

بازی مافیا کلاسیک پیشرفته

GODLESS

WELCOME TO NO MAN'S LAND.



گروه اول : تیم کافران

Exclusive
**FIRST
LOOK**
Entertainment



کافر:

رئیس تیم کفار و قدرتمندترین شخص گروه می باشد.

شات شب به دست اوست. اعترافش برای کشیش روستاییست.

اگر در روز مورد حمله محافظ قرار بگیرد زخمی میشود و شب، بعد از شات زدن کشته می شود.

اگر دزد به او بزند و همان شب کشیش اعترافش را بگیرد، اعتراف مثبت است.

خائن کافر را می شناسد.

او یک بار میتواند دوئل ریش سفید را رد کند.



قاتل :

دومین قدرت تیم کفار است که یک شات نامیرا دارد.

یک شب میتواند اعلام کند شات میزند و آن شب تیر به دست اوست.

هر کسی را شات کند با هر نقشی باشد آن شب کشته می شود.

اگر شبی که شات میزند دزد به او بزند، آن شب نمیتواند کاری کند.





هفت خط:

سومین رتبه تیم کفار است.

دو سکه دارد برای حدس نقش.

هر شب که بخواهد میتواند اسم یک نفر را روی سکه بنویسد و نقشش را حدس بزند، اگر درست باشد آن شخص کشته میشود.

هفت خط دو سکه دارد و در صورت حدس اشتباه افتاقی برای خودش نمی افتد.

اگر دزد به او بزند همان شب نمیتواند از ابیلتی خود استفاده کند.

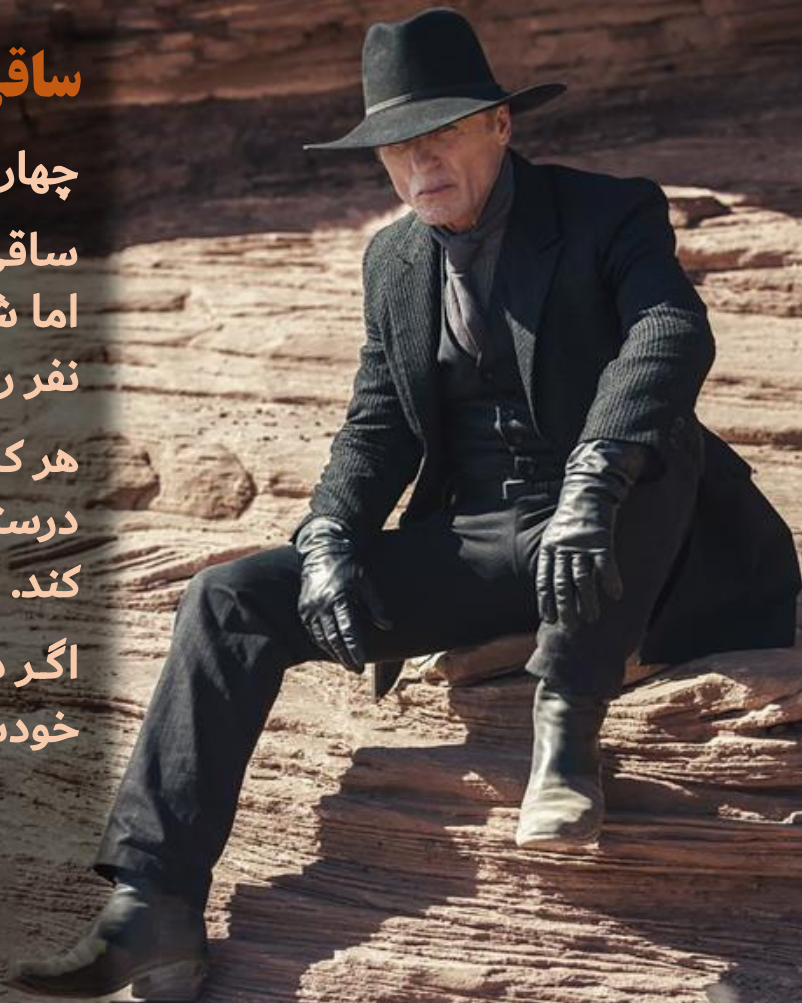
ساقی:

چهارمین رتبه تیم کفار است.

ساقی یاران خود را می شناسد
اما شب تنها بیدار میشود و یک
نفر را مست میکند.

هر کس مست شود نمیتواند به
درستی از ایلیتی خود استفاده
کند.

اگر دزد به ساقی بزند ، ساقی
خودش مست میشود.



خائن :

پنجمین کافر بازیست که کاملاً مستقل بازی میکند. نه یاران خود را میشناسد (فقط کافر را می شناسد)، نه آنها او را میشناسند. اعتراف و استعلامش همیشه روستایست. اگر از بازی خارج شود یک شب میتواند شب سیاه اعلام کند و آن شب هیچ روستایی اکت ندارد.

ریش سفید روستا او را میشناسد.

خائن وارد دوئل نمی شود.





قمار باز:

ششمین رتبه تیم کفار
است.

هر شب میتواند با یک نفر
قمار کند. (سنگ کاغذ قیچی)

اگر دو شب بازی را ببرد آن
شخص کشته میشود،

اگر ببازد خودش کشته
میشود. قمار اجباریست.

کسی که مست شده قمار را
میبازد.

مزدور:

هفتمین رتبه تیم کفار است.

مزدور از شب چهارم بازی میتواند یک روستایی را زورگیری کرده و وارد تیم خود کند.

نقش های که زورگیری نمیشوند:

۱. ریش سفید
۲. محافظ
۳. مستقل
۴. کلانتر
۵. کابوی
۶. حرفه ای





گروه مستقل

:

دزد
سایه

دزد:

نقش مستقل بازیست و هر شب از یک نفر دزدی میکند.

اگر به نقش های کفار بزند ابیلیتی را می دزدد اما خودش نمیتواند استفاده کند.

اگر به روستایان بزند فقط از ابیلیتی دکتر و کشیش میتواند استفاده کند.

آرز برد مستقل برابری تعداد کافر و روستایی و مستقل است.

مستقل شب ها فقط با تیر قاتل یا مارشال کشته میشود.

مستقل هر جا از بازی خارج شود استعلامش روستاییست.



سایه:

یار دزد می باشد و مستقل است. در صورت خروج دزد از بازی به دزدی ادامه میدهد.

سایه و دزد شب اول

در یک گروه بیدار میشوند.

سایه شب سوم یا پنجم میتواند سه اسم به راوی بدهد، اگر دو روستایی و یک کافر در لیستش باشد، هر سه نفر همان شب کشته میشوند.

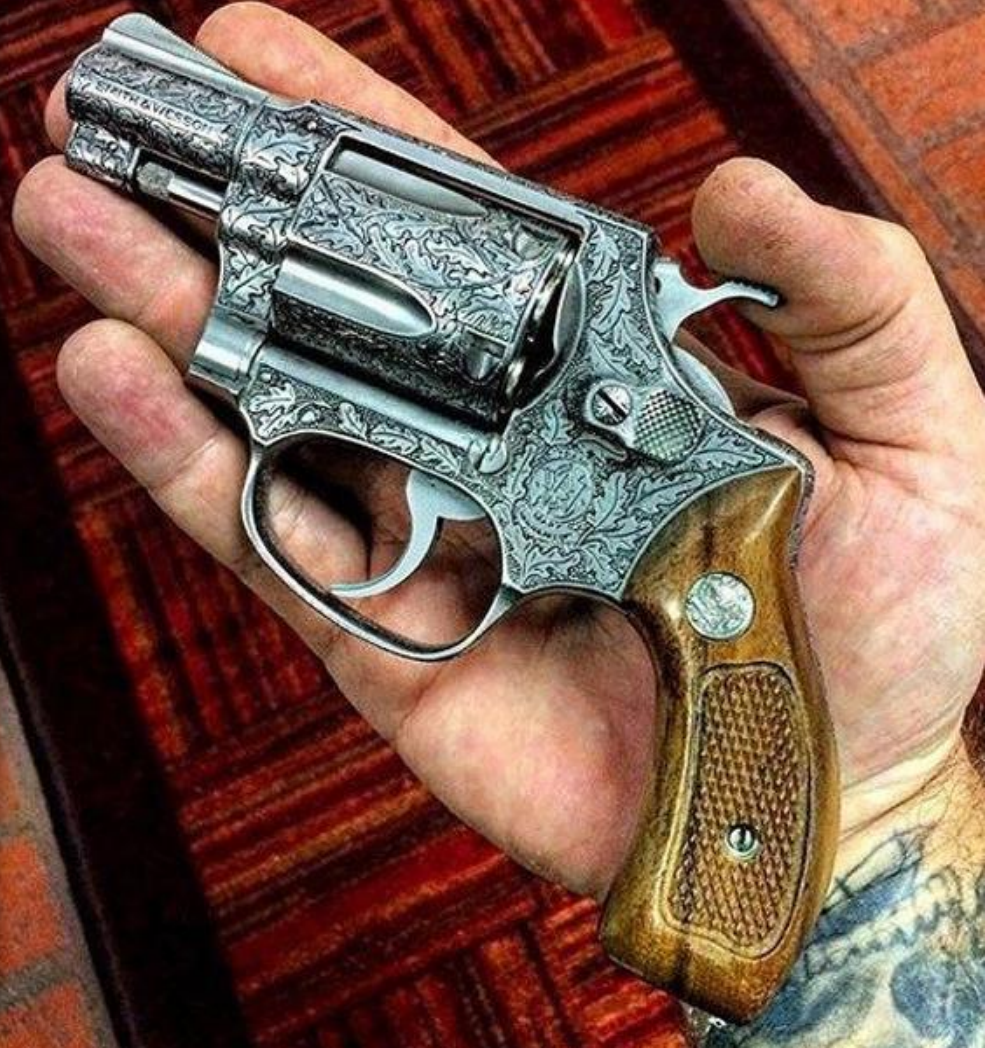


رولت ساز:

یک شخصیت مستقل است که شب ها با تیر کافر نامیراست و هر شب یک هفت تیر به یک نفر میدهد و انتخاب میکند شلیک چندم پر باشد.

فردا کسی که اسلحه دریافت کرده است در نوبت صحبت خود باید شلیک کند و به همین ترتیب تا زمان رسیدن به ماشه پر تیراندازی ادامه دارد.

رولت ساز مست شود خودش اولین تیر را شلیک میکند.





ارباب :

یک شخصیت مستقل است که از شب اول بازی یک نفر را (روستای یا کافر) به بردگی میگیرد و باهم در گروه لینگ می شوند.

شخص برده شده از آن پس در تیم مستقل می باشد. برده از هر سایدی مستقل می باشد.

در صورت خروج **ارباب** از بازی تمام برده ها کشته می شوند.

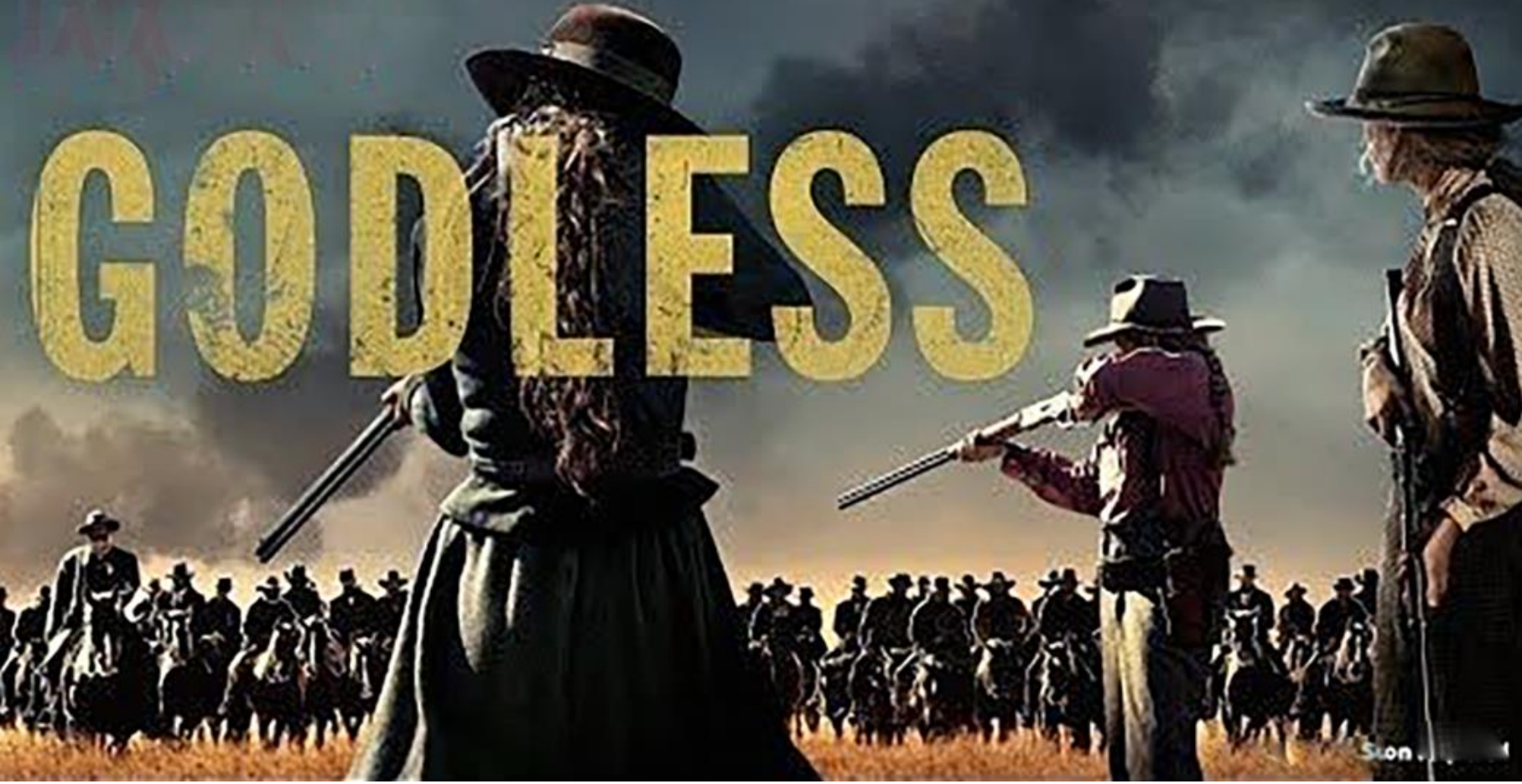
ارباب شب ها با تیر کافر کشته نمی شود.

آرز برد ارباب بدست آوردن نیمی از تعداد کل افراد حاضر در بازیست.

نکته : مستقل و ریش سفید به بردگی گرفته نمی شوند.

تیم روستاییان

GODLESS



کشیش:

معتقد ترین روستاییست و هر
شب از یک نفر اعتراف میگیرد.

اگر از ۳ روستایی اعتراف بگیرد به
دلیل تهمت نابه جا از کلیسا
اخراج میگردد.

اعتراف کافر و خائن برایش
روستایست.

اعتراف دزدی که به کافر زده باشد
همان شب برایش کافر می آید.



کابوی:

فداکارترین روستاییست.

هر جای بازی بخواهد میتواند بر اسب
خود سوار شود

و طناب را گردن یک نفر بیاندازد و از بازی
خارج کند.

کابوی و آن شخص هیچ کدام وصیت
ندارند.

کابوی اگر مست باشه تنها از روستا خارج
میشه.



A man in a dark, long coat and a hat is shown in profile, aiming a rifle. The scene is dimly lit with a warm, brownish glow, suggesting a night or a dark, dusty environment. The man's coat is long and appears to be made of a heavy material, possibly leather or wool. The background is dark and textured, with some light particles or dust visible.

محافظ:

نگهبان روستاست و شب ها از روستا
خارج شده و از آن محافظت میکند.

شب ها شات کافر نمیشود.

هر جای بازی بخواهد میتواند با اعلام
نقش یک نفر را با تیرش بکشد. از آن پس
شهروند ساده و شب ها میرا میشود.

اگر مست شود تیرش خطا میرود.

محافظ در رای گیری یا دوئل میتواند
بگوید من محافظم و به من رای ندهید.



ریش سفید:

داناترین فرد روستاست که مست نمیشود و قابل زورگیری هم نیست. خائن روستا را میشناسد.

ریش سفید دوبار میتواند بین دو نفر دوئل بدهد که کافر باید آنرا تایید کند. (خائن را نمی تواند وارد دوئل کند.

در صورت مساوی شدم آرا تصمیم نهایی خروج دوئل بعد از رای گیری با ریش سفید است.

مارشال:

روستایی است که به دنبال دزد می‌گردد.

نقش مقابل دزد بازیست.

هر شب میتواند اعلام دزد را از راوی بگیرد.

شبی که اعلام بگیرد نمیتواند شلیک کند.

دو تیر دارد برای کشتن مستقل دارد.

شلیک اختیاری است.



فاحشه

یک روستاییست که هر کس
شب او را انتخاب کند
برای یک روز سایلنت میشود
و فقط می تواند در رای گیری
شرکت کند.
فاحشه مست نمیشود.
شبی که زندانی شود کسی نمیتواند
او را تاج کند.
فاحشه اگر در روز به هر نحوی از
بازی خارج شود،
آن شب هیچ کفاری هیچ اکتی
نخواهد داشت.



شهر دار کینه جو :

یک بار در طول بازی قبل از رای گیری دوم میتواند شهر را تعطیل کند و رای گیری دوم انجام نشود.

دو تیر برای انتقام دارد که هر شب یک اسم به راوی می دهد که اگر آن شخص شب کشته شود فردا برای انتقام یک تیر بدست می آورد که توی روز آن را شلیک میکند.



CAL CLINIC
HAELA QUINN, M.D.

MEDICAL CLINIC
DR. MICHAELA QUINN, M.D.

پزشک:

وظیفه نجات جان روستاییان را دارد.

تا آخر بازی میتواند خودش را نجات دهد.

اگر مست شود نمیتواند کسی را نجات دهد.

اگر دستگیر شود فقط خودش را میتواند نجات دهد.

پزشک میتواند کسی که مسموم شده را نجات دهد.



آهنگر :

در طول بازی هر شب
بخواید میتواند به یک نفر
زره بدهد.

مست شود آن شب زره
خراب میشود.

میتواند در یک شب دو زره
بدهد.

کلا ۲ زره دارد.

A woman with long, wavy brown hair is standing on a staircase. She is wearing a teal, sleeveless, lace-trimmed dress with a matching sash and matching teal lace-up boots. She is leaning against the dark metal railing of the staircase. The background is a dark wall with a repeating damask pattern. The lighting is dramatic, with strong highlights and deep shadows.

هتل دار

پولدارترین شخص روستاست

میتواند هر شب

یک روستایی را به

هتلش دعوت کند.

اگر کافر و ساقی یا خائن

را به هتل بیاورد

هتل به دست آنها می افتد.

آنها می توانند هتل و روستایان

آنها را آتش بزنند و همه را بکشند.

حرفه ای:

یک روستایی متخصص در ساخت بمب است.

در طول بازی دو بمب ساعتی دارد.

یکی را تا وقتی زنده است به یک نفر میند.

بمب دوم را زمانی که کشته شود به یک نفر میند.

هر زمان که بخواهد بمب منفجر شود به راوی اعلام میکند و ساعت شمار بمب فعال میشود و حین صحبت آن شخص منفجر میشود.

بمب حتما باید قبل از ترن صحبت آن شخص فعال شود.





مست:

یک روستایی فقیر و دائم
الخر است.

بدلیل مستی توانایی
تشخیص ندارد و رای
هایش در بازی
شمرده نمیشود.



کلاتر:

هر شب بخواهد یک نفر را دستگیر میکند.
آن شخص فردا در طول بازی سایننت است.
مست شود خودش را زندانی میکند.
3 روستایی را دستگیر کند بدلیل بی کفایتی
اخراج میشود و ابیلتی ندارد.

نانوا:

روستایی که وظیفه تامین غذای روستا را دارد. سه عدد نان دارد. یک نان مقوی و دو نان مسموم. هر شب میتواند به یک نفر نان دهد، اگر نان قوی باشد آن شخص هر شبی که کشته شود اعلام میشود نان مقوی خورده و تا قبل از رای گیری در بازی میماند. اگر نان مسموم بدهد آن شخص فردا سایلنت است و راوی به او می گوید که مسموم شده و میتواند رای دهد. شب اکت خود را انجام می دهد و فردا از بازی خارج می شود.



گردن کلفت

یک روستایی پر زور و توانمند که از شب دوم
هر شب یک نفر را از اکت های کافران
(ساقی-مزدور) و دستگیر شدن توسط کلانتر
نجات می دهد.
مست شود کاری از دستش بر نمی آید.



