









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.
--	------------	--