 하는 것은 아니다. 펠로피안 남쪽 문으로 나가 보면 성채녀 아스왈다가 정신이 나간 상태로 헤매고 있는 것을 볼 수 있다. 그들이 아이를 뺏어갔다고 말하는 것으로 보아 아마 라이어는 이미 다른 자의 손에 빼돌려졌는가 보다. 에콰토스 조직은 침체되었으며 로니시크는 새 왕으로 등극했다. 라이어는 태어나 버렸고 모든 것은 절망적인 상황이다. 소득이 있다면 교황청으로부터 라이어의 소재지가 노르엔이라는 성인 사실을 알아냈다는 것이다. 하지만 그 성은 신비의 기운으로 막혀 있고 이를 깨기 위한 몇 번의 시도도 모두 실패했다는 것이다. 루더는 이어 에콰토스를 완전히 해체하겠다고 선포한다. 프란시스 역시 페이지의 자객 손에 죽었다고 한다. 함쭈빅에 있는 그의 집을 조사해 보라는 당부도 함께 한다. 프란시스의 죽음에 대한 조사와 함께 루더는 페이지의 전설에 나오는 신비의 검에 대한 언급도 할 것이다. 악마를 무찌르는 영웅의 검에 대한 전설은 페이지 문화의 기둥이라고 다이슨도 거든다. 물론 리스 교도의역사가들도 어느 정도의 신빙성을 인정하고 있다고들 이야기한다. 프란시스는 죽기 전 수단이라는 마법사로부터 그 검에 대한 언급을 들었고, 그 검을 찾는 도중 암살되었다고 한다. 이야기 전개는 함쭈빅 북서쪽 끝에 있는 프란시스의 저택을 방문하는 방향으로 진행된다. 에콰토스 회합의 해체는 이미 확정적이다.

## 프란시스의 일기

함쭈빅으로 떠나기 전에 스피노의 여러 일들을 먼저 접하도록 한다. 거스의 집에 가보면 모든 물건이 이리저리 동동 떠다니는 모습을 볼 수 있다. 마치 영화 '폴터가이스트'에 나오는 그런 모습이다. 또 역사학자인 위트필드의 집엔 부인인 엘리 나가 실종되었다고 한다. 이 모든 일들은 이 곳의 의사 마르세가 관련이 되어 있다. 먼저 스피노의 영매인 산타나를 찾아가 보자. 산타나는 이른바 엑소시스트, 즉 무당이다. 그녀에게서 귀신을 쫓는 부적을 받을 수 있다. 이를 다시 거스에게 가져다 주도록 하자. 그리고는 거스의 딸, 실비아와 아들 에디와 반드시 대화를 거치도록 하자. 이젠 스피노의 의사인 마르세를 찾아간다. 마르세와 대화하여 보면 그는 너무나 수상쩍은 태도를 보인다. 지하실 조사를 요구하자. 황급히 거부할 것이다. 마르세를 유인하여 함정에 빠뜨리는 책략을 쓰도록 하자. 실비아에게로 돌아가서 그녀에게 자초지종을 이야기하고 그녀를 안심시킨다. 그러면 자동으로 실비아의 집 옆에 서 잠복하게 되고 야심한 밤을 틈타 실비아를 유괴하려는 마르세를 보게 된다. 빨리 그를 뒤쫓아가서 제거하자. 그를 죽이면 마르세의 병원 지하실 열쇠 2개를 얻을 수 있다. 이제 마르세의 지하실로 간다. 그러면 지하실에 갇혀 있는 위트필드의 아내 엘 리나를 구할 수 있을 것이다. 그녀를 대동하고 위트필드의 집으로 가면 스피노의 이벤트는 완료인 셈이다. 이 이벤트는 신검을 찾을 수 있는 이벤트와 관련이 있다. 바로 위트필드가 신검을 찾으러 갈 때 같이 대동하게 되는 동료인 것이다. 이제는 함쭈빅으로 가자. 함쭈빅의 프란시스 집에는 그의 일기만을 얻을 수 있을 뿐이다. 그의 일기를 소개한다.

\* 12월 25일

별의 방향을 안내하는 수단을 따라 우리는 새벽녘에 로니시크 성에 도착했다. 삼엄한 가드의 경비를 뚫고 가까스로 여자가 누워 있는 홀에 들어설 수 있었지만, 순간 세상이 하얗게 변하면서 가웨가 사라져 버렸다. 누군가 소리를 질렀고, 여자의 신음 소리가 홀을 가득 채웠다. 아기 울음 소리가 들렸던가? 경비들이 홀까지 쫓아왔으나, 나는 어찌할 바를 몰랐다. 나는 수단의 마법으로 성을 빠져 나왔다. 그는 내게 어쩔 도리가 없었노라고 위로했지만 목숨을 잃더라도 라이어를 죽였어야 했다. 나는



패배감에 자책했고, 그 일은 내 인생에 치명적인 상처를 남겼다. 우리가 숲을 빠져 나올 무렵에 수단은 내게 가웨는 아직 살아 있으며 우리는 검을 찾게 될거라는 애매한 말을 했다. 비겁한 생각이지만 나는 그의 말에 생각을 기울일 여유가 없었다. 다만 내게 돌아올 책임과 질타에 대한 걱정 뿐이었다.

#### \* 1월 4일

루더를 만났다. 나는 처음으로 기도하는 루더의 모습을 보았다. 그에게 신이 있었던가?우리에게는 신이 없다. 우리가 라이어를 적대시하는 순간부터 신은 우리 곁을 떠났고, 우리 는 영원한 저주를 감수하면서 우리의 일을 실천하기 위해 매진했다. 그런데 루더는 기도하고 있는 것이다. 그러나 그 누구도 루더를 책망할 수 없었으며 누군가의 힘을 간절히 바라는 나약함을 증오할 수 밖에 없었다. 종말론을 비난했던 루더가 세상에 큰 변화와 재앙이 있을 것이라고 예견한 것은 우리에게 게 충격이었다. 그는 사태를 수습하기 위한 해결 방안을 제시하지 못했다. 인간은 늘 신의 그늘에 가려 있으며 언제까지나 신의 의지에 따라 운명을 결정하는 가치없는 삶을 살 수는 없다고 주장했던 루더의 나약한 모습에 나의 중심은 무너졌다. 개척은 인간이 했으며 신은 방관자일 뿐이다. 루더의 신념이었고, 나의 신념이기도 하다.

#### \* 1월 20일

꿈에서 가웨를 보았다. 아득히 먼 곳에서 망자들과 어울리는 것이 보인다. 나는 소리쳤지만 공허한 메아리로 돌아올 뿐이다. 가웨이 살아 있다는 확신이 섰고, 불현듯 수단이 말했던 검이 생각났다.

#### \* 2월 5일

다행스럽게도 검에 대한 자료는 곳곳에서 찾을 수가 있었다. 나는 만나는 페이샷 인들마다 검에 대해서 물어 보았으며, 그들은 내게 사막 섬에 가보라는 충고를 했다. 유테루스 남단에 위치한 페이샷 인들의 유배지인 사막섬, 긴 항해 끝에 나는 사막섬에 도착할 수 있었고, 그 곳에서 아부리쉬라는 노인을 통해 페이샷 인들의 전설과 검에 대한 가치, 그리고 그들의 경배하는 영웅에 대한 충분한 정보를 습득할 수가 있었다. 그리고 더불어 아부리쉬는 진정 우리가 말하는 종말이 온다면 검은 스스로 모습을 드러내 영웅을 부른다는 말을 했다. 과연 검이 모습을 드러낼 것인가. 과연 루더 말대로 종말이 온 것이고, 그 종말을 거두기 위해 검은 영웅을 부를 것인가.

#### \* 9월 21일

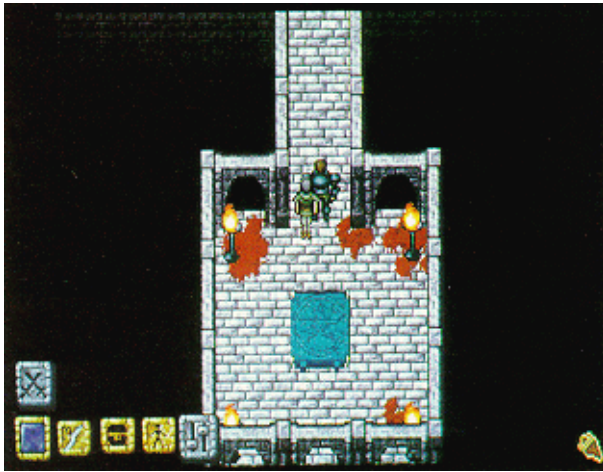
얼마 전부터 나는 페이샷 인들로부터 살인 위협을 받았다. 그들의 배후에 조합(guild)이 있는 것은 당연한 듯 싶지만, 그들이 나를 노리는 이유는 자세히 모르겠다. 내가 이단 조직에 있기 때문에? 과연 그럴까?

이렇게 프란시스는 죽어간 것이다. 위트필드와 대화를 해보면 크로코사 왕의 피라미드에 해저 세계를 여는 문이 있을 것이라는 말을 한다. 그러므로 왕의 피라미드를 찾는 일을 먼저 시도하여야 할 것이다. 크로코사 왕의 피라미드는 사막 어딘가에 묻혀 있다고 위트필드는 말한다. 기록에 의하면 검을 찾으려는 영웅은 다섯 개의 수정 구슬을 찾아 검을 보호하는 가디언을 제거했다는 것이다. 구슬을 찾는 과정에서 악을 대항할 힘을 얻게 된다고. 그런데, 피라미드의 건축 기록을 보면 침입자를 보호하기 위하여 금으로 만든 다섯 개의 수호 인형이 있다고 한다. 수정 구슬 하나는 위트필드가 찾아 다이슨이 관리하는 박물관에 소장되어 있고, 나머지 네 개는 유테루스의 깊은 곳에 있을 것이라는 말도 들을 수 있을 것이다. 그러니 다섯 개의 수정 구슬은 다섯 개의 수호 인형으로부터 보호해 주는 역할을 보일 것이라는 위트필드의 조심스런 추측도 참작할 만하다.

## 흡혈 동굴과 사랑에 빠진 믹

함쥬빅의 프란시스 집을 방문했을 때 주의를 기울여 그 곳 사람들과 대화한 플레이어라면 흡혈귀 이벤트와 요정 호수에 대한 언급을 들었을 것이다. 수정 구슬도 언급되어 있는 것으로 보아 함쥬빅에 수정 구슬 하나가 있을 것 같다. 하지만 너무 레벨이 낮아서 수행하는데 엄청나게 힘이 들지도 모른다. 더구나 동료인 위트필드는 약하다 약하니까. 하지만 무조건 전투를 회피하고 동굴 내부의 공간 이동 장치를 이용한다면 흡혈귀 동굴의 가장 깊은 곳으로 집입할 수 있고, 또 북쪽 깊은 곳의 상자

안에서 '희망의 구슬'을 얻는 것은 불가능한 것만은 아닐 것이다. 단, 주의할 점은 흡혈귀에 물리지 않도록 해야 한다는 점이다.



동굴 안의 공간 이동장치를 이용하면 흡혈귀 동굴 깊숙한 곳까지 갈 수 있다.

이젠 펠로피안으로 가자. 먼저 펠로피안의 술집에 들르도록 하자. 거기에는 여러 인물이 있다. 그 중 믹이라는 사람에 빠진 청년이 있다. 이 청년의 고민을 풀어주도록 하자. 믹은 용기없는 사내이다. 그에게 용기를 불어넣어 준다면 이벤트는 성공할 수 있다. 믹이 사랑에 빠진 처녀는 여관집 주인딸 제시이다. 막상 그녀를 찾아가면 믹을 탐탁치 않게 생각한다. 제시와의 대화 후에 믹을 찾아갈 때는 믹에게 거짓말을 하여 용기를 주어야 한다. 즉 제시도 믹을 좋아하고 있다고. 그러면 믹은 용기를 내어 제시에게 프로포즈하게 된다. 그리고 나서 제시에게로 가면 제시의 태도는 바뀌어 있고 둘의 사랑은 무르익게 된다. 사랑의 이벤트이다. 다음으로는 본격적으로 영계에서 보았던 콜린의 일을 해결하도록 하자. 콜린에 대한 문제를 찾는 실마리는 펠로피안의 경비병을 이용하는 편이 손쉽다. 경비와 대화하다 보면 살해당한 연금술사에 대한 문답 옵션이 있을 것이다. 그러면 동쪽 지역의 순찰 업무를 맡았던 경비병을 언급할 것이다. 또한 조양교 근처의 콜린의 집도 알게 된다. 동쪽의 경비에게는 뇌물을 줘야 단서를 얻게 된다. 그 당시 경비가 보았던 살해범은 얼굴 기억은 나지 않지만 분명 한 명이었다고 한다. 어째서일까? 분명 콜린은 두 명이라고 했지 않은가? 당시 콜린의 집으로 가자. 지하실로 내려가면 바닥에 귀걸이 한 쌍을 얻게 된다. 누구의 것일까? 중요한 단서일 것이다. 이 귀걸이의 주인을 찾으면 콜린의 그 금을 만드는 기계를 찾을 수 있고, 콜린의 원한도 갚을 수 있게 된다. 펠로피안의 인물들과 하나하나 대화하다 보면 점성술사인 제마르와의 대화에서 دل미를 잡게 된다. 그러나 제마르는 한사코 부정한다. 그러면 콜린의 반지를 찾아 대조시켜 보도록 하자. 펠로피안의 서쪽 문으로 나가 길을 잡다 보면 도중 묘지의 갈림길이 나올 것이다. 그 묘지로 가서 콜린의 반지를 찾도록 하자. 묘지 하나하나에 마우스 왼쪽 버튼으로 클릭하면 찾을 수 있다. 오른쪽 지대의 가운데쯤이다. 하지만 반지를 찾아가도 제마르는 불지 않는다. 한 단계 술책을 높여 제마르를 유인하는 방법을 쓰자. 콜린의 옛집에서 잠을 자는 것이다. 그러면 밤에 제마르가 찾아와서 반지를 요구한다. 본심을 드러낸 제마르는 그 간의 얽혔던 모든 의문을 풀게 해준다. 그를 제거하고 나면 골드 제너레이터가 있는 제마르의 지하실 열쇠를 갖게 된다. 그러나 이 금 제조기는 진짜 금을 만들어 내지는 못한다. 이 게임에 작용하는 뭔가 모를 복선의 요소를 지니고 있다. 마치 신으로 강림한 라이어는 진짜 신이 아니더라는 설정과도 유사한... 여하간 콜린의 부탁대로 이 제너레이터를 파괴하도록 하자.

## '영혼의 구슬'은 어디에...

다른 일을 접어 두고 로블렌으로 가도록 하자. 리나를 만나러 가는 것이다. 리나는 7년이 지난 지금 엄청난 발전을 이룩하여 동료로 쓰기에 알맞을 것이다. 위트필드는 전에 테시안의 다이슨에게 자신이 찾았던 수정 구슬을 맡겼다고 했다. 이제 테시안으로 가서 그 구슬을 얻도록 하자. 테시안에 도착하면 곧바로 박물관을 찾지 말고 먼저 장서관을 방문하도록 한다. 바켄트가 요구했던 스피어 소설에 관한 토론 건 뿐만 아니라, 여러 읽을거리가 있다. 게임에서 초점을 이루는 유테루스 대륙의 고대 문명에 관한

책을 유감스럽게도 읽을 수가 없다. 하지만 바켄트가 읽어보라던 스피어의 소설인 '아네트와 비숍'은 있다. 그 외에도 '테시안의 역사', 고딕 소설 및 과학 소설 등의 서적을 읽을 수 있을 것이다. 그 중 '아네트와 비숍'을 소개하면 다음과 같다.

이른 아침, 화사하고 따스한 햇빛이 비숍의 방 창문을 타고 시커멓고 축축한 바닥에 뿌려질 때, 비숍은 눈을 떴다. 창문 너머로 5월의 물을 머금은 버드나무 가지가 바람에 사늘거리며 빛나고 있지만 밤새 내린 이슬 때문에 벽과 커튼, 마룻바닥과 침대 시트는 꿈꿈하게 젖어 있었다. 비숍은 온몸이 육신거리는 것을 느끼고 낮은 신음소리를 뱉아냈다. 일찍 일어나지 않으면 밀 농사를 망쳐버리지만 어제 아버지로부터 얻어맞은 자국 때문에 쉽게 몸을 일으킬 수 없었다. 비숍이 몸을 움직이며 뒤척일 때마다 침대는 빼거덕거리며 요란스럽게 비명을 질렀다. 11살 짜리 소년에게 있어서 농사라는 것은 쉬운 일이 아니었나 보다. 넓진 않았지만 그래도 끝없이 펼쳐져 있는 밭을 보며 아버지라 여기지 않는 자로부터 비숍은 세상의 끝이 보일 때까지 도망쳐야 오늘도 무사히 넘길 수 있을 것이다. 밭은 키는 컷고, 비숍은 그 밭 사이에 가려 보이지 않을 것이었고, 도망간 어린 자식을 찾던 아버지는 오후 늦게 마을로 술을 사러 갈 것이기 때문에 비숍은 자신을 위해 뛰었다. 숨이 턱에 다다르고 비숍은 작은 오두막이 보이지 않을 만큼 도망갔을 때 비로소 멈추어 서서 큰 나무 옆 바위에 걸터앉아 호흡을 가다듬기 시작했다. 파아란 하늘이 손바닥만큼 보이고, 새들이 하늘 높이 나르는 모습은 본 비숍은 소리없이 눈물을 흘리기 시작했다. 여 기서 20분 정도 걸어가면 아름답고 작은 호수가 나온다. 그 호수 옆 작은 오솔길가에는 커다란 이름을 알 수 없는 나무가 있었는데, 비숍이 9살 그의 생일을 맞던 날 그 나무를 발견했고, 2년 동안 하루도 빼놓지 않고 이 나무를 찾아와 이곳에서만 시간을 보낸 터였다. 나무가 인간에게 주는 것은 더 없이 많다는 것을 우리는 알고 있다. 우리가 숨쉴수 있는 산소를 제공해 주는 것으로부터 시작하여 나무가 없으면 인간의 역사는 시작될 수 없었을 것이었지만 비숍에게 이 나무는 또다른 무엇인가를 제공해 주었는데, 그것은 다름아닌 작은 자궁같은 공간이었다. 나무는 오랜 세월을 자랐고, 어느 사이엔가 다람쥐같은 동물이 살았을 것이다. 어떤 일인지 이 나무에는 작은 구멍이 있었고, 호기심에 이끌려 구멍 안으로 들어가 보면 의외로 작은 공간이 형성되어 있었는데, 몸집이 작은 비숍이 혼자 들어가서 기대고 쉴만한 정도의 크기를 가지고 있었다. 빛도 거의 들어오지 않았기 때문에 안은 무척 어두웠으나 의외로 따스하고 좋은 느낌을 가질 수 있는 신비로운 공간이었다. 비숍은 지난 2년 동안 거의 매일을 이 곳에서 보냈다. 세상에서 가장 따뜻하고 평화로운 곳이었으니까. 마을은 비숍에게 있어서 무서운 곳 중의 하나였다. 하지만 어제 마을에서 본 여자애 때문에 계속 마을 생각을 했다. 잡화상 뒷문으로 들어가는 여자애를 보고 비숍은 루이스씨가 항상 말하던 딸 아네트라고 생각했고, 아네트가 자신을 쳐다볼까봐 두려워서 마구 도망쳤었다. 비숍은 생각했다. 핑계를 대고 마을로 갈까 아니면 이 곳에서 더 시간을 보낼까. 비숍은 망설였다. 이 부드럽고 아늑한 공간을 빠져나가 사람망고 싫은 마을로 가서 아네트를 훑쳐 보는 것은 그리 내키지 않았다. 하지만 아네트는 눈같이 하얀 피부에 검은 눈동자와 넘실거리는 곱고 긴 금발 머리칼을 가지고 있었고, 그 빨간 입술과 시력을 잃은 듯한 멍한 눈초리를 너무도 바라보고 싶었다. 비숍은 일어섰다. "애, 이리 와 봐" 비숍은 정신이 아득해져 움을 느꼈다. 도망가려 했지만 움직일 수 없었다. 비숍의 작은 다리가 미세하게 떨렸다. 아네트는 그 귀엽고 검은 눈을 깜빡거리며 비숍을 뵈히 쳐다보다 생긋 웃으며 통나무 위의 비숍에게로 걸어 왔다. "네가 한달 전부터 날 훑쳐보고 있는것 다 알아. 넌 프래트씨 아들 비숍이지? 아빠한테 이야기 다 들었어" 아네트는 모든 것을 간파하고 있었다. 비숍의 작고 깡마른 다리는 사정없이 흔들리고 있었다. 와들와들, 비숍은 어쩔 줄을 몰라 눈만 이리저리 돌렸다. 어떻게든 빠져 나가야 하는데 아네트가 점점 다가오고 있어 힘을 낼 수 없었다. 아네트는 바라볼 수 없을 만큼 빛이 났고 비숍은 그 빛 때문에 쓰러질 것만 같았다. 비숍은 부끄러웠다. 빛나는 아네트에 비해 자신은 너무도 초라함을 느꼈고, 한 달 동안이나 훑쳐본 사실을 알고 있었다는 것때문에 더욱 더 그러했다. "너무 그렇게 떨지 말어, 난 널 잡아먹지 않아. 난 널 안아주고 싶어. 이리 와, 불쌍한 비숍" 하늘의 구름처럼 포근하고 봄꽃처럼 향기로운 아네트는 비숍을 안아주었다. 비숍은 자신만의 공간이었던 나무 동굴 속에서 칼로 무엇인가를 열심히 새기고 있었다. 작업을 끝마쳤을 때, 비숍은 깨끗하고 행복한 웃음을 지었고 밖에서 누군가 비숍을 불렀다. 아네트였다. 아네트에게도 비숍은 자신만의 공간인 그 나무 속 동굴을 보여주었지만 아네트는 숨기많은 그 곳을 별로 좋아하질 않았다. 비숍은 어린 아네트에게 많은 이야기들을 해줄 수 있었고 아네트는 즐겁게 그 이야기를 들을 수 있었다. 또래의 친구들에게 따돌림 받는 비숍에게 단 하나 남은 유희가 있다면 그것은 많은 일들을 상상하는 것이었다.

배움이 짧은 비숍은 문학이 무엇인지 음악이 무엇인지 알진 못했지만 그 만이 가지고 있는 상상의 세계는 넓고 깊었기 때문에 아네트는 충분히 즐거울 수 있었다. 비숍은 항상 자신이 공상밖에 할 수 없다는 것을 슬퍼했지만-비숍이 또래들과 즐길 수 있는 놀이는 없었다-그것으로 아네트를 즐겁게 해줄 수 있기 때문에 대단히 기뻐했다. "비숍, 넌 정말 아는 게 많구나. 또, 또다른 이야기 없어? 더 재미있는 이야기를 해줘" 비숍은 아네트와 작은 호숫가 바위에 걸터앉아 많은 이야기를 해주었다. 호숫가에 살고있는 요정의 사랑 이야기, 혼자서 호수의 물고기를 잡으려 하다가 빠져서 골탕먹은 일, 어머니가 돌아가실 때 아버지의 표정에 관해서, 밤하늘에 떠있는 별들이 가지고 있는 수 많은 환상들을 이야기해주었다. 비숍에게는 끊임없는 이야기들이 물밀듯이 터져나왔다. 숲속의 나무 하나하나마다의 사연들, 수 없이 많은 별들이 하나씩 가지고 있는 저마다의 이야기들, 비숍은 유테루스 서쪽에 위치한 함쭈빅의 해안가에 있는 모래알의 수만큼이나 많은 이야기들을 가지고 있었다. 아네트는 비숍의 이야기를 듣기 위해서만 존재하는 것처럼 느껴졌으며 비숍은 아네트에게 그만큼의 많은 이야기를 해주기 위해서 홀로 외로이 공상을 하며 지냈을 것이라고 굳게 믿고 있었다. 밤이 되자 아네트는 집으로 돌아가기 위해 비숍의 손을 한번 잡아주었다. 아네트가 비숍을 바라보았을 때, 비숍은 어쩔줄 몰라했고, 아네트는 비숍에게 키스해 주었다. 지난 1년 동안이나 마을에 가지 않았던 비숍은 마을로 가는 오솔길을 걸어가고 있었다. 2달 동안이나 아네트는 찾아오지 않았던 것이었고, 비숍은 불안에 떨며 오솔길에 서있는 가로수 하나하나에 대한 이야기를 급박하게 지어내기 시작했다. 비숍의 광마른 다리는 쉴새없이 걸었고, 비숍의 머리에서는 끊임없이 이야기들을 지어내고 있었다. 지난 번 한 기사와 유테루스 공주와의 사랑 이야기를 힘겹게 들려준 이후로 아네트는 더이상 찾아오지 않았기 때문에 비숍은 또 다른 이야기를 만들어 아네트를 기쁘게 해주어야 한다는 강박 관념이 머리 속에 꼭 박혀 있었다. 사실, 지난 두 달간은 아네트가 더이상 자신에게 오지 않는다는 것에 대한 이유를 생각해 내느라 모든 정신을 다 팔고 있었다. 집의 밀농사는 망쳐버렸다. 이제 더이상 비숍이 숨을 수 있는 자리는 없었다. 아네트는 특유의 흐릿한 초점없는 눈동자를 가지고 있었고, 여전히 살결은 희었다. 항상 나폴거리던 금발머리도 예전과 같았지만, 더이상 그녀의 말소리는 들을 수 없었다. 비숍에게 아네트는 피곤하다는 눈길만 보내었고, 비숍이 무겁게 돌아오는 길에는 동네 아이들이 '병신같은 비숍'을 외치며 던진 돌에 맞아 길바닥에 쓰러졌다. 비숍은 예전처럼 그만의 공간이었던 자신의 나무 속 굴로 들어가 지루한 시간을 보냈다. 아네트는 비숍에게 실증을 느꼈고 더이상 새로운 재미를 느낄 수 없었기 때문에 비숍을 생각하지 않기로 한 것이었다. 아네트는 비숍의 이야기를 재미있어 하진 않았다. 아네트가 재미있어 하던 것은 비숍이 신이 나서 이야기할 때의 표정이라던가 손짓, 그리고 간간히 나오는 이야기의 특이한 전개에 호기심이 났었던 것 뿐이었다. 비숍은 그 모든 것을 알고 있었다. 비숍은 아네트와 낭만적인 사랑을 꿈꾸고 있었고, 그 때문에 그가 만들어 낸 많은 이야기들은 그토록 아름다울 수 있었던 것이다. 비숍은 서글픔에 기대어 울었다. 사흘 밤낮이 지나도록 비숍은 슬피 울었다. 그는 어린 나이에 불쌍하게도 너무 많은 세상의 고통들을 알고 있었고, 그의 죽은 어머니 이외에는 누구도 믿지 않았기 때문에 더욱더 아네트는 그에게 있어 소중하였다. 세상 사람들은 사회적인 동물이기에 서로 모여서 살아가지만 비숍은 사회적이지 못하기 때문에 사회 속에서는 성장할 수 없었다. 그런 그에게 외로운 하나의 일상이었고, 물이 모자란 곳에서 자란 사람이 물의 소중함을 알듯이 비숍은 항상 따스한 인간애에 목말라했었다. 아네트를 알게되고 그녀를 사랑했고, 그녀를 위해서 많은 시간을 보냈으며, 그녀만을 의지하며 그녀만을 굳게 믿던 비숍은 모든 것을 다 잃어버린 사람처럼 며칠 동안 아무생각없이 허탈하게 보내다가 아네트의 진실을 깨달고는 그간의 감정이 폭발한 것이었다. 일주일 동안이나 아들 비숍이 보이지 않자 프레트는 겁이 나기 시작했다. 비숍을 두들겨 팬 날은 비숍이 겁에 질려 집에 들어오지 않았기 때문에 프레트는 그다지 걱정하지 않았지만 일주일 전 밤에 비숍이 아무런 말도 하지않고 불려도 쳐다보지도 않아 신나게 두들겨 패서 내쫓은 이후론 비숍이 보이지 않았기 때문에 프레트씨는 불안해했다. 아주 멀리 도망거버린 것은 아닌지, 너무 심하게 맞아 인적없는 숲속에서 죽어버린 것은 아닌지, 이런저런 걱정에도 시달리던 프레트는 마을로 가서 사람들에게 사정 이야기를 한 후, 마을 주변을 이잡듯이 뒤지기 시작했다. 일주일이 넘어도 비숍의 모습은 그림자도 찾을 수 없었고 마을 사람들도 다시 예전처럼 돌아갔을 때 아네트가 찾아와 그 호숫가 옆 나무를 가르쳐 주었다. 도끼를 들고 급하게 뛰어간 프레트는 나무 구멍 사이로 뚫죽 튀어나와 있는 비숍의 다리를 발견하고 정신이 나간 사람처럼 미친듯이 도끼로 그 큰 나무를 순식간에 베어버렸다. 비숍의 작은 몸뚱이는 싸늘히 식어 있었고, 입가에 한 줄기 피가 흘러 꺼렇게 굳어 버린 것 이외에는 다른 상처를 찾을 수 없었다. 프레트가 비숍의 입을 벌리자 입에서 무엇인가가 바닥으로 떨어졌고 옆에 있던 아네트는 소스라치게 놀라 쓰러졌다. 슬픔에



일그러져 있는 프레트씨의 눈에 보이는 것은 흙 묻어 있는 비숍의 헛바닥이었다. 비숍은 입 안에 흘러넘치는 피를 모두 삼켜 마시면서 쓸쓸히 죽어갔을까. 속이 텅 비어있는 쓰러진 나무통 속에는 누군가 칼로 정성껏 파놓은 글씨 자국이 있었다. '아네트와 비숍의 집은 언제나 행복해' 테시안의 장서관 좌측의 집에서는 드네리라는 사내를 만날 수 있다. 그는 바켄트의 제자로서 스피어의 소설에 관련된 자신의 의문점을 이야기한다. 아무래도 스피어는 자신의 스승인 바켄트일 것이라고 그는 조심스럽게 추측하고 있다. 이제 테시안의 북쪽 지역에 있는 바켄트의 집으로 가서 그와 토론하여 보도록 하자. 종교적 진실의 실체가 무엇이나에 대한 두 사람의 논박은 게임을 떠나서도 흥미있는 화두가 될 만한 내용들이다. 이 게임의 중요한 시사점을 담고 있으니 유의하여 대화를 읽도록 한다.

이제 다이슨을 찾아가 대화한다. 그와의 대화에서는 고대 역사,페이샷 인들의 종교 의식, 고대 유물이 발견되는 장소, 실재하는 검에 관련된 이야기 등등의 중요한 정보들을 접할 수 있다. 그에게서 수정 구슬 하나를 얻도록 하자. 다이슨이 지니고 있는 구슬은 '영혼의 구슬'이다. 테시안에는 들어가지 못하는 큰 집이 있다. 줄리아의 심령부흥회가 열리는 중요한 집이다. 이 집의 위치를 반드시 기억하도록 한다.

## 다섯 개의 수정 구슬을 찾아서

흙혈귀 동굴에서 하나, 다이슨에게서 하나. 이제 남은 수정 구슬은 세 개이다. 나머지 구슬의 행방은 워트필드에게 물어보면 힌트를 줄 것이다. 고대 유적의 잔재가 남아있는 곳에 구슬이 있다는 것이다. 그것은 유테루스 대륙의 북쪽과 중앙에 있다는 것이다. 중앙이라고 하면 아마도 펠로피안의 근처이다. 펠로피안의 동쪽 입구에서 계속 나아가다 보면 길이 끊기는 지점이 있고, 그 부근에 숨겨진 동굴 하나가 있다. 그 곳에 '암흑의 구슬'이 있다. 펠로피안의 길드(Guild)를 방문해 보았다면 마약에 관한 여러 가지 이야기를 들을 수 있을 것이다. 당대는 마약이 횡행하였고, 새로운 국왕 로니시크조차도 마약왕 버튼의 목에 현상금을 걸었을 정도로 마약으로 인한 피해는 컸었다. 네 번째 구슬은 바로 마약왕 버튼이 거주하는 지역 근처에 있다. 이제 유테루스 대륙의 북쪽 끝으로 가자. 지도 상에는 드러그(Drug)로 표시되어 있는 지점이다. 그 지역은 마약 소굴답게 여기저기에 마약을 재배하는 밭들이 널려져 있다. 그들의 거주지 북동쪽 부근의 집에 마약왕 버튼이 있다. 그를 제거하면 마약왕 버튼의 목이 아이템으로 물품 목록 안에 저장될 것이다. 이 아이템은 로니시크에게로 가면 현상금을 받을 수 있는 아이템이다. 로니시크는 마약으로 굉장히 골머리를 앓고 있으며 버튼의 목에 1000골드의 현상금을 걸었던 것이다. 그러나 정작 그에게로 가져가면 100골드를 줄 뿐이다. 버튼을 제거했다면 그 마약 소굴의 북동 방향으로 동굴을 찾아가자. 커다란 돌무더기가 여기저기에 보이고 골짜기와 같은 괴물들이 많이 등장하는 지역에 동굴 하나를 발견할 수 있을 것이다. 그 동굴에도 여기저기에 텔레포트 장치가 있다. 그런 공간 이동 장치를 이용하여 여기저기 다니다 보면 한 상자 안에서 '진실의 구슬'을 찾을 수 있다. 이 게임에서 제공되는 동굴의 이벤트들은 길 찾기가 어려운 편이 아니다. 이젠 나머지 하나가 남았다. 이 구슬의 행방은 전혀 단서도 없다. 이제는 유테루스의 가보지 못한 지역으로 하나하나 탐사해 보는 수밖에 없다. 함주빅 지역 아래에 사막(Desert)이라는 이름을 지닌 지형이 지도에 있다. 이 곳을 탐사하면 뭔가 실마리를 얻을 수 있지 않을까? 함주빅의 남쪽으로 방향을 잡고 내려가면 사막을 방문할 수 있다. 그 곳에는 이상한 벌레들이 기어다니는 사막이다. 사막 중앙에는 오아시스가 하나 있고, 그 지역은 여러 집들이 둘러싸 있다. 오아시스 북쪽 방향의 집 안에는 낯익은 인물이 하나 있는데, 그는 바로 라이어의 강림을 저지하기 위한 작전에 참여했었던 페이샷 마법사인 수단이다. 그는 자신도 동행할 것을 요구한다. 그를 반드시 동참시킬 수 밖에 없다. 왜냐하면 그가 마지막 '증오의 구슬'을 가지고 있기 때문이다.

## 피라미드로 가는 길

이로써 모든 구슬이 갖추어졌다. 피라미드를 찾아 떠나야 한다. 수단이 있던 집 바로 아래에는 휴이달이라는 현자가 있다. 그와 대화하여 보면 웜(Worm, 벌레)에 관한 흥미로운 이야기를 들을 수 있다. 웜의 서식처야말로 피라미드인 셈이라는... 이에 대해 워트필드는 웜을 쫓아서 가면 피라미드에 갈 수 있다는 가설의 추측에 동의한다. 이 부분이 이 게임에서 제일 어려웠다. 웜은 만나면 대원들 주변으로 계속 다가오기만 한다. 그렇다고 웜을 죽어버리면 계속 생성되기만 하지 피라미드로 갈 생각을 않는다. 도대체 피라미드로 가는 길은 어디에 있는 것일까? 방법은 간단하다. 웜과 전투를 벌이다 보면

[illegible]

생명을 만들게 될 날이 올 것이라고 우리는 예측했다. 인간은 행을 이용한 위험적인 문기를 개발하여  
 \* 1월 20일, 그들은 태양계 전쟁 때 차원 파괴 병기를 최초로  
 \* 2월 1일, 그들은 신의 세계를 의식하지 못하고 그 병기를 썼을

때, 행스 세계의 삶에 대한 불복이 파멸되었고, 우리가 반겼을 시도는 대이탈의 참혹한 결말을  
 \* 2월 1일, 그들은 신의 세계를 의식하지 못하고 그 병기를 썼을

때, 행스 세계의 삶에 대한 불복이 파멸되었고, 우리가 반겼을 시도는 대이탈의 참혹한 결말을  
 \* 2월 1일, 그들은 신의 세계를 의식하지 못하고 그 병기를 썼을

때, 행스 세계의 삶에 대한 불복이 파멸되었고, 우리가 반겼을 시도는 대이탈의 참혹한 결말을  
 \* 2월 1일, 그들은 신의 세계를 의식하지 못하고 그 병기를 썼을

때, 행스 세계의 삶에 대한 불복이 파멸되었고, 우리가 반겼을 시도는 대이탈의 참혹한 결말을

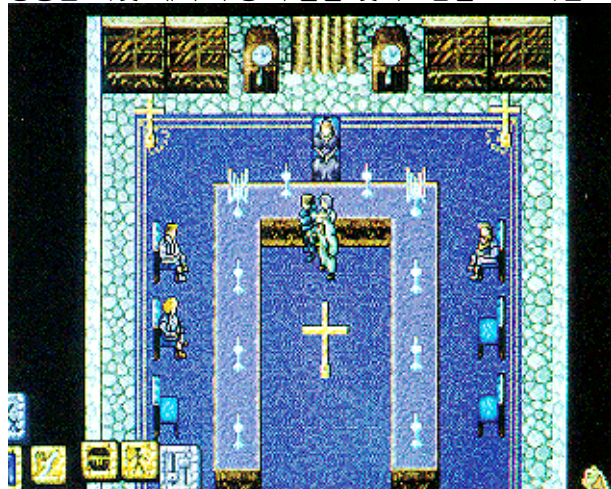
때, 행스 세계의 삶에 대한 불복이 파멸되었고, 우리가 반겼을 시도는 대이탈의 참혹한 결말을  
 \* 2월 1일, 그들은 신의 세계를 의식하지 못하고 그 병기를 썼을

때, 행스 세계의 삶에 대한 불복이 파멸되었고, 우리가 반겼을 시도는 대이탈의 참혹한 결말을

## 테시안의 심령부흥회 모임

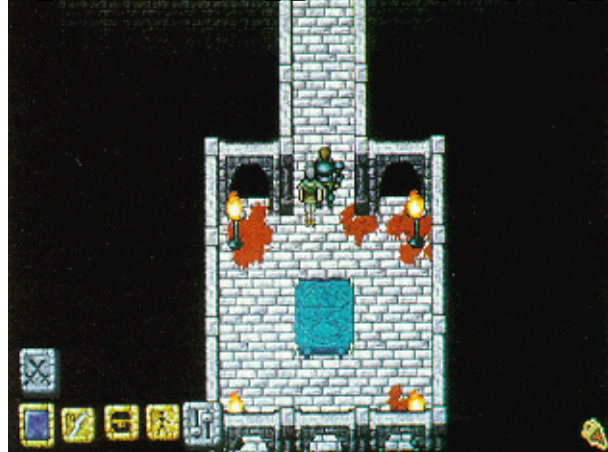
이 필름 볼것처럼 된 것이라 할 수 있다. 라이언 왕은 왕의 부하 아래 아무도 몰래  
 \* 2월 1일, 그들은 신의 세계를 의식하지 못하고 그 병기를 썼을

때, 행스 세계의 삶에 대한 불복이 파멸되었고, 우리가 반겼을 시도는 대이탈의 참혹한 결말을



심령부흥회 한다는 점이다.

배를 타고 댕크는 코브레온 가아 한다. 한해 경향이 없는 한, 선장과 선원이 필요하며 각각 일정량의









그 틈 사이에 가려 보이지 않을 것이었고, 도망간 어린 자식을 찾던 아버지는 오후 늦게 마을로 술을

기니란 이름의 큰 나무가 있었는데, 비숍이 9살 그의 생일을 맞던 날 그 나무를 발견했고, 2년

1. *Journal of the American Medical Association*, 1997; 277: 1001-1005.

