

둘 중 하나가 끝을 봐야한다고 말한 건 너 였다

수리아의 검-IV
고지연 불교 판타지 소설

철의 산 차크라발라 (7)

나크는 세상의 모든 언어를 구사할 수 있는 정령이었다. 아주 오래 전 인간이었을 때부터 '말'에 폭 빠져 세상의 모든 것들을 다 알고 오로지 언어에만 몰두하다 결국 정령이 되었던 것이다. 그는 우주의 언어까지 다 익혀서 하지 못하는 언어가 하나도 없다고 했다. 바로 이 취미가 난다가 그를 불러낸 이유였던 것이다.

"그럼 저희를 도와주실 건가요?"
난다는 공손한 말투로 물었다. 나크는 난다의 말을 들었는지 어쨌는지 다시 "흠"하는 소리를 내고는 귀를 만지작거렸다. 아마 버릇인 듯했다.
"어찌되었든 기왕에 날 불러냈으니, 도와주기로 하지. 나도 차크라발라는 정말 오랜만이거든."
난다는 안도의 한숨을 내쉬었다.

사람들 눈에 띄는 걸 좋아하지 않는 나크는 통역을 부탁받을 경우, 보통 몸을 완전히 투명하게 만든 다음 부탁한 사람의 목소리를 흉내 내는 방법으로 사람들과 소통한다. 이번에도 나크는 마찬가지로 방법으로 사람들을 큰 소리로 불러 무니와 난다의 사정을 설명하고, 그들이 어디에, 왜 갇혀 있는 지도 대신 물어봐 주었다. 대답하는 사람의 목소리는 밖에서 들어오는지 잘 들리지 않았지만, 그들의 대화는 꽤 길게 이어졌다.

"밖에 있는 사람은 무슨 말이 저 영감보다 더 많아?"
무니가 말했다. 난다도 그렇게 느꼈지만, 대화에 계속 귀를 기울였다. 간간히 들려오는 사람의 목소리는 꽤 친절한 거 같았다. 딱딱하게 설명하기 보다는 천천히 사정을 설명해주고 있는 느낌이었기 때문이다. 그로부터 한참이 지나서야 차크라발라 사람이 뒤돌아 걸어가는 소리가 들렸고, 이내 점점 희미해져갔다. 나크는 무니와 난다를 흘깃 쳐다보더니, 또 다시 "흠"하는 소리와 함께 귀를 만지작거리며 입을 열었다.

"거, 참. 차크라발라에 그런 일이."
"무슨 말이 그렇게 많았던 거야?"
무니가 참지 못하고 영감한테 대뜸 질문을 던졌다. 눈을 감고 있던 나크가 번쩍 눈을 뜨더니 무니를 노려봤다. 그러자 투명한 몸이 조금 일그러지는 느낌이 들었다.
"저, 저 버릇없는 녀석!"
난다가 무니의 등을 찰싹하고 내려치며 나크를 향해 겸연쩍은 미소를 지어 보였다. 그의 기분을 상하게 해서 좋을 게 없었다.
"죄송해요. 그런데 여기에 무슨 일이 있었던 거죠?"
무니와 난다를 번갈아 쳐다보던 나크가 다시 입을 열었다.
"살인 사건이 있었다지 뭐냐! 살인 사건이 말이야!"



삽화 · 김홍인

무니와 난다는 깜짝 놀라 서로의 얼굴을 쳐다봤다. 칸타카 역시 바람 빠지는 소리를 내며 꼬리를 불안하게 흔들기 시작했다.

한편, 혼돈의 대양 위에서는 거대한 뱀 아난타의 머리들이 조금씩 움직이기 시작하고 있었다. 세로로 길게 모여 있던 천 쌍의 눈동자들은 뿔가를 경계하듯 한 치의 어긋남도 없이 보다 날카롭게 번뜩였다. 크리슈나의 머리말에 있던 금색의 수레바퀴는 이미 멈춘 상태였고, 가루다는 언제처럼 멀찍이서 하늘

을 배회하고 있었다. 아난타를 움직이게 한 건 크리슈나의 변화였다. 그의 속눈썹이 가볍게 떨리기 시작한 것이다. 이어 무슨 말이라도 나올 것처럼 입술도 달싹거렸다. 아난타는 자신의 주인이 수면기에서 깨어나는 순간임을 직감했다. 그들을 감싸듯 구름이 물러오고 있었다.

"역시 그가 눈을 뜨려나보구나. 아무래도 뭔가 변화가 느껴졌지."
눈의 산에서 내려온 노인이 하늘을 쳐다보며 말했다.

다. 금방이라도 비를 뿌릴 듯 먹구름이 물러오고 있었다. 아상티는 귀를 쫓긍했다.

"그나저나 우선 비 피할 곳을 찾아야할 텐데"
노인은 걱정스럽다는 듯 아상티를 쳐다보다 자신이 걸던 거리를 둘러봤다. 이곳은 캄포가 다스리는 잠부의 중심지로, 그가 마지막으로 방문했던 때와는 완전히 다른 모습이었다. '왕이러니.' 그가 예전에 이곳에 머무를 당시엔 그런 단어가 있지도 않았다. 이때, 그의 옆으로 한 무리의 남자들이 발을 맞춰 걸으며 지나쳐갔다. 복장까지 모두 똑같은 걸로 맞춰진 모습이 눈에 띄었다. 여기저기서 수군거림이 들려왔다. "도대체 칼기가 사라진 지가 언제대 군대들이 아직도 저렇게 찾아다니는 거야?" "이상한 소문이 떠도니 겁을 주려는 게지." "하긴 죽었다 살아난 거나 마찬가지니, 인간에게 있어선 안 되는 일이지." "듣자하니 캄포왕이 루드라의 신탁을 더 이상 받지 못하는 것도 칼기 때문이라더군." "그럼 그 소문이 진짜였던 말인가?" 노인은 그들의 대화가 재미 있다는 듯 점점 그들에게 다가갔다. 그만 그 중 한 명의 발을 밟고 말았다.

"아이쿠. 미안하게 됐네."
"아닙니다. 어르신."
화를 내려던 남자가 노인의 얼굴을 보고는 오히려 고개를 숙이며 대답했다.
"그런데 칼기라는 아이가 바로 얼음의 성에서 살아나온 그 아이를 말하는 건가?"
"얼음의 성이요?"
남자는 되물었다.
"아, 아녜세. 아니야. 아무튼 그 아이가 행방불명이라도 된 모양이로구먼."
"네, 그렇습니다. 어르신."
"캄포왕이 루드라의 신탁을 더 듣지 못한다는 소문은 이미 많이 퍼진 상태인가?"
"아마, 그럴 겁니다. 어르신."
노인은 "그렇구만. 잘 알겠네"라고 고개를 끄덕여 보이고는 가던 길로 뒤돌아 걸어갔다. 노인과 그 남자의 대화 모습을 지켜보던 다른 남자가 말했다.

"자네 저 영감하고 아는 사이라도 되는가?"
"아니."
남자는 고개를 저었다.
"그런데 뭘 그리 공손하게 구는 거지? 발을 밟히지 않았나?"
"글쎄, 저절로 그렇게 되던걸. 워낙에 키가 크고 근엄해 보이는 얼굴이지 않나. 아마도 귀족네 노인일 지도 모르고 말이야."
"자네, 지금 무슨 소리는 하는 거야? 눈이 어떻게 된 거 아닌가? 저렇게 작고 불품없는 노인네를 보고, 귀족이라고?"

그 말에 남자는 '응?' 하며 다시 노인이 걸어간 방향 쪽을 쳐다봤다. 그러나 역시 그는 크고 위엄 있어 보이는 모습이었다. 그는 다시 고개를 돌려 옆에 있던 친구를 쳐다보고는 이상하다는 듯 고개를 가웃했다. 순간, 빗방울이 그의 얼굴 위로 똑똑하고 떨어졌다. 비는 금방 억수같이 쏟아지기 시작했다. 거리는 순식간에 한산해졌고 주위는 저녁시간이라고 된 듯 어둑해졌다. 그러다 갑자기 번쩍더니 백색 섬광이

하늘을 가르며 번쩍했다. 그러나 뒤이어 들려야 할 천둥소리는 한참이 있어도 들리지 않았다. 아이들은 천둥소리에 대비해 막고 있던 귀에서 손을 떼며 창밖을 바라봤다. 천둥소리 대신 또다시 번개가 번쩍했다. 아이들은 깜짝 놀란 듯 다시 귀를 막았다.

지상이 비와 번개로 정신없는 그 순간 하늘의 가장 높은 부분, 정확히 비데하의 중심지 위에 위치한 크리슈나의 신전에선 결투가 벌어지고 있었다. 테드모와 크리슈나 신전을 지키고 있던 반두의 대결이었다. 테드모의 검과 반두의 창이 부딪힐 때마다 크고 작은 섬광이 그들 사이를 갈랐다. 지상에서 마치 번개처럼 보이던 바로 그것이었다. 비 대신 안개로 가득한 신전에는 두 사람의 무기가 쏟아내며 빛만이 번쩍번쩍하고 있었다. 두 사람의 실력은 막강하였었다. 공격은 험차고 신속하게 이어졌고, 그에 따른 방어도 마찬가지였다.

"싸우러 온 게 아니다."
테드모가 아까부터 반복했던 말이였다. 세 번의 방어와 공격이 끝난 다음이었다.
그러나 반두는 "흠!" 하고 콧방귀를 끼더니, 방어가 끝나자마자 공격을 감행했다. 창에서 뿜어 나온 반원형의 섬광이 테드모의 어깨 쪽으로 뻗어갔다. 테드모는 재빨리 공격을 피한 후, 공중으로 번쩍 뛰어오르며 말했다.

"나가세나님이 눈의 산에 나타났다는 말을 하러 온 것이라 말이다."
반두 역시 테드모를 따라 공중으로 몸을 날리다 깜짝 놀라 멈췄다.
"뭐라고? 나가세나님이?"
"그렇다."

테드모는 대답과 동시에 어깨 부분의 통증을 느꼈다. 공격을 제대로 피하지 못한 것이다.
"그럼 지금도 눈의 산에 계시다는 말인가. 아니, 도대체 왜?"

테드모는 서서히 심해지는 고통에 어깨를 부여잡고는 바닥으로 내려왔다.
"대답해라. 나가세나가 왜 루드라님의 영역에 가신 게지? 무슨 음모라도 꾸미는 것 아닌 가?"
"무슨 말을! 루드라님이 신전을 비우고 계시다는 걸 뻔히 알면서 모른 척 하지 마라."
"만약 그게 아니라면, 하필이면 크리슈나님이 수면기에서 깨어나시는 이런 중요하고도 위험한 순간에 나가세나님이 루드라님의 성지에 가 계시다는 걸 어떻게 해석하란 말이지?"

"그건 내 알 바 아니다. 난 두 분 중에 누구든 일단 그분을 찾아야 한다는 것만 알고 있을 뿐이다. 그래서 이렇게 친히 알려주려 온 것이지. 그런데 지금 이게 그런 나에게 할 짓인가. 평화와 유지 어쩌구 하는 게 죄다 헛소리라는 걸 직접 보여 주는구나!"
테드모는 부상 때문에 더 이상 말을 잊지 못했다. 반두는 그런 테드모를 어찌해야할지 잠시 고민하다가 입을 열었다.

"너와 내가 다시 만나면 둘 중의 하나가 끝을 봐야 한다고 말한 건 너 였다. 내가 변명할 이유는 없지만, 네가 가장 좋아하는 방법 아닌가. 끝을 보는 것!"

<p>불자 정보 854호 TEL 02) 2004-8215(직) 732-1522 FAX 02) 737-0696</p>	<p>임법당 안내 · 위치: 강릉시 사천 해수욕장 뒤 은둔동산신숙 · 최고의 위치, 큰불사 합수 있는 명당터임 · 사용대지 약 200평, 아채밭 약 80평 (1년 도지 20만원) · 법당외 방 4개, 화장실 2, 목욕탕 1 · 삼존불, 후불탱, 신중탱, 산신탱, 종지기 일체 · 양도가액: 4350만원 010-2461-3014</p>	<p>사찰부지 안내 · 경관이 수려하고 사찰로 쓰는 매우 양호한 명당조건을 갖추었음 · 부지: 15,000여평 · 위치: 지리산 약양면 해발 약 500m(옛 사찰터 임) 011-9637-3872</p>	<p>35 좋은인연 사찰대출안내 31년의 역사와 자산700억원을 자랑하는 형산새마을금고는 전국의 많은 사찰과 인연을 맺고 있는 불교은행입니다. 새로운 불사나 사찰매매와 관련하여 자금이 필요하시거나 사찰이라는 이유만으로 아직도 비싼 이자를 물고 계신다면 주저하지마시고 전화주시면 좋은 인연이 될 것 입니다. 형산새마을금고의 사찰대출은 이점점이 좋습니다~ ① 1억원 대출시 월이자가 60만원으로 저렴합니다! ② 위약금없이 형편에 따라 조금씩 갚으실 수 있습니다! ③ 대출기간은 5년이며 만기시 연기가 가능합니다! ④ 단체명의사찰과 종단 소속사찰도 대출가능합니다! 35 친절상담 상무 이강욱 ☎ 010-9842-4200 과장 김상민 ☎ 010-7314-2522 본점 054)282-9600 제1지점 054)282-9601 제2지점 054)282-9602</p>	<p>사찰화재보험 전문가와 상담하세요 ❖ 가입시 필요자료 · 사찰등록증 · 각 전각의 건축(중, 개축)년도 면적 보험사 현장 실사후 보험가입 함 사찰화재보험 서일석(圓明) 합장 010-7344-1881 서울 중구 초동 21-9 동부회계빌딩 1704-1 * 원거리일 경우 소정의 출장료가 있습니다.</p>
<p>경관좋은 사찰, 토굴터 · 위치: 경남 합천읍 용계리 읍내에서 차로 10~15분 거리 · 토목 완료한 전 793평 남동향, 시멘트 포장도로 접 · 청정한 계곡과 수려한 경관 · 만대산 7부능선, 도로와 장래성 · 가액: 3,900만원 010-9367-1010</p>	<p>포교원 안내 · 위치: 부산시 기장군 기장읍 · 4층건물 중 2층 약 40평 · 방3개, 주방, 화장실 · 아미타, 관세음대세지, 지장, 소불 250불 · 산신, 용왕, 신장, 칠성행화, 인등 108 · 보증금 1천만원 월 40만원 · 모든시설 A급 시설비 2천만원 010-7550-9797</p>	<p>도심속의 신속 작은암자 · 위치: 부산시내(국유지) 30년 전통 · 법당, 산신각, 용왕당, 공양간 등 · 사용평수 약 150평 · 바윗 속 약수 나눔 · 시설 집기류일체 양도(물만 오시면 됨) · 가액: 8500만원(조정가) 011-575-9707</p>		
<p>66년 된 토굴(무허가) · 위치: 부산 · 법당1동, 공양간1동, · 요사채 1동, 산신각 · 나한적 각 1동 · 가액: 1억 5천만원 *법당에 약물 나오는 용궁 있음 010-7309-7307</p>	<p>포교원 안내 · 위치: 울산 공업 토터리 부근 · 10층 빌딩의 3층 · 평수 54평 · 시설 A급 · 보증금 1천만원에 월 90만원 · 시설비 상담후 결정 011-9335-5535</p>	<p>사찰 안내 · 위치: 경북 경주시 조양동 · 총평수: 880평, 대지 380평 · 법당 목조 18평 · 요사채 40평, (콘크리트건물), 종각1개 약 1평 · 심야전기보일러 CCTV 설치되어 있음 · 가액: 4억 5천만원 010-3112-3513</p>		