

The Road Not Taken 未行之路



钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：Patters & Alex S

支持7-15人

善良阵营·镇民



密使 Emissary

在你的首个夜晚，你会得知一个**恶魔**的**伪装**和一个在场的**善良**角色。



洗衣妇

在你的首个夜晚，你会得知两名玩家和一个**镇民**角色：这两名玩家之一是该角色。



占卜师

每个夜晚，你要选择两名玩家：你会得知他们之中是否有**恶魔**。会有一名**善良**玩家始终被你的能力当作“**恶魔**”（**干扰项**）。



村夫

每个夜晚，你要选择一名玩家：你会得知他的阵营。
[+0~2 村夫，复数村夫中有一人**醉酒**]



旅店老板

每个夜晚*，你要选择两名玩家：他们当晚**不会死亡**，但其中一人会**醉酒到下个黄昏**。



哲学家

每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择一个**善良**角色：你获得该角色的能力。如果这个角色在场，他**醉酒**。



炼金术士

你拥有一个**爪牙**角色的能力。
当你使用能力时，说书人可能会要求你更换选择。



艺术家

每局游戏限一次，在白天时，你可以私下拜访说书人提问一个是非题，你会得知该问题的**答案**（是/不是/我不知道）。



博学者

每个白天，你可以私下询问说书人以得知两条信息：一个是**正确**的，一个是**错误**的。



失忆者

你不知道你的能力是什么。每个白天你可以找说书人猜测一次，你会得知你的猜测有多准确。



士兵

恶魔的**负面能力**对你无效。



农夫

当你在**夜晚死亡**时，一名**存活**的**善良**玩家会变成**农夫**。



食人族

你拥有上个**死于处决**的玩家的**能力**。如果该玩家属于**邪恶阵营**，你**中毒**直到下个**善良**玩家**死于处决**。

善良阵营·外来者



潮流花车 Bandwagon

每局游戏限一次，在白天时，你可以公开转变为说书人认为**将会获胜**的阵营。



陌客

你可能会被当作**邪恶阵营**、**爪牙**角色或**恶魔**角色，即使你已**死亡**。



酒鬼

你不知道你是**酒鬼**。你以为你是一个**镇民**角色，但其实你不是。



月之子

当你得知你**死亡**时，你要公开选择一名**存活**的玩家。如果他是**善良**的，在当晚他会**死亡**。

邪恶阵营·爪牙



鹰身女妖

每个夜晚，你要选择两名玩家：明天第一名玩家需要“**疯狂**”地证明第二名玩家是**邪恶**的，否则他们之中可能会有人**死亡**。



刺客

每局游戏限一次，在夜晚时*，你可以选择一名玩家：他**死亡**，即使因为任何原因让他**不会死亡**。



阿巴里 Arburri

每个夜晚，你要选择一个不超过三字的短语：会有一名玩家明天必须对该短语“**疯狂**”，否则他可能被**处决**。



哥布林

如果你在**被提名**后公开声明自己是**哥布林**且在那个白天**被处决**，你的阵营获胜。

邪恶阵营·恶魔



亡骨魔

每个夜晚*，你要选择一名玩家：他**死亡**。
被你杀死的**爪牙**保留他的能力，且与他邻近的两名**镇民**之一**中毒**。[-1 外来者]



牙嚙巴卜

在你的首个夜晚，你会得知一段秘密短语。每次你在白天公开说出这段短语，当天便可能会有一名玩家在这之后**死亡**。



赛 Schai

在你的首个夜晚，你要查看**魔典**并为所有玩家编排一个顺序。
每个夜晚*，一名可以**死亡**的玩家以你所选择的顺序依次**死亡**。

疯狂

当你陷入“**疯狂**”时，意味着你需要向其他玩家**有诚意且努力的**证明某件事情，如不这么做会受到**惩罚**。

中毒 / 醉酒

中毒的玩家会失去能力，但会认为自己仍具有能力，说书人会做出这些玩家仍然具有能力的行为。如果**中毒**玩家的角色能力会给他提供信息，说书人可能会给出**错误信息**，**中毒**的玩家不会得知自己**中毒**。**醉酒**同理。

*代表
非首个夜晚

首夜
个晚

其夜
他晚

Blood
on the
Clocktower

未行之路

The Road Not Taken

支持7-15人

剧本作者：Patters & Alex S

玩家数量	7	8	9	10	11	12	13	14	15+
镇民	5	5	5	7	7	7	9	9	9
外来者	0	1	2	0	1	2	0	1	2
爪牙	1	1	1	2	2	2	3	3	3
恶魔	1	1	1	1	1	1	1	1	1



钟楼剧本博物馆
美术设计