









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 