

No Greater Joy

hecho por Steven Medway

ALDEANOS



Detective

Comienzas sabiendo que 1 de 2 jugadores es un Minion en particular.



Relojero

Comienzas sabiendo a cuántos pasos del Demonio está su Minion más cercano.



Émpata

Cada noche, aprendes cuántos de tus 2 vecinos vivos son del equipo malo.



Camarera

Cada noche, escoge a dos jugadores vivos (no tú mismo): aprendes cuántos despertaron esta noche gracias a su habilidad.



Artista

Una vez por juego, durante el día, hazle una pregunta de sí o no al Narrador en privado.



Sabio

Si el Demonio te mata, aprendes quién es entre 2 jugadores.

FORASTEROS



Torpe

Cuando te das cuenta que moriste, públicamente escoge a un jugador vivo: si es del equipo malo, tu equipo pierde.



Borracho

No sabes que eres el Borracho. Piensas que eres un Aldeano en particular, pero no lo eres.

MINIONS



Barón

Hay Forasteros extra en el juego. [+2 Forasteros]



Mujer Escarlata

Si hay 5 o más jugadores vivos y el Demonio muere, te conviertes en el Demonio. (Viajeros no cuentan)

DEMONIOS



Imp

Cada noche*, escoge a un jugador: se muere. Si tú mueres de esta manera, un Minion se convierte en el Imp.

Primera Noche

-  Anochecer
-  Info Minion
-  Info Demonio
-  Detective
-  Émpata
-  Relojero
-  Camarera
-  Amanecer

Otras Noches

- Anochecer 
- Mujer Escarlata 
- Imp 
- Sabio 
- Émpata 
- Camarera 
- Amanecer 