

[착호 - 창귀전설] 퀘스트 시나리오 - 에피소드 1

작성 일자(업데이트 기록)

일시	내용	작성자
2024-03-15	에피소드 1 중 마을 입장 퀘스트 대화록	유경록
2024-03-21	사냥 1 ~ 첫 창귀 전투	유경록
2024-03-28	내용 추가	유경록
2024-04-02	내용 추가	유경록

목차

작성 일자(업데이트 기록)	1
1. NPC 의 성격	3
2. 대화 분기	3
3. 나주읍성 관아	4
2. 피호마을	5
3. 성 안 주막 (저녁)	6
4. 성 안 주막 2 (아침)	7
5. 피호마을	8
6. 피호마을 2	9
7. 피호마을 3	10
8. 성 안 거리	11
9. 성 안 주막 (밤)	12
10. 성 안 주막 (새벽)	12

11. 피호마을	13
12. 성 안 거리 (낮).....	14
13. 나주읍성 북쪽, 무등산 기슭 (저녁).....	14
14. 무등산 기슭 (해질녘)	15
15. 성 안 주막 (해질녘).....	16
16. 성 안 주막 (밤).....	17

1. NPC 의 성격

- 1) 나주읍성 사도 '김헌수': 20 년 전 사건 이후 나주읍성의 사도가 되었다. 선대 사도에 대해 부정적으로 생각하고 있기 때문에 그의 아들인 주인공에게도 적대적이다. 에피소드 1 의 이야기가 흘러감에 따라 20 년 전 사건의 전말을 알게 되고, 이후 주인공을 대하는 태도가 우호적으로 바뀌게 된다. 창귀의 존재를 믿지 않는다.
- 2) 피호마을 촌장 '조항': 20 년 전 산군 토벌대의 생존자들이 모여 만든 마을의 최고 연장자이자 촌장. 외부인을 극도로 경계하지만, 선대 사도의 아들인 주인공에게는 호의적인 태도를 보인다.
- 3) 나주읍성 주모 '나주댁': 남편이 호식을 당한 이후 홀로 주막을 이끌고 있다. 누구에게나 친절했지만 최근 들어 주변에서 발생하는 이상한 현상 때문에 극도로 예민해졌다. 통명스러운 말투가 특징.
- 4) 떠돌이 돌쇠: 20 년 전 산군 토벌대의 생존자. 정신이 미쳐버려 알 수 없는 이야기를 해대지만, 주인공만큼은 가끔씩 알아본다. 이해할 수 없는 듯 보이지만 중요한 단서를 제공하는 역할.
- 5) 사냥꾼 윤씨: 피호마을에서 제일 가는 사냥꾼. 스스로 호랑이를 잡을 수 있다고 주장하지만 그가 잡아오는 동물은 항상 사슴이나 토끼 같은 동물이다.
- 6) 착호갑사 백씨: 상반신은 사람의 몸, 하반신은 호랑이의 몸을 하고 있는 귀신. 주인공과 돌쇠에게만 보이는 듯하다. 본인의 말로는 300 년 전 착호갑사의 일을 하다 귀신이 되었다고 한다. 창귀인 듯하지만 자아를 잃지 않은 모습. 주인공의 조력자가 되어준다.
- 7) 백씨 아씨

2. 대화 분기

- 1) 에피소드1에서는 대화 분기는 시스템에서 미 구현 중이므로 단일 플롯으로만 작성한다.
- 2) NPC 의 대화에 대해서 1 개의 정해진 대답을 하는 시스템으로 퀘스트 시나리오를 구성한다.

3. 나주읍성 관아

11000 /

김헌수: (주인공을 향해 뒤돌아보며) 자네가 조정에서 보낸 착호갑사라고?

플레이어: 그렇습니다.

김헌수: (주인공을 뵈히 바라보며) 흠... 약해 보이지는 않구만. 그래, 자네 이름이 어떻게 되는가?

플레이어: 제 성은 유씨이고, 이름은 XX입니다.

김헌수: (놀란 표정으로) 유 XX? 혹시 자네 아버지의 이름이 유형준 아닌가? 그 20 년 전 호랑이를 잡겠다고 관군을 이끌고 무등산에 갔다 돌아오지 않은 아둔한 사람 말이야.

플레이어: 맞습니다.

김헌수: (싸늘한 표정으로) 창귀인지 뭔지 이상한 소리나 해대고 말이야... (근엄한 목소리로) 자고로 공자께서 과, 력, 난, 신은 도에 없다고 하였는데 어찌 사도라는 자가 귀신을 일컫는단 말인가? 그러니 호랑이 같은 미물에게 당하는게지.

플레이어: (어두운 표정)

김헌수: (목소리를 더욱 키우며) 살아 돌아온 놈들도 똑같은 놈들이야. 호식당할 운명이니 뭐니. 그러니 기껏 살아 돌아왔는데도 마을에 어울리지 못하는 것 아니겠나? (주인공을 찰려보며) 자네도 사사로운 일에 신경 쓰는 편인가?

플레이어: 그만한 사람이 범을 잡으러 갔는데 돌아오지 않은 데는 분명 어떠한 이유가 있을 것입니다.

김헌수: (어이없다는 표정으로) 그 아비에 그 아들이로군. 이보게 잘 듣게나. 내가 이곳에 사도가 된 이후 우리 고을에는 호식당한 사람이 없었네. 사람을 무는 개는 때리면 그만이고, 사람을 해하는 범은 죽이면 그만이야. (주인공을 등지며) 됐네, 자네와는 더 할 얘기가 없을 것 같네. 나라에서 보낸 자이니 돌려보내지는 않겠다만, 나와는 이야기가 통하지 않을 것 같군. **시시콜콜한 이야기를 하려거든, 저기 패잔병들이 모인 마을에나 가보게.**

2. 피호마을

11001/

조항: 나라에서 보내신 착호갑사라고 하셨지요? (주인공을 살펴보며) 정말 송구한 말씀이지만 저는 말씀드릴 것이 없습니다. 어르신께서도 이 마을에 머물러서 좋을 것이 없고 말이지요.

플레이어: 20 년 전 호랑이 퇴치에 나가셨다고 들었습니다. 혹시 식인범에 대해 알고 있는 것이 있다면 부디 알려주셨으면 좋겠습니다.

조항: (잠시 침묵하다) 호식 당할 운명이라는 이야기를 아십니까? 예로부터 내려오는 이야기인데, 호식을 당한 사람의 지인은 반드시 호식을 당하게 된다고 합니다. (한숨을 쉬며) 이 마을의 사람들은 모두 호식을 당한 자들의 동료이니, 반드시 호식을 당하게 될겁니다. 우리와 엮여서 좋을 것이 없다는 얘기지요. 도움이 되지 못해 죄송합니다. (주인공을 등 지며 뒤돌아간다.)

플레이어: 그렇다면 나 역시 호식 당할 운명이겠군요. 나의 부모 역시 호랑이에게 목숨을 잃었으니. 혹시 저를 알아보지 못하겠습니까?

조항: (걸음을 멈추며) 낯이 익다... 싶었는데, 혹시 존함을 여쭙봐도 되겠습니까?

플레이어: 유 XX 이라 합니다.

조항: (주인공의 얼굴을 보며) 그렇군요... 살아 있으셨군요... 사도님을 제대로 모시지 못한 죄. 이제야 죄값을 치를 수 있겠습니다. (절을 하려 한다.)

플레이어: (촌장을 제지하며) 그런 말씀 마십시오. 제 부모의 원수는 호랑이이지 촌장님이 아니지 않습니까? ... 그렇다면 이제 20 년 전 그 날 무슨 일이 있었는지 말씀해주실 수 있겠습니까?

조항: (할 말을 찾는 듯 망설이다) 창귀...라고 들어 보셨습니까? 호식당한 자가 귀신이 되어 호랑이의 앞잡이가 된다는 이야기 말입니다. (눈을 크게 뜨며) 그게 정말이었다면 믿으시겠습니까? 제가 그 날 보았던 범은 평범한 범의 모습이 아니었습니다. 산에 설치했던 덫은 모조리 파괴되었고, 범은 마치 지능을 가진 것처럼 사람의 말을 하며 날뛰었지요. (몸을 파르르 떠다.)

플레이어: 직접 보지는 못했지만... 창귀에 대해서는 익히 들어 알고 있었습니다. 하지만, 역시 직접 본 적이 없으니 믿기 어렵군요.

조항: 성 밖 마을을 돌아다니다 보면 이상하게 귀기를 뿜는 동물을 볼 수 있을 겁니다. 지금의 성주가 우리의 말을 무시하고 방치한 나머지 그 수가 지나치게 늘고 말았지요. 그 동물들을 잡다 보면 창귀의 흔적을 발견할 수 있을 겁니다. (하늘을 바라보며) 다만... 오늘은 너무 늦었으니 내일 사냥에 나서는데 좋겠습니다. 외지에서 온 사람이 밤에 돌아다니는 건 여러모로 좋게 보일 일은 아니니까요. **제가 소개장을 하나 써드릴 테니 성 안 주막의 주모에게 보여주십시오. 한동안 그곳에서 머물면 될 겁니다.**

플레이어: 감사합니다.

3. 성 안 주막 (저녁)

11002/

나주댁: (인기척에 뒤돌아보며) 누구쇼? 마을에서는 못 보던 사람인데?

플레이어: 피호마을 촌장님께 말씀을 듣고 왔습니다. 이곳에서 며칠 머물 수 있을거라고...

나주댁: (소개장을 읽으며) 아이고, 나랏일하시는 분이셨구만요. 오늘은 큰 방들은 이미 다 차서 자리가 없고 저기 작은 방이 있으니 거기서 묵으시지요.

(비어있는 큰 방들을 카메라가 비춘다)

플레이어: ...감사합니다.

돌쇠: 아 글썄, 있다니까 그러~. 마을 사람들 중에 창귀가 있단 말여~~. 동네 사람들 내 말 좀 들어보게나! 마을에 사람으로 둔갑한 창귀가 있다니까?

나주댁: (돌쇠를 째려보며)저 미친 자가 또 헛소리를 늘어놓고 있네. 나으리는 신경 쓰지 마세요. 정신이 이상한 자인데 헛소리가 하루를 거르는 일이 없어요.

돌쇠: (플레이어를 바라보며) 거기 당신! 이리 좀 와보게나. 여기 보여줄 것이 있다니께?

플레이어: 무슨 일입니까? (돌쇠가 가리키는 곳으로 간다.) ... 이건?

(알 수 없는 기운이 느껴지는 책이 보인다.)

플레이어: 이게 무엇입니까?

돌쇠: 그건 말이지... 나도 몰러! 으하하하하 귀신이다! 귀신이 나타났다!

플레이어: 가버렸군. 이 책은 나중에 읽도록 할까.

나주댁: (뒤에서 들리는 소리) 나으리, 방은 달귀뒀으니 어여 들어가 쉬셔요. 그리고 주의드릴 것이 있는데, 밤에 혹여나 이상한 소리가 들리더라도 밖에는 나오지 마셔요.

플레이어: 그게 무슨 말...

나주댁: (단호한 표정으로) 이걸 못 지키신다고 하시면 저도 방을 빌려드릴 수는 없어요. 아무리 나랏일하시는 분이라도 이 주막의 주인은 저이니 규칙은 지켜야 하지 않겠어요?

플레이어: ... 알겠습니다.

(암전) 밖에서 들리는듯한 부스럭거리는 소리

(로딩)

4. 성 안 주막 2 (아침)

11003/

(방문을 나서는 플레이어)

나주댁: (주인공을 바라보며) 잠은 잘 주무셨나요 나으리?

플레이어: 덕분에 잘 잤습니다. 그나저나, 간밤에 밖이 소란스럽던데 무슨 일이 있었습니까?

나주댁: 또요? (주인공의 눈을 피하며) 아녀유 나으리. 별 일은 무슨 별 일. 헛 것을 들으셨겠지요 호호.

플레이어: 또...라니요?

나주댁: 아유, 아무 일 없었다면 아무 일 없었던 거 아니겠어요? (플레이어를 찰라보며) 어제 제가 말씀드렸죠? 자꾸 물어보시면 저도 나으리께 방을 내드릴 수가 없어요.

플레이어: (나주댁을 뵈히 쳐다보며) ...알겠습니다.

나주댁: (아침 상을 차리며) 그나저나 **피호마을 촌장님이 나으리를 찾는 것 같던데 그리로 가보셔요.** (주인공에게 가까이 다가가며 속삭인다) 근데, 피호마을 사람들이랑 너무 가까이 지내지는 마셔요. 그 마을 사람들이랑 엮이면 호랑이가 잡아간다고 소문이 자자해. (다시 떨어지며) 나으리도 무슨 일로 이런 촌동네까지 왔는지는 모르겠지만, 뭇간에 사는 것이 제일이니 목숨 소중히 여기셔요.

플레이어: (초라한 밥상을 바라보며) ... 새겨들겠습니다.

(로딩)

플레이어: (한숨을 쉬며) 그럼 **피호마을에 가볼까?**

5. 피호마을

11004/

조항: (반가운 표정으로) 오셨군요. 어찌 잠자리는 좀 괜찮았습니까?

플레이어: 덕분에 편히 잘 수 있었습니다. 다만...

조항: (의아한 표정으로) 다만...이라면?

플레이어: 주모가 밤에 이상한 소리가 들려도 나오지 말라고 하더군요. 간밤에 이상한 소리가 들리기에 아침에 그것에 관하여 이야기를 하려 했는데, 말을 이어가려 하지 않았습니다.

조항: (표정이 굳어지며) 이런... 어제 제가 창귀에 대한 말씀을 드렸지요? 나으리께서도 창귀에 대해 이미 들은 바 있다고 하셨으니 아시겠지만, 창귀는 인간의 모습으로 둔갑할 수 있습니다. 성 안 마을에도 창귀가 없다고 장담할 수 없는 일인게지요. (속삭이며) 어쩌면 성 안에도 창귀가 있을 지 모르는 일이고 말입니다.

플레이어: (작은 목소리로) ... 주모가 창귀일지도 모른다는 말씀이십니까?

조항: 어디까지나 가능성일 뿐이지요. 하지만 의심을 하지 않을 수는 없지 않겠습니까? 나으리께서도 식인범을 잡으러 오신 이상 창귀를 피할 수는 없을겁니다.

플레이어:

조항: (호탕하게 웃으며) 허허허. 옛말에 지피지기면 백전불태라는 말이 있었지요. 창귀에 대한 대비를 충분히 한다면 겁낼 일이 있겠습니까?

플레이어: 하지만 대비라니, 모습을 보이지 않는 귀신을 상대로 어떻게 대비를 할 수 있겠습니까?

조항: 어제든 말씀드렸지만, 최근 들어 성 근처에 귀기를 쫓 동물들이 나타난다고 했지요. 이 마을의 사냥꾼인 윤씨가 그 동물들을 보는데 이상한 물건을 갖고 있다고 했습니다. 자세한 이야기는 **윤씨에게 가서 들어보시지요**. 윤씨라면 자세히 알고 있을 겁니다.

플레이어: (고개를 끄덕이며) 알겠습니다. 윤씨에게 물어봐야겠군요.

조항: **윤씨의 집에는 마당에 동물의 가죽이 널려 있어** 쉽게 알아볼 수 있을 겁니다. 마침 윤씨에게 가는 김에 그를 도와 귀기를 쫓 동물들을 잡아 주시면 좋겠군요. 말로는 호랑이도 잡을 수 있다지만, 그도 나이가 들어 사냥 실력이 예전 같지 못해서 말입니다...

플레이어: 도움을 주셔서 감사합니다.

6. 피호마을 2

11005/

플레이어: (윤씨네 집 울타리 밖에서) 계십니까?

사냥꾼 윤씨: (집 안에서 들리는 소리) 누구쇼? 못 들던 목소린데?

플레이어: 촌장님 소개로 왔습니다. (잠시 생각하다) 마을 최고의 사냥꾼이 이 집에 살고 있다고 들었습니다만.

사냥꾼 윤씨: (집에서 나오며) 허허허 촌장님께서 그런 말씀을 하셨다고? (거만한 목소리로) 촌장님이 역시 사람 보는 눈이 있으시구만. 그래서, 여긴 뭐하러 오셨고. (플레이어를 훑어보며) 사냥하는 법이라도 좀 알려드려?

플레이어: (윤씨를 쳐다보며) 최근에 사냥하시다 동물들이 이상한 물건을 갖고 있는 걸 보셨다고 들었습니다만, 그게 진짜입니까?

사냥꾼 윤씨: (눈을 크게 뜨며) 아 그거 말이구만! 그래, 내가 요즘 그것들 때문에 사냥을 편하게 하지를 못해요. 가뜰이나 귀 밝은 짐승들이 어찌나 더 밝아졌는지. (한숨을 쉬며) 그나마 나 정도 되니까 토끼 고기라도 챙겨 오는 거지, 마을 사람들 다 굶어 죽게 생겼다니께?

플레이어: 혹시 그 물건이 어떻게 생겼습니까?

사냥꾼 윤씨: 글썄... (잠시 생각하다) 그걸 물건이라고 말하는 게 맞을지 말이며... 도깨비불 같기도 하고... 아무튼 그 이상하게 생긴 짐승들은 잡을 생각을 말어. 자고로 오래 사는 사람은 위험한 줄 알면 피하는 사람이여. (갑자기 플레이어를 째려보며) 그나저나, 당신은 누군데 나한테 이런 걸 꼬치꼬치 캐묻는거요? 뭐, 그 짐승들이라도 잡으러 가게?

플레이어: 아, 제 소개가 늦었습니다. (품에 있는 마패를 보여주며) 저는 조정에서 파견된 착호갑사입니다. 이곳 나주성에 식인범이 나타났다고 이야기를 들어 내려왔습니다.

사냥꾼 윤씨: (허리를 굽히며) 아이고, 나랏일 하시는 분이셨구만. 어휴, 전 그런 줄도 모르고 건방지게. (허리를 숙인 상태로 플레이어를 지켜보며) 근데, 궁에서 편하게 사시던 분이 야생 짐승을 잡으실 줄은 아신대요? (허리를 펴며) 이게 그 말은 쉬워 보여도, 짐승 잡는 게 영 쉬운 일은 아닙니다.

플레이어: (호탕하게 웃으며) 그렇습니까? 실력이 모자라다고 생각하지는 않습니다만.

사냥꾼 윤씨: 그럼 이런 말 하기 뭐하지만, 나으리께 부탁 하나만 드려도 괜찮겠습니까? 이상한 동물을 찾는다고 하셨지요? (손가락으로 가리키며) 저기 읍성 북쪽 문으로 나가면 이상한 동물들이 보일겁니다. 거기서 **토끼를 좀 잡아와 주실 수 있겠습니까?** 요즘 마을에 고기가 굉장히 부족해서 말이지요. 토끼를 잡다 보면 나으리께서 찾으시는 **이상한 물건도 발견하실 수 있을겁니다.**

7. 피호마을 3

11006/

사냥꾼 윤씨: (놀란 표정으로) 벌써 다녀오셨습니까? (고기를 확인하며) 이거 참. 마을 최고의 사냥꾼 자리는 반납해야겠습니다 허허. 가져오신 고기도 신선하니, 오늘은 마을 사람들 모두 배불리 먹을 수 있겠습니다.

플레이어: (멋쩍은 표정) 과찬이십니다. 알려주신 곳으로 가보니 토끼 말고도 이상하게 보이는 동물이 많더군요. 당분간 북쪽으로 사냥가시는 것은 피하는 게 좋겠습니다.

사냥꾼 윤씨: (허리를 숙이며) 아이고, 감사합니다 나으리. 이거는 약소하지만 보답입니다. (주인공에게 건네며) 얼마 전에 사냥에 나갔다가 주운 물건인데, 저는 까막눈이라 도통 읽을 수가 없어서 말이지요. 북쪽에서 주운 것인데, 나으리께 도움이 되었으면 좋겠습니다.

(이전에 보았던 것과 비슷한 느낌의 책을 건네 받는다)

플레이어: **촌장님께 돌아가야겠군.**

11007/

조항: (인기척에 돌아보며) 아, 오셨습니까? 어찌, 소독은 있으셨습니까?

플레이어: 성 북쪽에서 동물들을 사냥하니 이런 게 나오더군요. (창귀의 혼 조각을 꺼내며) 이런 걸 보신 적이 있으십니까?

조항: (자세히 들여다보며) 이건...! 틀림없습니다. 그 때 느꼈던 기운과 완전히 같습니다. (몸을 살짝 떨며) 이건 창귀의 것이 분명합니다.

플레이어: (손에 쥔 것을 바라보며) 역시...! 현대 이것 만으로 창귀를 어찌 잡을 수 있겠습니까? (한숨을 쉬며) 더욱이 상대는 귀신이니 칼로 잡을 수도 없을텐데 말입니다.

조항: (여전히 몸을 떨고 있다)

플레이어: ...촌장님?

조항: (정신을 차리며) ...아, 죄송합니다 나으리. 못 볼 꼴을 보여드렸군요. (한숨을 쉬며) 다시 볼 일 없을거라 생각했던 것을 눈으로 보니 이거 참...

플레이어: (조항을 측은한 눈으로 바라보며)

조항: (아쉬운 표정으로) 아쉽게도 이 부분은 제가 어떻게 해드릴 수 있는 부분이 아닐 것 같습니다. 도움을 구하고 싶어도 당장 이 성의 사도도 제 말을 들어주지 않으니 말이지요...

플레이어: (아쉬운 표정으로) 그렇습니까... 일단 날이 늦었으니 저는 이만 가보겠습니다.

8. 성 안 거리

11008/

플레이어: (어두운 표정으로) 이제야 창귀의 흔적을 찾았다고 생각했는데, 아무것도 단서를 얻을 수 없다니... 이를 어찌 한담...

(거리를 뛰어다니던 돌쇠가 플레이어와 부딪힌다.)

돌쇠: 예구구구... 아니 이게 시방 뭐하는 짓이여! (소리를 고래고래 지르며) 아이고, 여기 이방인이 사람 잡네 그려! (땅을 데굴데굴 구른다.)

플레이어: (어이없다는 표정으로 돌쇠를 바라본다)

돌쇠: (데굴데굴 구르다 갑자기 일어서며) ...뭐시여. 거기 당신. 품에 뭘 그리 기분 나쁜 걸 감추고 있는겨? 나 좀 보여줘. 안 그럼 관군을 부를겨? (소리를 지르려 한다.)

플레이어: (난감한 표정으로 품에서 창귀의 흔적을 꺼낸다)

돌쇠: (플레이어가 손에 쥔 것을 뻘히 바라보다 뒤로 벌러덩 넘어진다) 으아아악! 그거... 그거 당장 치워! (웅크린다) 우으으으... 싫어... 싫단 말여...! (들릴 듯 안 들리게 중얼거린다)

플레이어: (손에 쥔 것을 다시 품에 집어넣으며) 난감하구만... (한숨을 쉬며) 오늘은 소득도 없고 이만 주막으로 돌아가야겠군. (돌쇠를 뒤로 하고 가려한다)

돌쇠: (플레이어를 붙잡으며) 그거! 그거보다 큰 거! 저기 북쪽에 산 입구에서 내가 봤어! (흥분한 목소리로) 귀신이여! 사람이여! 호랑이여! ... (중얼거리며) 사람이여...? 호랑이여...?

플레이어: (돌쇠를 억지로 일으켜 세우며) 자세히 알려주시겠습니까?

돌쇠: (겁먹은 듯한 표정) 나...나는 몰러! 나는 아는 것이 없어! 북쪽 산 입구에 이상한 게 있는 것도 모르고! 그게 나한테 막 말을 거는 것도 나는 몰러! 아무것도 몰러! (도망친다)

플레이어: (도망가는 돌쇠를 바라보며) ...의외의 곳에서 좋은 이야기를 들었군. (하늘을 바라보며) 일단, 오늘은 날이 너무 늦었으니 주막으로 돌아갈까

9. 성 안 주막 (밤)

11009/

(어두운 방, 누워있는 플레이어, 천장을 바라보고 있다)

(그때, 밖에서 들리는 시끄러운 소리)

플레이어: 무슨 소리지? (잠시 고민하다) ... 안 되겠군. 바로 앞에 결정적인 단서가 있는데 확인하지 않을 수가 있나.

(플레이어가 방 밖으로 나선다.)

(마당이 깜깜하여 잘 보이지 않는다.)

(부뚜막 쪽에서 분주한 소리가 들린다.)

플레이어: 저쪽이다. (부뚜막 쪽으로 걸음을 옮긴다) (무기를 겨누며) 거기 누구인가?

???: 헛, 네놈이 아니란 말이다. 오늘도 글렀구만. 쫓

(정체 모를 그림자가 플레이어 옆을 빠르게 스쳐 지나간다.)

플레이어: 이런! (그림자 쪽으로 무기를 대보지만 이미 사라진 인기척) ... 놓친건가.

(집 안쪽에서 종얼거리는 소리가 들린다.)

나주댁: (겁에 질린 목소리로) 밖에는 암것도 없어... 암것도 없다니께... 다 허깨비여...

플레이어: ... **방으로 돌아가자**

(암전, 로딩)

10. 성 안 주막 (새벽)

11010/

나주댁: (아침상을 가져오며) 에고, 나으리. 간 밤에 별 일 없으셨고?

(전보다 더 초라해진 아침상에 초점)

플레이어: (잠시 생각에 빠지다) 예, 별 일 없었습니다. 아주 폭 잤습니다.

나주댁: 그래요? 거 다행이구먼. 내가 뭐랬어요, 어제 들은거 다 허깨비라 말씀드리지 않았슈?

플레이어: (미소를 지으며) 그러게 말입니다. 밥이 아주 맛있습니다.

(암전, 로딩)

플레이어: 간밤에 있었던 일... **촌장님을 찾아가보자.**

11. 피호마을

11011/

조항: (놀란 표정으로) 무슨 일이십니까? 이렇게나 다급하게.

플레이어: (잠시 숨을 고르며) 어젯밤에 창귀를 본 것 같습니다. 자세히 보지는 못했지만... 그 기운은 분명 제가 가진 이것과 똑 같은 것이었습니다.

조항: (플레이어에게 다가가며) 창귀라니? 어젯밤 말입니까? 자세히 말씀해주실 수 있겠습니까?

플레이어: 어젯밤에 주막 부뚜막이 소란스러워 가봤더니 그것이 숨어있더군요.

조항: (잠시 생각하다) ... 그렇다면 역시 주모가 창귀란 말씀이십니까?

플레이어: (고개를 저으며) 그건 아닌 것 같습니다. 창귀가 달아날 때 주모는 방 안에서 겁을 먹고 숨어있었으니 말입니다.

조항: (내심 안도하며 한숨) ... 다행입니다. 제가 소개한 사람이 나오리게 해를 입혔다면, 정말 죽어서도 사도님 얼굴을 뵈 길에 없었습니다.

플레이어: (잠시 기다리다) ... 아, 그러고보니 어젯밤 이야기 말고 또 말씀드릴 것이 있습니다.

조항: (다급한 목소리로) 창귀가 다른 곳에도 있었습니까?

플레이어: 음... 그건 아닙니다. 다만, 성 안 마을의 돌쇠가 좀 신경쓰이는 말을 해서 말이지요.

조항: 아... 돌쇠 말입니까...? (한숨을 쉬며) 참 영특한 친구였는데 말이죠... 돌쇠가 하는 이야기라면 흘려들으셔도 괜찮을겁니다.

플레이어: 하지만...

조항: (멀리서 부르는 소리에 반응하며) ... 죄송하지만 오늘은 말씀을 더 듣기 어려울 것 같습니다. 창귀도 창귀이지만 일단 산 사람은 살아야 하지 않겠습니까? 호식당할 운명이라도 굶어 죽을 수는 없으니 말이지요. (작게 웃다가) 저는 이만 농사일을 도우러 가봐야겠습니다. 또 새로운 이야기가 있으면 찾아오시지요. 기다리겠습니다.

플레이어: (멀어지는 조항의 뒷모습을 바라보며) **성 안에서 돌쇠를 찾아봐야겠어.**

12. 성 안 거리 (낮)

11012/

플레이어: 이상하군... 평소에는 잘 보이던 사람이 이렇게나 안 보일 일인가?

(길바닥에 어딘가 자유분방한 발걸음의 흔적이 보인다)

플레이어: ... 호랑이도 제 말하면 나타난다고 했던가? 옛 말에 틀린 것이 하나 없군. (피식 웃으며) 흔적을 따라가보자.

(흔적은 성 북쪽 문 밖으로 이어진다)

플레이어: 이곳은... (잠시 생각하다) 이런, 돌쇠가 위험할지도 모르겠군.

13. 나주읍성 북쪽, 무등산 기슭 (저녁)

11013/

플레이어: 벌써 해가 저물어가는데... 대체 돌쇠 이 자는 어디로 간 거지

(멀리서 들려오는 사람의 고함 소리)

플레이어: ... 이 소리는? (소리가 들린 쪽으로 뛰어가며) 이 어리석은 자가!

(멀리서 기괴한 멧돼지 앞에 주저앉은 돌쇠의 모습이 보인다)

돌쇠: (겁에 질린 목소리로) 끼에에에엑! 사...사람 살려~ 시방 내가 죽는다니께! (갑자기 미친듯이 웃으며) 푸하하하하 친구들아~ 오래 기다렸제! 시방 내가 니들 곁으로 간데이. 늦어서 미안했다아~!!!

플레이어: 이런, 늦었나!

(그 때, 멧돼지의 뒤에서 기이하게 생긴 무언가가 창을 휘두른다)

???: 어이쿠, 짐승이 사람을 위협하면 쓰나. 안 되지, 안 돼.

(정신을 차린 멧돼지. 잠시 두리번대더니 나무가 우거진 산으로 뛰어간다.)

플레이어: 이게... 대체... (정신을 차리며) 일단 돌쇠를 구하자. (기이하게 생긴 무언가를 향해 무기를 겨눈다)

14. 무등산 기슭 (해질녘)

11014/

???: (플레이어를 바라보며) 어이. 거기 괜찮나? 녀이 나간 표정인데? (잠시 생각하다) 아이쿠 이런. 내가 보일리가 없나? (멋쩍은 표정으로 뒤돈다)

플레이어: (기절한 돌쇠를 감싸며) ... 당신은 정체가 무엇입니까?

???: 오, 내가 보이는건가? 이것 참 별 일이구만. 그래, 당신이 보기에 나는 뭐라고 부르면 좋을 것 같나? (자신의 몸을 바라보며) 사람? 범?

플레이어: (긴장한 목소리로) 혹시 너는 창귀...인가? (무기를 고쳐 잡는다)

???: (비웃는 듯한 표정으로) 허허. 갑자기 말이 짧아지는구만. 그래, 내가 정말 귀신이라면 그깟 쇠덩이로 날 해할 수 있겠는가? (도발하듯) 어디 한번 해 보시게.

[???와 짧은 전투]

플레이어: (숨을 헐떡이며) 공격이... 전혀 닿지 않는군.

???: 사람의 기술로 귀신을 베려 하니 닿겠는가? (혀를 차며) 예잉, 간만에 나를 보는 자가 생겨서 재미난 일이 생길까 싶었는데, 글렀구만. (플레이어를 향해 창을 휘두르며) 오늘 본 것은 잊어주시게.

돌쇠: (???의 앞을 가로막으며) 그라몬 못써! 우리 갑사님 해치려 들지 말어!

플레이어: (놀란 표정으로) 돌쇠...?

???: (휘두르던 창을 내리며) 오호... 갑사님이라? 혹시 자네 조정에서 명을 받고 내려온 착호갑사인가? 내 알기로 착호갑사는 진작에 모두 사라졌을텐데?

플레이어: ... 귀신 주제에 세상 일에 밝군.

???: 뭐... 믿을지 말지는 자네 나름이지만, 나도 옛적에는 착호갑사 일을 했었어서 말이지. 지금은 이 꼴이 됐지만. 자네, 착호갑사라면 이 산에 있는 산군을 잡으러 온 거겠지?

플레이어: (의심하는 눈빛으로 쳐다본다.)

???: 의심하는 건 당연하다마는... 그럼 이것 하나만 일단 말해두지. 자네의 목적이 산군을 잡는 것이라면, 내 목적 또한 그것이야. (플레이어에게서 멀어지며) 잘 생각해보라고. 뜻이 생기면, 해질 때쯤 이 곳으로 찾아오게. 기다리고 있겠어.

플레이어: (멀어지는 의문의 존재를 바라보며) 어이가 없군.

(다시 기절한 돌쇠를 데리고 성 안으로 향한다.)

15. 성 안 주막 (해질녘)

11015/

(주막이 소란스럽다)

나주댁: (플레이어를 바라보며) 아이고, 나으리 오셨어요? 오늘은 왜 이렇게 늦게 들어오셨대. 참, (옆에 있던 여성을 바라보며) 애, 인사해라. 우리 주막에 묵고 계시는 나랏일하는 어르신이셔.

신희: (플레이어를 뵈히 바라보다 허리를 숙이며) ... 안녕하세요. 신희라고 합니다.

플레이어: (고개를 끄덕인 후 주모를 바라보며) 이 어린 아이는...?

나주댁: 조카라고 합니다. (희를 안타까운 눈으로 보며) 예구, 이 어린 애가 부모를 잃고 얼마나 힘들었을까. 희야, 뭐 먹고 싶은 건 없고?

신희: (잠시 고민하다) 신 것이 먹고 싶어요. 엄청 신 거.

나주댁: 신 거? (부뚜막으로 들어가며) 어디 신 것이 있던가...? 어디 보자...

(플레이어, 시선을 느끼고 신희를 쳐다본다.)

(신희, 플레이어와 눈이 마주치자 눈을 피한다.)

나주댁: (과일을 가져오며) 아이고, 장을 안 본지가 되가지고 신 것이 이것밖에 없네. 희야, 일단 이거라도 좀 먹어라.

(신희, 과일을 허겁지겁 먹는다.)

플레이어: 그럼, 오늘부터 이 아이도 여기서 지내는 겁니까?

나주댁: 그건 아니고, 아마 내일부터 여기서 지낼거예요. 애가 오늘 성에 와가지고 짐도 저 상인들한테 있고. (희를 바라보며) 아이고, 그렇게 맛있을까.

(신희, 신 과일을 미친듯이 허겁지겁 먹고 있다)

(멀리서 주모를 부르는 소리가 들린다)

상인 1: 아무튼 그래서, 애 돈은 잘 받았으니까, 내일 짐 들어서 아침에 이리로 오면 되겠소?

나주댁: 아유, 그래요. 아니지, 내가 아침에 그리로 갈게요.

상인 2: 찻찻, 그러슈.

(암전)

16. 성 안 주막 (밤)

11016/

(플레이어, 밤하늘을 보며 산책하고 있다)

플레이어: 그 자는 대체...

(그 때, 안방 문 앞에 놓인 하얀색 돌을 발견한다.)

플레이어: 이건... 설마 (줄지어 놓인 하얀색 돌을 따라 시선을 옮긴다)

(하얀색 돌, 마당 밖 울타리까지 가지런히 놓여있다.)

플레이어: ... 느낌이 좋지 않군. 일단 이 돌들은 치워야겠어.

(마당에 놓인 돌을 모아 주막 밖으로 버린다.)

플레이어: 아무래도... 내일 그 자에게 가 봐야겠군. 이대로는 할 수 있는 것이 없어. 일단... 잠을 자야겠군.

17. 성 안 주막 (깊은 밤 ~ 새벽)

11017/

(밖에서 들리는 부스럭거리는 소리)

???: 어...없어! 그럴 리가 없는데! 제가 분명...!

(밖에서 느껴지는 강력한 기운에 플레이어 잠에서 깬다)

???: 한번만 더 용서를...! 다음에는 꼭 대접하겠습니다...!

플레이어: 여자아이...? (문을 박차고 밖으로 나간다)

(마당은 아무도 없고 조용하다)

플레이어: (마당에 찍힌 호랑이 발자국을 바라본다) 이런...!

(플레이어, 마당을 지키고 있다. 얼마 지나지 않아, 해가 뜬다)

18. 성 안 주막 (아침)

11018/