









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 