# Murder Mystery Game Script

# Bomnal Cafe

**제목**

"밀실 미스터리의 실마리를 풀다: 단서, 허황된 단서, 그리고 속임수의 게임"

**지속**

2-3시간

**줄거리**

배경 설정:  
  
이야기는 19세기 말, 조선시대의 제주도를 배경으로 전개됩니다. 제주도는 유배지로 알려져 있으며, 제주 여성들의 신화적인 지위, 애니미즘의 영향, 그리고 지리적인 특징 등이 독특한 문화와 역사를 형성하고 있습니다. 이러한 배경은 살인 미스터리를 더욱 흥미롭게 만들어줍니다.  
  
범죄 현장 설정:  
  
범죄 현장은 제주도의 관아인 관덕정에서 벌어집니다. 관덕정은 제주도의 역사와 문화를 대표하는 건축물로, 그 안에는 다양한 인물들이 모여 있습니다.  
  
사건의 전개:  
  
이야기는 네 명의 주요 인물을 중심으로 전개됩니다.  
  
1. 윤: 육지에서 온 뛰어난 수사관으로, 제주도의 관아에서 발생한 의문의 죽음을 조사하기 위해 제주도로 파견됩니다.  
2. 해원: 관아의 안주인인 해원은 제주 여성들의 신화적인 지위를 바탕으로 치유 능력을 가지고 있다는 소문이 있습니다.  
3. 인호: 관아의 참모인 인호는 해원의 연인이자 경쟁자로, 제주도의 정치적인 이해관계에 깊이 관여하고 있습니다.  
4. 성희: 육지에서 온 젊은 화가로, 해원의 초상화를 그리기 위해 제주도로 오게 됩니다.  
  
주요 사건 설명:  
  
1. 의문의 죽음: 관아의 안주인인 해원이 의문의 죽음을 맞이합니다. 윤은 제주도로 파견되어 이 사건을 조사하게 됩니다.  
2.치유 의식: 해원은 남편의 유산을 지키고 자신의 권력을 유지하기 위해, 섬의 애니미즘 신앙을 바탕으로 치유 의식을 조직합니다. 윤은 이 의식의 진실성을 의심하며, 해원이 지사의 죽음과 관련이 있을 수 있다는 의심을 품게 됩니다.  
3. 정치적 음모: 윤은 수사를 진행하면서, 인호가 해원을 몰아내고 섬의 권력을 차지하려는 정치적 음모를 발견합니다. 인호는 해원의 남편과 함께 일했던 인물로, 그의 야망과 욕망이 섬의 평화를 위협합니다.  
4. 예술가의 발견: 성희는 해원의 초상화를 그리면서, 지사의 죽음과 관련된 숨겨진 메시지를 발견합니다. 그녀는 이 정보를 윤에게 전달하며, 윤은 이 메시지를 통해 사건의 진실을 파헤치기 시작합니다.  
  
이 소설은 제주도의 신화와 전설, 그리고 섬의 독특한 지형적 특징을 바탕으로 전개됩니다. 이러한 배경은 소설의 분위기를 더욱 풍부하게 만들어주며, 독자들에게 흥미로운 이야기를 전달합니다.

**성격**

등장인물 소개:  
  
1. 윤:  
 - 배경: 윤은 육지에서 온 실력 있는 형사로, 제주도지사의 의문의 죽음을 조사하기 위해 제주도로 부임합니다. 그는 뛰어난 추리력과 수사력으로 유명합니다.  
 - 동기: 윤은 제주도지사의 죽음을 조사하면서, 그 배후에 숨겨진 진실을 파헤치기 위해 노력합니다.  
 - 비밀: 윤은 제주도지사의 죽음과 관련된 비밀을 파헤치면서, 자신의 과거와 관련된 비밀도 함께 밝혀지게 됩니다.  
 - 관계: 윤은 제주도지사의 아내인 해원과 처음에는 대립하지만, 나중에는 서로 협력하며 진실을 파헤치기 위해 노력합니다.  
  
2. 해원:  
 - 배경: 해원은 제주도지사의 아내로, 제주도의 신화적인 지위를 바탕으로 치유 능력을 가지고 있다는 소문이 있습니다. 그녀는 제주도지사의 죽음과 관련된 비밀을 숨기고 있습니다.  
 - 동기: 해원은 제주도지사의 죽음과 관련된 비밀을 숨기면서, 자신의 권력을 유지하기 위해 노력합니다.  
 - 비밀: 해원은 제주도지사의 죽음과 관련된 비밀을 숨기면서, 자신의 과거와 관련된 비밀도 함께 숨기고 있습니다.  
 - 관계: 해원은 제주도지사의 죽음과 관련된 비밀을 숨기면서, 자신의 권력을 유지하기 위해 노력합니다.  
  
3. 인호:  
 - 배경: 인호는 제주도지사의 측근으로, 해원과 함께 제주도지사의 권력을 유지하기 위해 노력합니다.그는 섬의 정치적인 음모에 깊이 관여하고 있으며, 섬의 지배권을 차지하기 위해 어떤 일이든 할 준비가 되어 있습니다.  
 - 동기: 인호는 권력과 부를 얻기 위해 노력하며, 이를 위해 어떤 일이든 할 준비가 되어 있습니다.  
 - 비밀: 인호는 해원을 배신하고, 섬의 지배권을 차지하기 위해 어떤 일이든 할 준비가 되어 있습니다.  
 - 관계: 인호는 해원과 복잡한 관계를 가지고 있으며, 윤과 함께 일하면서 그의 계획을 방해하려는 시도를 합니다.  
  
4. 성희:  
 - 배경: 성희는 육지에서 온 젊은 예술가로, 해원의 초상화를 그리기 위해 섬에 왔습니다. 그녀는 섬의 전설과 신화에 매료되어 있으며, 해원의 초상화를 그리기 위해 노력합니다.  
 - 동기: 성희는 해원의 초상화를 그리기 위해 노력하며, 이를 통해 자신의 예술적 재능을 발휘하고자 합니다.  
 - 비밀: 성희는 해원의 초상화를 그리기 위해 노력하면서, 해원의 비밀을 알게 됩니다.  
 - 관계: 성희는 해원과 함께 일하면서, 해원의 비밀을 알게 됩니다. 그녀는 해원과 함께 일하면서, 해원의 비밀을 알게 됩니다.  
  
각 캐릭터는 독특한 성격과 이야기를 가지고 있으며, 그들의 관계는 섬의 정치적인 음모와 함께 복잡하게 전개됩니다.

**범죄 현장 이전의 사건**

성희의 4일간의 행사로그.

**단서**

성희의 이벤트 로그:  
  
캐릭터 1:  
핵심 단서:  
1. 책상 서랍에 숨겨진 메모로, 범죄에 대한 중요한 정보를 담고 있습니다.  
2. 잠긴 방에서 발견된 수수께끼의 쪽지로, 피해자와 다른 캐릭터 간의 연관성을 나타냅니다.  
  
오도 단서:  
1. 붉은 허수아비 단서로, 캐릭터가 플레이어들을 혼란시키기 위해 제공하는 잘못된 알리바이입니다.  
2. 가짜 증거로, 범죄와 관련이 없는 물건을 심어 플레이어들을 혼란스럽게 만듭니다.  
  
캐릭터 2:  
핵심 단서:  
1. 피해자의 일기장에서 발견된 범죄의 동기를 나타내는 단서입니다.  
2. 범죄 현장에서 발견된 숨겨진 카메라 영상으로, 범죄의 중요한 순간을 담고 있습니다.  
  
오도 단서:  
1. 가짜 알리바이로, 캐릭터가 플레이어들을 혼란시키기 위해 제공하는 거짓된 이야기입니다.  
2. 가짜 증거로, 범죄와 관련이 없는 물건을 심어 플레이어들을 혼란스럽게 만듭니다.  
  
캐릭터 3:  
핵심 단서:  
1. 책 속에 숨겨진 메모로, 범죄에 대한 중요한 정보를 담고 있습니다.  
2. 잠긴 방에서 발견된 수수께끼의 쪽지로, 피해자와 다른 캐릭터 간의 연관성을 나타냅니다.  
  
오도 단서:  
1. 붉은 허수아비 단서로, 캐릭터가 플레이어들을 혼란시키기 위해 제공하는 잘못된 알리바이입니다.  
2. 가짜 증거로, 범죄와 관련이 없는 물건을 심어 플레이어들을 혼란스럽게 만듭니다.  
  
캐릭터 4:  
핵심 단서:  
1. 책상 서랍에 숨겨진 메모로, 범죄에 대한 중요한 정보를 담고 있습니다.  
2. 잠긴 방에서 발견된 수수께끼의 쪽지로, 피해자와 다른 캐릭터 간의 연관성을 나타냅니다.  
  
오도 단서:  
1.가짜 알리바이, 범죄 당시 캐릭터의 행적을 속이기 위해 꾸며낸 이야기.  
2. 가짜 문서와 같은 증거를 심어 혼란을 일으키고 플레이어를 속이는 것.

**플레이어 지침**

1. 캐릭터 1:  
  
1라운드: 자기 소개와 배경을 소개합니다. 책상 서랍의 비밀 공간과 잠긴 방에서 발견된 수수께끼의 쪽지에 대해 언급합니다.  
  
2라운드: 다른 플레이어들의 단서를 수집하면서, 잘못된 정보를 조심합니다. 자신이 가진 주요 단서를 공유하지만, 잘못된 정보를 알고 있는 단서와 가짜 증거에 대해서도 언급합니다.  
  
3라운드: 공개 토론을 진행하면서, 잘못된 정보가 공유되는 것을 주의합니다.  
  
4라운드: 더 많은 단서를 수집하면서, 잘못된 정보를 심는 것을 경계합니다.  
  
5라운드: 투표에 참여하면서, 잘못된 정보가 있을 수 있다는 것을 염두에 둡니다.  
  
2. 캐릭터 2:  
  
1라운드: 자기 소개와 배경을 소개합니다. 일기장의 내용과 숨겨진 카메라 영상에 대해 언급합니다.  
  
2라운드: 다른 플레이어들의 단서를 수집하면서, 잘못된 정보를 조심합니다. 자신이 가진 주요 단서를 공유하지만, 잘못된 정보를 알고 있는 단서와 가짜 증거에 대해서도 언급합니다.  
  
3라운드: 공개 토론을 진행하면서, 잘못된 정보가 공유되는 것을 주의합니다.  
  
4라운드: 더 많은 단서를 수집하면서, 잘못된 정보를 심는 것을 경계합니다.  
  
5라운드: 투표에 참여하면서, 잘못된 정보가 있을 수 있다는 것을 염두에 둡니다.  
  
3. 캐릭터 3:  
  
1라운드: 자기 소개와 배경을 소개합니다. 책 속의 숨겨진 메시지와 잠긴 방에서 발견된 수수께끼의 쪽지에 대해 언급합니다.  
  
2라운드: 다른 플레이어들의 단서를 수집하면서, 잘못된 정보를 조심합니다.자신이 가지고 있는 주요 단서를 공유하되, 허황된 단서와 가짜 증거에 대해서도 언급합니다.  
  
3라운드: 열린 토론을 진행하되, 잘못된 정보가 공유될 수 있으니 주의합니다.  
  
4라운드: 더 많은 단서를 수집하되, 조작된 증거나 거짓 알리바이에 주의합니다.  
  
5라운드: 투표 시, 자신이 수집한 증거를 바탕으로 투표하되, 잘못된 정보가 있을 수 있으니 주의합니다.  
  
4. 캐릭터 4:  
  
1라운드: 자신을 소개하고, 자신의 배경을 공유합니다. 비밀 칸에 숨겨진 메시지와 잠긴 방에서 발견된 수수께끼의 쪽지에 대해 언급합니다.  
  
2라운드: 다른 플레이어들의 단서를 수집하되, 잘못된 정보에 주의합니다. 자신이 가지고 있는 주요 단서를 공유하되, 가짜 알리바이와 조작된 증거에 대해서도 언급합니다.  
  
3라운드: 열린 토론을 진행하되, 잘못된 정보가 공유될 수 있으니 주의합니다.  
  
4라운드: 더 많은 단서를 수집하되, 조작된 증거나 거짓 알리바이에 주의합니다.  
  
5라운드: 투표 시, 자신이 수집한 증거를 바탕으로 투표하되, 잘못된 정보가 있을 수 있으니 주의합니다.