

## ■ 기존 초반부 시나리오

1. 1300년대 조선의 양반들은 재미로 산짐승들을 무참히 사냥했고,
2. 무참히 죽음을 당한 짐승들의 원혼이 쌓여 인간을 먹어 치우는 괴물인 요괴가 탄생했다.
3. 원혼은 모이고 모여 산군조차 감염시켰고 결국 산군 역시 증오심으로 가득 찬 강력한 요괴 '장산범'이 되었다.
4. 장산범은 인간의 목소리를 흉내내어 사람을 홀려 잔혹하게 살해하는 요괴로, 장산범에게 희생된 이들은 감히 헤아릴 수도 없었다.
5. 산에서 약초를 캐며 생계를 이어오던 아랑의 가족은 어느 때와 같이 삼을 캐기 위해 산을 오르다 장산범의 공격을 받게된다.
6. 이 중, 아랑만이 살아남게 되어 그 날 이후 부모님을 죽인 원수 장산범에 대한 복수를 위해 수년간 수련에 임한다.

## ■ 개편 초반부 시나리오

1. 1300년대 조선 권력의 핵심인 무신들의 사냥놀이는 조선의 양반들 에게까지 유행. 무신과 양반들은 온 나라를 돌며 짐승들을 무참히 사냥했고, 그들의 놀이로 인해 죽임을 당한 짐승들의 원혼은 점차 쌓여 인간을 먹어 치우는 괴물인 요괴가 되었다.
2. 원혼의 힘은 끝없이 커져갔으며 수없이 많은 요괴가 탄생하고 산의 주인이자 평소 해를 끼치는 요괴들을 잡아 죽이는 영물 '산군'조차 원혼의 침식을 버티지못해 악의 를 가지고 인간을 해치는 요괴 통칭'장산범'이 되었다. (2챕터 보스)
3. 산에서 삼을 캐 생계를 이어오던 아랑의 가족은 삼을 캐러 산에 들어간다
4. 아랑이 산으로 간 이후 마을은 요괴들의 공격을 받게되고 아랑의 가족은 마을 사람들과 함께 모두 살해당한다.
5. 해가 질 무렵 삼을 캐고 돌아온 아랑은 처참한 마을의 모습을 보고 충격을 받고 가족들이 살고 있는 집으로 달려가지만 처참하게 살해당한 가족을 모습을 발견한다.
6. 폐인처럼 가족과 마을 사람들을 묻어주던 아랑.
7. 의뢰를 수행하기 위해 마을에 온 퇴마사는 폐허가 된 마을과 사람들을 묻어주고 있는 아랑의 모습을 보고 자신의 제자가 될 것을 제안한다.
8. 아랑은 부모님과 마을 사람들을 죽인 요괴들에 대한 복수를 하기 위해 퇴마사를 따라가 수련한다.
9. xx년의 수련. 어느 때와 같이 요괴 퇴치를 떠난 스승님이 돌아오지 않는다.
10. 아랑은 돌아오지 않는 스승님을 찾아 길을 떠난다.

## ■ 1장 요약 시나리오:

1. 아량은 여행을 하며 스승의 행방을 찾으며 요괴를 퇴치하는 여행을 한다. 강한 퇴마사가 있다는 소문을 듣고 해당 지역으로 향해 가던 중 요괴를 만나 처리한다(듀토리얼).
2. 아량은 휴식을 취하기 위해 다음 행선지로 가던 중 외딴 마을을 발견한다.
3. 마을의 입구에는 촌장이 홀로 남아있다. 홀로 남아 있는 촌장은 마을이 이렇게 된 이유를 설명해준다.  
(마을 노인: 마을의 관리자이자 지주인 양반집의 환갑 잔치 중 수상한 자가 나타나 양반에게 선물을 준다. 선물을 받은 양반은 선물이 환단인 것을 확인한 후 그것을 먹는다. 환단을 먹은 양반이 갑자기 피를 토하더니 괴물이 되어 마을 사람들을 무참히 살해했다.)  
**(촌장은 임의의 캐릭터> 설명을 해주는 어떤 요소라도 있다면 변경) [추가 리소스]**
4. 촌장에게 설명을 들은 아량은 인간을 요괴로 만드는 수상한 자에 대한 의구심을 품으며 요괴의 정체를 유추해 낸다.
5. 마을에 진입한 아량은 마을 곳곳 요괴들이 존재한 다는 것을 알아차리고 잡요들을 처리한다.
6. 마을의 요괴를 처리하면서 양반집 요괴가 도주할 경우를 대비해 마을 곳곳에 부적을 붙여 봉인진을 설치한다. **(사전준비, 기믹 수행)**
7. 잡요들의 정리와 요괴의 도주를 막은 아량은 정비를 마치고 양반집 안으로 진입한다.  
**(보스존 진입)**
8. 괴물이된 양반과의 전투 중 치명상을 입은 요괴가 (hp 일정 수치 이하 진입) 이상반응을 보
9. 인 후 산으로 도주한다.
10. 요괴를 상대하느라 지친 아량은 봉인진을 뚫고 도주하는 요괴를 잠시 휴식을 취한 뒤 추격을 시작한다. (요괴는 3지역 문지기로 재등장)

## ■ 2장 요약 시나리오: 두번째 임무: ?

1. 휴식을 취한 뒤 요괴의 행선지를 파악한 아량은 요괴를 추적한다.
2. 마을 뒤쪽의 우거진 산으로 들어간 아량은 부쉬진 사당으로 보이는 공간을 발견하고 그 공간에 요괴의 흔적이 있는 것을 확인한다.
3. 갑자기 사당 안쪽에서 "같이 놀자" 라는 아이의 목소리가 들려온다
4. 아량은 의문을 가지며 사당의 문쪽으로 다가가는 순간 사당의 문을 열고(부시는 연출 가능하면 더 좋음) 장산범이 아량을 덤치듯 공격하고 아량이 날아가며 전투에 들어간다. (보스전)
5. 장산범과의 전투에서 승리한 아량.
6. 죽기 전 제정신으로 돌아온 장산범(산군). 산군은 아량의 질문 "어째서 산의 수호신인 산군이 요괴가 되어 있는 것인가?"라는 질문에 자신이 요괴가 된 이유를 아량에게 말해준다.
7. 산군은 자신은 그저 길목을 차단하는 관문장에 불과하다고 아량에게 말해주며 산 깊숙한 곳 구미호가 지내는 저택이 존재한다고 말하고 눈을 감는다.
8. 눈을 감은 산군을 뒤로 하고 길을 떠나는 아량은 산군이 알려준 정보를 토대로 구미호의 본거지를 확인하기 위해 산을 넘는다.

### 3장 요약 시나리오: 구미호

1. 산군이 말해준 대로 길을 떠난 아랑.
  2. 산 중턱쯤 올라가자 계속을 타고 오르듯 지어져 있는 절이 보인다. 산군의 말로는 본래 스님들이 살아가던 절이었지만 구미호의 습격에 모두 당하고 요괴의 소굴로 변했다고 했다.
  3. 절은 계곡을 따라 올라가며 총 3개의 층계로 되어있으며 1층은 입구와 마당 2층엔 집들이 많이 있었으며 3층에는 큰 사당이 존재했다. (1층 2층 3층 레벨디자인)
  4. 절로 몰래 들어가는 길을 살펴보지만 협곡에 존재해 입구가 하나밖에 없다.
  5. 어쩔 수 없이 입구를 살펴보자 그곳에는 양반집에서 봤던 요괴가 존재한다. 웬지 크기가 더 커진 듯하다. (보스 재활용, 중간보스급의 몬스터)
  6. 문지기 요괴를 처치하고 절의 1층계로 진입하자 음산한 분위기의 공간이 나타난다
  7. 문 안쪽의 공간에는 다양한 잡 요괴들이 침입자를 처치하기 위해 전투에 들어가고
  8. 잡요들을 모두 처리한 아랑은 2층계로 올라간다.
  9. 2층계는 강력한 요괴 하나가 존재했고(둘이 존재해도 가능) 강력한 두 요괴를 처치한다.
  10. 두 요괴를 처치한 아랑은 마지막으로 3층계로 이동한다.
  11. 3층계로 진입한 아랑은 거대한 사당의 문을 열고 안으로 진입한다
  12. 내부에 있는 구미호는 하필 병력이 모두 이동한 시기에 습격자가 나왔다니 라고 투덜대며 아랑을 상대한다. (보스전 시작)
  13. 아랑을 상대하던 구미호는 아랑의 공격 방식이 익숙하다 느끼고 스승의 이름을 말하며 그의 제자냐고 묻는다. (2페이지 진입)
- 이어진 전투 이후 치명상을 입은 구미호는 퇴각하고 클리어