

返航录 · 三阵营对抗规则 v1preview1.0 · 判定流程图

图形化重排：节点框＋箭头连线 · 同步行动位／席位／组位口径
同步 v1preview1.0（第十一批）：新增逃亡（次胜）6.9、有效输出／无效输出 4.10.0、发起者记账 2.8.16、强力乔装 7.3.0、染血指认 7.2.7、票数公开（批次⑨）、驱逐门槛 3 票；感染抑制 3 次→2 次；工匠库存 2→3
太空杀 · 三阵营对抗规则v1preview1.0 · 判定流程图通则权威化版 · 同步v1preview1.0：步骤0.2窃听 · 批次⑪ · 暴露口径 · 封锁时序 · 结茧目标 · 感染侧类序 · 毒师 | 玩家15
人 · 人类11／异形3／外星人1 · 初始倒计时24昼夜

本图索引

共14幅 · 定义以正文条款为准

图	名称	图	名称
图1	胜负判定总流程	图8	船员查验（验证式）判定
图2	夜间步骤顺序与公告批次	图9	乔装发动与生效判定
图3	攻击结算八步链（全文唯一基准）	图10	通用判定通则（2.8 兼容层）
图4	伤害 · 濒死 · 死亡判定	图11	毒药计时 · 层序 · 清除判定
图5	感染施加与致死判定	图12	进程型产出判定（资源生产通则 2.9）
图6	白天流程与驱逐判定	图13	摆渡人调查判定（新增）
图7	残局：寂灭时刻与决斗时刻	图14	疫苗研制 · 接种 · 生效判定（新增）

图1胜负判定总流程

1.2.3判定顺序 · 1.2.4补充裁定 · 1.5.2夜数上限 · § 0.5裁判次序

顺序	条件
○	已达第 99 夜仍未有胜负，或已用满全部加时
①	异形＋外星人全灭
②	人类全灭且外星人已灭
③	人类全灭且异形全灭、外星人存活
④	倒计时 ≤0 且人类尚未全灭、未触发 9.0 永久失效

优先级自上而下，取最先命中者；平局优先级最高，达成即不再检查①②③④。
● 人类全灭且异形与外星人均存活时①②③④均不命中→进入寂灭时刻；倒计时胜利线自人类全灭那一刻起自动取消。
● 「投票结算」涵盖白天常规驱逐与夜晚会议驱逐，两者同为投票结算，不重复计为两个节点。
乔装与变形不改变阵营，①②③的「全灭」一律按真实阵营统计（2.8.1②）。 ●逃亡（次胜，6.9）不属本表——外星人脱离对局判次胜，对局继续进行，其余两阵营依 1.2.5 判定；次胜不入本表顺序，亦不优先于本表任一条件。
●僵局判定（1.4.3） 仅适用于决斗时刻，优先于本表的99夜平局。
平局另有时长制：满3小时可提求和，赞成票超过参与表决人数半数即判平，累计加时上限60分钟；弃票不计入分母。

图2夜间步骤顺序与公告批次

2.1夜间步骤总表 · 2.1.6公告批次一览 · 2.8.12公告最小信息通则

阶段	发生什么	公告批次
○	开局职业公告：本局全部职业构成，含外星人变体	批次○
前置	身份改变子步骤：死囚变形 6.8.3③ · 外星人觉醒 6.2	不设批次
①	前置昼未清理阶段：异形清洗 5.9（不占行动与私聊额度）	不设批次
0	私聊：每人 1 发起＋1 接受；异形队内不限	批次①
0.1	外星人蛰伏：查验 1 名并可附加沉默（当夜生效，封锁自步骤 0.5 起的全部编号步骤）；允许连续两夜查验同一目标	不设批次
0.2	窃听器窃听（4.12）：读取当夜批次①已公告之全部分组（不设组数上限）；仅当夜有效，仅本人可见；每夜可提交 1 次——报告或公示择一，随⑪于白天发布	不设批次（读取仅本人可见）
0.5	感染抑制：须于此步抢先使用，方可延后 0.55 致死	不设批次
0.55	感染致死：触发者当夜进入濒死，无法行动	不设批次
0.6	进化／转化／转职；转化一律不予公告	批次②
1	乔装：异形／外星人伪装身份；不占行动窗口	不设批次
2	查验／巡逻：船员验证式查验 · 神探查验或公告 · 警长巡逻	批次③
3	保镖保护／工匠护甲：不可连续两夜保护同一目标（工匠无无限）。工匠开局自带 1 件常规护甲已装备；同一目标至多持有 1 件护甲	不设批次
3.5	嗅探（猎手专属 4.4.8）：每夜至多查 2 名，全局限 2 个夜晚；查是否呈现保护状态	不设批次
4a	维修：工程师／助理工程师 -1.0~1.5（自选，步长 0.1）；船员协助维修；停转夜无效；破坏进化次夜维修削 25％／50％	批次④
4b	破坏／结茧：未进化 ＋1.5~2.0、破坏进化 ＋2.0~3.0；异形选此即跳过步骤 7	批次⑤
5	外星人击杀／双刀：两刀连续结算，须一次性提交	不设批次
6	警长／猎手／武装枪击：可双发、猎手可多发；警长巡逻与开枪同夜二选一（猎手无巡逻）	不设批次
7	异形行动：未于 4b 行动者，出刀／感染二选一	不设批次
8	医生／疫苗研究员／毒师／死囚复生：治疗（诊断）／救援／自救／制药／研制／接种／毒药／解药；复生留痕随⑥	不设批次
9	死亡结算：死亡硬结算点，濒死绝不延续到次日	批次⑥
10	验票官紧急会议：全场唯一 1 次；召开该夜跳过 11	批次⑦⑨⑩
11	倒计时结算：寂灭／决斗时刻冻结；停转夜自然流逝为 0	批次⑧

返航录·三阵营对抗规则 v1preview1.0 · 判定流程图

图2续·要点与易混

项目	口径
窃听报告	窃听者择定提交的私聊内容，可经其改写；不暴露窃听器编号，附「不保真」性质标注（4.12.2、2.8.12③）；次日白天首次发言前发布
结算语义	序号在前的步骤先结算；4a／4b 同属第 4 步。异形于 4b 在破坏与结茧中二选一，选定即跳过步骤 7；结茧须指定 1 名目标，可指定任意存活玩家（不限阵营，含自身／友方异形／人类／外星人），每目标同时至多 1 层、被打破后可再施加（5.7）
同一步骤内	决策并行（同一份观测快照）→ 结算串行（依当夜随机顺序）→ 落空者仍消耗额度、不返还、不获提示
不发布即为 0	②③⑤当夜为 0 时不发布，玩家可据此反推；④维修总量、⑥死亡名单、⑧倒计时值三者为 0 或无变化时亦不发布，同可据此反推
转化	一律不予公告、不计入批次②的进化只数（5.5.3 依 2.1.6 与 2.1.7），故批次②为 0 时不得推断无转化
公告默认	揭示范围＝编号＋呈现身份，默认不含数值、来源构成与施加者；各批次只声明差量（2.8.12）。暴露公告（维修／破坏）依 2.8.12④只报「编号＋呈现职业」，不揭示真实阵营与真实职业（〔通则 2.8.12 之例外，登记于 2.8.9(17)〕）
停摆档位	净破坏量跨 3.0→倒计时＋2.5；跨 6.0→再＋5.0；跨 9.0→人类倒计时胜利永久失效
蛰伏	于步骤 0.1 发动，位于步骤 0 私聊之后、步骤 0.5 之前，早于 0.5 及其后一切编号步骤；沉默当夜生效，封锁含 0.6
进化与乔装	进化／转化／转职与步骤 1 乔装；同一角色不得连续两夜受沉默（蛰伏查验不受此限）。变形／觉醒／清洗均结算于该覆盖期之前，依 2.8.3④附不在封锁之列（时序确认，非豁免）
差量	既有差量现为六处（本表不预设数目）：调查报告另附致死来源清单、驱逐公告另附呈现与真实职业、神探公告另附转职者原职业标注（以上三处登记于 2.8.9(8)）；窃听报告另附「本条内容不保真」之性质标注（登记于 2.8.9(16)）；暴露公告不揭示真实阵营与真实职业（登记于 2.8.9(17)）；逃亡者之报告字段不列致死来源而仅标「已逃亡」（登记于 2.8.9(21)）
疫苗研究员	诊断、研制、接种三者与制药同属步骤 8（依 3.3.2〔适用〕，医生出手之统一行动位）；当夜接种不影响当夜步骤 7 已施加之感染，与「次夜起生效」天然吻合（4.14.6③）

图3攻击结算八步链（全文唯一基准）

4.10攻击与濒死通则·全文唯一基准，各职业条款不得另设结算顺序

①原子单位：一次攻击＝一次「指定＋结算」，单次造成1点伤害，指定即消耗额度（无论是否被抵挡）

●②多次攻击：同一夜的多份致死伤害行为于同一份观测快照下同时指定，按当夜结算顺序逐份分别结算

●③同目标不设去重：允许重复指定同一目标；前一份被抵挡层吃掉者，后一份即突破该层并可造成濒死

④抵挡层：先由全额减免判定，再按「保护→巡逻→护甲→护盾」逐层消耗，每层各抵挡1点

●⑤濒死：未被抵挡的伤害使目标进入濒死，立即失去全部行动能力（医生自救除外），不跨夜

●⑥攻击反馈：向攻击方送达私人反馈，取值仅「生效」／「无效」两种，不区分原因

⑦死亡：濒死者于步骤8获救助恢复，步骤8结束仍未获救助则于步骤9死亡结算，绝不延续至次日

●⑧悬赏：以该目标于步骤9实际死亡为准；仅造成濒死而被救回者不予回复

第④步内部亦有先后：全额减免〔工程师安全室（4.3.1）、外星人夜晚免疫（6.4）〕先于一切抵挡层，且不消耗任何其他层。被攻击时先由全额减免吃掉，不消耗保护／巡逻／护甲／护盾中的任何一层（2.8.2）。若全额减免不存在，方进入后续逐层消耗。除全额减免外，一切减免层均只抵挡1点。目标为外星人时，其夜晚免疫于当夜一并吃掉后续各份，均反馈「无效」。异形出刀（含额外出刀与自指出刀）、外星人出刀（含双刀）、警长／猎手／武装船员枪击（含双发、含猎手多发）一律适用本链。已发生状态不回滚（4.10.3）：已消耗的子弹／刀数／感染名额不退还，已耗尽的保护层不恢复，已送达的反馈不撤回。无补刀机制：对已濒死目标的后手攻击伤害为0、不致死、不取得击杀归属，但仍属落身、记入调查报告。毒药与感染同属延迟致死伤害行为（4.10.1②），均不适用本链——毒药其于步骤8落身、于第3夜步骤0.55致濒死，仅由全额减免层拦截，庇护类不参与（4.6.4③、2.8.2⑨）。

图4伤害·濒死·死亡判定

4.10.4濒死铁律·2.8.2层序·4.10.6当夜死亡结算

项	口径
完整层序	全额减免 → 时限类〔保护 → 巡逻〕→ 存续类〔护甲 → 结茧护盾〕；抗体为感染侧专属，不参与本侧；双计数独立：伤害侧与感染侧各计 1 单位，分别消耗、互不牵连（2.8.2）
全额减免	仅两项：工程师安全室（进入当夜）、外星人夜晚免疫；先于一切抵挡层且不消耗其他层
濒死铁律	立即失去全部行动能力（生化医师自救除外）；不跨夜，于当夜步骤 9 前必定终结
对濒死目标	伤害恒为 0，不加重状态、不触发任何致死效果；仍占用额度、不返还、不得改选
调查报告	逐项列出全部落身致死来源，去重不带次数（异形出刀／外星人出刀／枪击／中毒／感染），不报凶手编号（摆渡人据此判定凶手集合，见 4.13.1⑤）
感染致死	步骤 0.55 致濒死者单独记一项「感染」；感染未致死者不记入
毒药致死	毒药落身当夜为第 1 夜，第 3 夜步骤 0.55 致濒死者单独记一项「中毒」；与感染致死同时点、各自独立判定。毒药未致死者不记入
毒药层序	毒伤仅由全额减免层拦截〔工程师安全室（4.3.1）、外星人夜晚免疫（6.4）〕；庇护类（保护／巡逻／护甲／护盾）一律不参与，不消耗、不生效〔通则 2.8.2⑥之例外，登记于 2.8.9(18)〕
夜晚免疫	被保护／巡逻／护盾挡下的那一点不触发、不消耗夜晚免疫，仅突破抵挡层将要命中的那一点方触发（6.4.1③）
突破	同夜累计 2 点及以上伤害时，第一点被挡、第二点即突破并造成濒死
结茧护盾	自当夜步骤 4b 结算完成起即生效，可承接其后步骤 5、6、7 的伤害
已移除	武装船员护卫已移除，不参与本层序（〔通则 2.8.2⑥之例外〕，登记于 2.8.9）

图5感染施加与致死判定

3.3感染机制·5.3感染进化·5.3.5假标记·6.4夜晚免疫

环节	口径
落身	一律先过抵免层，再分真假；指向友方异形的感染其免疫拦截与真感染一致

返航录 · 三阵营对抗规则 v1preview1.0 · 判定流程图

环节	口径
感染侧层序	全额减免〔工程师安全室（进入当夜）、疫苗抗体（4.14.4，次夜起连续4夜逐夜授予）〕→时限类〔抗体→保护→巡逻〕→存续类〔护甲〕（5.3.3，唯一权威源）；结茧护盾不抵挡感染，不参与本层序
真标记	于施加后的第3夜步骤0.55致死；由感染进化者施加者提前至第2夜（自落身夜起算的相对夜次）
假标记	仅于指向异形或呈现异形的死囚时成立；不进入计时、不触发致死、不影响任何行动。〔第九批改写5.3.5 132〕可被医生（含疫苗研究员之诊断）的治疗／救援清除，惟该次出手不产生清除感染以外的效果——不解除濒死、不赋予抗体、不提供任何可据以分辨真伪之提示；仍照常消耗额度（登记于2.8.9(25)）
清除途径	被任意清除感染的效果命中，或由该异形依「清洗」（5.9）清除
时间限制型被动	已计时的标记不因持有者变形、转职或变为效果免疫形态而停止计时
抗体	同样使假标记无法落身；假标记仅可经清除感染的效果或「清洗」清除
夜晚免疫	是「免于致死」的防线：不阻止标记落身与计时，只在感染将要致死那一刻消耗额度拦截
感染抑制	每夜至多使用1次，故一次仅延后1夜；濒死不间断感染计时
生路	感染致死的生路共三项：救援额度、夜晚免疫、死囚复生。自我治疗（6.5）为致死夜之前的预防手段，不属生路（3.3.6）
疫苗抗体	于施加阶段拦截，真标记与假标记皆不可落身，且当夜不受次数限制；感染侧专属、不参与伤害侧（2.8.2④，登记2.8.9(26)）。与工程师安全室同夜并存时各依自身存续独立判定、互不顶替（4.14.7）

图6白天流程与驱逐判定

2.3白天流程 · 2.3.4讨论与投票 · 2.6.1留言

阶段	内容
窃听报告发布	条件性阶段：位于留言与①自由讨论之前（即全场首次发言之前）；仅当夜有窃听者提交报告时启用，随批次①发布；夜晚会议不设本阶段
摆渡人调查	条件性阶段：位于○留言之后、①自由讨论之前（2.3.2已同步增列）；当夜无新死亡者（无尸体调查报告）时整体跳过；步骤10紧急会议不设本阶段（4.13.1①）
留言	条件性阶段：仅当距上一场讨论结束后有新出局者时启用，否则跳过
①自由讨论	全体存活玩家自由发言；开局讨论为全场唯一一次「无夜间前置信息」讨论
②投票	出局者不参与投票，亦不计入总票数的分母与驱逐门槛判定；驱逐门槛为票数最多、无平票且至少获得3票三条同时满足（2.3.4）
③驱逐结算	被驱逐者即刻出局，不进入死亡名单，不触发死亡相关效果
④公告	批次⑨票数公开（各被投票者之编号及其得票数；不公开投票者编号）、批次⑩驱逐结果（逃亡者之出局并入本批次，原因标注「逃亡」）
会议	验票官紧急会议（4.9）：全场唯一1次，存活≥5且自身存活时可发动
票型可见	两项例外：①验票官可见每张票的投票来源编号；②异形阵营可见本方队友票型分布。步骤10夜晚会议适用同一规则，故每昼夜至多存在两轮投票。验票官可于紧急会议中公开票源图（4.9.3）：全局1次、公开即永久、官方背书。会议开场公告（批次⑦）为官方背书、内容真实，使该场会议具备公信力

图7残局：寂灭时刻与决斗时刻

1.4残局 · 1.4.3僵局判定

项	口径
寂灭时刻	人类全灭后进入，异形与外星人互相攻击至一方全灭；切换于步骤9死亡结算完成后
冻结项	私聊、维修（4a）、破坏（4b破坏分支）、倒计时结算（步骤11）、白天流程；结茧与乔装不在冻结之列（结茧可指定任意存活目标，5.7①）
无医生后果	寂灭期感染致死必定死亡；拦截手段仅夜晚免疫（6.4）一项。毒药计时不受寂灭时刻影响：残留毒药于其到期步骤照常致濒死，不因毒师已出局而取消
决斗时刻	全局存活恰2名且分属两个敌对阵营；含三种组合；由⑥／⑩存活名单即可判定
僵局判定	仅决斗时刻适用：连续3个僵持夜后于第4夜步骤9判定；外星人存活→外星人胜，已出局→人类胜
多人残局	存活≥3名不设回合上限与僵局判定，持续至一方全灭
结束	任一阵营存活数归零即立即结束；决斗时刻存活数降至1名即于当夜步骤9后结束，不等僵局计数
出刀顺序	外星人在步骤5、异形在步骤7，故同夜必有先后，不存在同归于尽
死囚局	无停转夜（〔通则3.2.5之例外〕）：死囚不持破坏，呈现异形破坏按字面为异形，不触发停转夜
摆渡人	寂灭时刻（1.4.1.3）与决斗时刻（1.4.2）均取消白天流程，故摆渡人于该二阶段无从动；步骤10紧急会议不设本行动位（4.13.4③）

图8船员查验（验证式）判定

4.1.1查验 · 步骤2 · 验证式

查验次序与候选池：第1次＝初始8种人类职业；第2次及以后＝初始8种人类职业＋异形＋外星人（项数随本局职业构成而定，不含转职身●份）

第1次池不含异形与外星人，故首次对非人类目标查验必得「否」——该「否」不得被解读为「他是人类」

●4名船员各自对同一目标都有自己的第1次，互不共享进度；已答「是」的身份由查验者本人自行记忆

●对已转职者查「普通船员」恒答「是」，故该结论不构成「其未转职」的证据

●乔装使判定基准变为伪装身份；神探查验恒依呈现职业如实作答（不报阵营），不受乔装影响（2.8.1之三）

图9乔装发动与生效判定

7.3乔装 · 步骤1

要素	口径
持有者	异形（每只独立）与外星人；人类不持有

返航录 · 三阵营对抗规则 v1preview1.0 · 判定流程图

要素	口径	
次数	每个个体全局 2 次；每夜至多发动 1 次；不共享、不因出局转移。全场 3×2+2=8 次，死囚局同为 8 次	
型别与消耗	普通乔装消耗 1 次（仅骗船员查验）；强力乔装消耗 2 次，持有 1 次者不可发动，兼骗蛰伏查验与神探查验（7.3.0）	
时点	步骤 1；不占用行动窗口，可与当夜任何行动并用	
持续	仅发动的当夜有效；白天不延续，次日自动失效	
伪装池	与船员第 2 次查证池一致：10 项，不含转职身份	
作用范围	普通乔装仅影响船员查验（步骤 2）；强力乔装并及蛰伏查验、神探查验、已查验池、身份标注与依该池发布之公告。二者均不影响神探公告以外的暴露与出局揭示、目标合法性与胜负判定	
可见性	异形队内互相可见；外星人仅本人可见；对其他阵营一律不公开（2.8.7）	
封锁	属夜间主动技能，已在 2.8.3 受封锁者总清单内；被沉默当夜不可发动	

伪装池必须含「异形／外星人」：否则船员第2次查「异形／外星人」时仍按真身作答、直接穿透伪装。
●乔装只改信息、不改阵营：清场与胜负判定、出刀／感染／击杀的目标合法性一律按真实阵营结算。
死囚外星人的变形身份对神探查验同样生效（2.8.1③之三）；神探仅对乔装免疫，并非对一切伪装免疫。
●资源稀缺性：全场共8次，而船员每夜共4次查验，且4名船员对同一目标各有独立的「第1次」。

● 图10通用判定通则（2.8兼容层）

2.8通用判定通则 · § 0效力层级与通则权威

通则	要旨
§ 0 效力层级	通则优先，例外须显式声明并登记入 2.8.9；未登记者不生效
2.8.1 判定基准	字面身份为准；例外：出局判定按真实阵营、友方认定按队内互认、查证判定按统一表。③之三新增第④类「发起者（依 2.8.16② 按真实身份）」；乔装／变形／转职对本类一律不生效（4.13.2①）
2.8.2 层序	伤害侧「全额减免→时限类〔保护→巡逻〕→存续类〔护甲→护盾〕」的唯一权威源；感染侧依 5.3.3。①全额减免层不归入时限类／存续类，其存续方式依各该层自身条文定之。④疫苗抗体为感染侧专属之全额减免层、不参与伤害侧（登记 2.8.9(26)）。⑨毒伤仅由全额减免层拦截，庇护类不参与〔通则 2.8.2⑥之例外，登记于 2.8.9(18)〕
2.8.3 封锁	主动技能受沉默与感染抑制封锁（毒药／解药在列）；明文豁免四项（④：生化医师自救、感染抑制、外星人自我治疗、私聊）+时序确认（④附）：凡结算于覆盖期（自步骤 0.5 起）之前者不受封锁——变形／觉醒／清洗／私聊／窃听。摆渡人调查属白天行动，依④附登记于覆盖期之外，非豁免、不构成例外、不登记 2.8.9（4.13.4②）
2.8.5 镜像账本	变形只读取镜像已运行到的资源状态，不新建账本、不回溯补发
2.8.7 默认不公开	凡未列入公告批次且未明文授予可见性者，一律不公开
2.8.11 信息类通则	机制类（2.1~2.8、2.9、3.3、4.10）+信息类（7.0~7.3）+记账类（2.8.16）三类同属唯一通则层，共同构成全文唯一的通则层（§ 0.2）
2.8.12 公告最小信息	默认=编号+呈现身份；各批次只声明相对默认的差量；既有差量六处（2.8.9⑧、(16)、(17)、(21)）；暴露公告依④只报「编号+呈现职业」
2.9 资源生产通则	进程型产出之唯一权威源：可中断、进度保留、固定投入 N 夜、独占、完成时定产物、次夜到账；判据仅为形态，新增同类自动归位。与 2.5（投放侧）、2.8.13（产出数值修正）分域。研制疫苗（4.14.3）为即时产出、无投入夜数与进度，明定不适用 2.9

返航录 · 三阵营对抗规则 v1preview1.0 · 判定流程图

通则	要旨	
2.8.13 产出效力修正	修正动作产出数值本身，与层序（2.8.2／5.3.3）、额度（2.5）分域；同类互斥取高者，仅适用于产出效力修正	
2.8.16 发起者记账	记账类通则：一切主动行动由系统记录其发起者（真实身份；乔装／变形不改，转职随变更后身份），仅系统可见；为一切以发起者为准之结算的共同判据——现援引者为 4.10.0 与 6.9（2.8.16）	

通则优先于枚举：专门条款有明文者从其明文，未标注例外者一律视为重申，冲突时以通则为准。2.8.13③的「取高者」仅适用于产出效力修正，不得套用于2.8.2／5.3.3的层序（层序为顺序叠加消耗）。凡以「阵营为异形／外星入」为字面条件的既有条款，于变形／伪装类情形自动覆盖；悬赏依例外按真实阵营；破坏者暴露之累计主体按真实阵营定其本体，其累计依3.2.4按个体独立计算，公告依2.8.12④只报呈现职业。伤害类型依2.8.4按形态报告：呈现异形出刀记「异形出刀」，呈现警长／猎手／武装船员开枪记「枪击」。

图例■实线框表：规则原文的结构化呈现，定义以正文条款为准。●圆点条目：该图的判定要点与易混点，均为正文条文的提炼，不另设规则。「〔通则XX之例外〕」：明文偏离通则，须登记入2.8.9例外登记册方生效。「唯一权威源」：该事项仅此一处可作准，其余条款一律援引，不得另列表格或另述口径。

图11毒药计时 · 层序 · 清除判定

4.6.4 毒药 · 毒药为独立状态、非感染标记 · 解药为唯一清除途径

环节	口径
投放	步骤 8（原救援医师行动位，晚于全部攻击结算）；毒师须先活过步骤 7 方能出手；占当夜出手（五选一）
计时	落在受害者身上的独立状态，非「某夜的系统事件」；落身当夜为第 1 夜，第 3 夜步骤 0.55 致濒死（与感染致死同时点，各自独立判定）
层序	仅全额减免层可挡，庇护类（保护／巡逻／护甲／护盾）一律不参与〔通则 2.8.2⑥之例外，登记于 2.8.9(18)〕。检查时点不同：安全室（4.3.1）于落身之步骤 8 使其不落身；夜晚免疫（6.4）于致濒死之步骤 0.55 消耗 1 次并阻止致濒死
重复下毒	已带毒者不得再被下毒（同时至多 1 份）；再次指向者不落身、不叠加、不刷新计时，仍消耗额度、不得改选
濒死者目标	可被指定为毒药目标，但毒药不生效——不落身、不计时；仍消耗额度、不得改选，UI 须保留其可选性（4.10.4④）
清除	治疗／救援／自救皆不能清除（其对象为感染标记）；唯一途径为毒师解药。解药不清除感染标记，对未中毒者使用属落空
消耗	触发致濒死时消耗并移除标记；此后为纯濒死问题（生路同 4.10.6）
独立于施加者	经落身即独立结算，不因毒师其后死亡／出局而取消；异形于第 3 夜前击杀毒师亦不能自救
可见性	毒师本人可见全场毒药清单、被下毒者本人可见；其余不公开（2.8.7）。落身当夜该玩家即知情；若为异形，则经队内私聊当夜全队知晓
医生族通有可见性	医生（含生化／疫苗研究员／救援／毒师／临时医生）均可见当夜感染标记清单与当夜濒死者；落身致死来源清单仍以实际执行救援为条件
额度	毒药 3／解药 3，于第 1、3、5 夜各到账 1 份；不因击杀回复，无补充途径
不受阶段影响	寂灭时刻冻结倒计时与清洗窗口，均不冻结毒药计时；残留毒药到期照常致濒死

毒药与感染为两条互不相交的线路：感染走3.3与5.3.3，毒药走本图；二者仅在第3夜步骤0.55的致死时点上相遇，且各自独立判定。

图12进程型产出判定（资源生产通则2.9）

不问阵营／职业／行动位

环节	口径
适用判据	凡「投入若干夜晚、完成后产出固定一份」者即适用；不问持有者阵营／职业／行动位／条款编号，新增同类机制自动归位。冷却期／额度自动到账／每夜重置者不适用
投入	固定 N 夜（N 由专门条款明定，通则不预设，故工匠常规铸造 N=2、速成铸造 N=1 皆自动归位）；不可叠加投入以求多产；同时仅可存在一个未完成进程，不同 N 的两个进程亦不得并进
中断	各投入夜不必连续；中断夜可正常执行其他行动，进度保留、不清零、不回退、不作废、无惩罚。「连续」类表述未标〔例外〕者即被覆盖
产物	于进程完成时确定；中断期间可自由改选，以完成时之选为准
到账	最后一个投入夜完成后的下一个夜晚，依 2.1.5 默认时序（白天投票后、当夜步骤 0 前），到账当夜即可使用
状态限制	沉默／感染抑制／濒死当夜不可推进，不推进亦不回退；自救不占出手、不推进进程〔重申 2.4.2④〕
死亡／出局	进程作废、进度清零、不返还、不转让；变形／转职依 2.8.5 镜像账本，不自动续接
可见性	进度仅本人可见，不产生公告、不占批次（2.8.7）
互斥	仅投入夜与其余出手互斥；中断夜不受限
分域	与 2.5（投放侧：单次出手目标数＝剩余额度）、2.8.13（产出数值本身的修正）互不重叠，依次适用
不适用者	研制疫苗（4.14.3②）：每夜至多 1 次、即时产出 1 支疫苗，无投入夜数、无进度、无中断、无续制，明定不适用 2.9。现行合此形态者仍为：制药（3.3.1）、猎手攒弹（4.4.7②）、工匠铸造（4.11.2①、①之二）

图13摆渡人调查判定（新增）

4.13 摆渡人（与神探同席位） · 白天专属行动位 · 2.8.1③之三第④类

环节	口径
时机	白天流程设「摆渡人调查」专属行动位，位于○留言之后、①自由讨论之前（2.3.2 已同步增列）；属条件性阶段——当夜无新死亡者时整体跳过；步骤 10 紧急会议不设该阶段
次数	每昼夜至多 1 次（登记于 2.5.4① 不适用清单）。当夜死亡 2 人及以上者，仍只能调查其中 1 具。同一具尸体全局仅可调查 1 次
对象	限当夜的尸体（本次批次⑥所载之死亡者）；以往各夜之尸体不得追溯。驱逐出局不产生调查报告（批次⑩），非本技能之对象

返航录 · 三阵营对抗规则 v1preview1.0 · 判定流程图

环节	口径
流程	选定 1 具尸体后，于存活玩家中自行选择 1~3 名编号组成「自选编号组」并向系统提交；系统就凶手集合与该编号组求交集，交集非空即答「有凶手」，交集为空即答「无凶手」。系统不指明组内何人为凶手、不公布凶手人数、不作任何分析
凶手集合	该死者调查报告所列全部落身致死来源各自之发起者，去重后之集合。发起者依 2.8.16② 按真实身份记——乔装（7.3）与死囚变形（6.8.3）仅改呈现、不改真实身份；转职（4.2）随其变化后之身份记。延迟类（感染、毒药）之发起者为施加者（4.10.1④），非致濒死当夜之他人
落身口径	依 4.6.1，不含被抵挡而未落身者；依 4.10.2③ 之例外，对已濒死目标之后续攻击虽无效果，仍属落身、记入报告，故其发起者亦入本集合
判定基准	2.8.1③之三第④类「发起者（依 2.8.16② 真实身份）」；乔装／强力乔装／变形／转职对本判定一律不生效，故结论不可被欺骗（4.13.2①）
私人日志	每次调查之自选编号组与系统结论（有／无）一并记入私人日志，由系统代记，本人可随时查阅；不公开、不进任何公告批次（2.8.7）。摆渡人出局时其日志即行作废——依 4.7.3⑤「神探死亡后其池作废」同制，不留存、不移交、不予死后公开
发布与权威	不持有任何官方发布通道，结论不得进入任何公告批次；其于白天发言陈述结论者，属玩家自由发言（2.3.4），不保真
封锁	不受沉默封锁——本技能于白天流程执行，沉默覆盖期自步骤 0.5 起（6.1.2），故为覆盖期之外之时序结果，依 2.8.3④附登记，不属豁免、不构成例外、不登记 2.8.9
边界 · 凶手已出局	编号池限存活玩家，故已出局之凶手不在可选之列，恒答「无凶手」。系统不标注凶手已死亡、不标注其为谁、不提供任何可据以定位至具体出局者之字段（7.1 最小信息）
边界 · 自杀	异形对自己出刀（5.6.3）者，击杀归属归自己，凶手即死者本人；死者不在存活编号池中，故恒答「无凶手」，与「凶手已出局」给出完全相同之回答，不可区分
边界 · 人类发起者	枪击之发起者为警长／猎手／武装船员，中毒之发起者为毒师（4.6.4③），二者均入凶手集合。摆渡人可自选是否将此类尸体用于调查，规则不设限制
反馈	被列入自选编号组之玩家不获得任何反馈，无从知晓自己曾被列入；系统亦不向任何第三方披露调查之发生与否（4.13.6）

与神探之分野：神探（4.7）与船员查验（4.1）取「呈现职业」，可被伪装欺骗；摆渡人取「发起者真实身份」，不可被欺骗。二者互为补充，不相互替代。官方背书之对称：神探有权威而不确定（系统发布，但答案可能为假且系统不自知）；摆渡人确定而无权威（结论不可欺骗，但说出即降为玩家声称）。

图14疫苗研制 · 接种 · 生效判定（新增）

4.14疫苗研究员（与生化医师同席位） · 步骤8 · 不适用2.9

环节	口径
诊断	其专属治疗。属治疗之一种，适用一切以治疗为对象之通则〔适用〕；差异仅在四项——产样本、不赋抗体、每夜至多 1 次、无全局上限。命名相异之目的，为与「治疗药剂」（3.3.1② 制药产物）在术语上分开，避免通则引用串行（4.14.2①）
诊断 · 效果	清除目标之感染标记，含假标记（5.3.5 131 已采为通例、132 已同步改写）。假标记被清除者，其外观与结算表现与真标记完全一致，不提供任何可据以分辨真伪之提示（3.3.10① 设计红线不变）
诊断 · 产样本	每实际执行 1 次诊断，获得 1 份样本。样本仅由诊断产出——救援（含制药产出之通用救援额度）虽自带清除感染，不产样本；对假标记之诊断同样产样本（否则「本次未给样本」将反向泄露真伪）
诊断 · 计量	每夜至多 1 次（登记于 2.5.4① 不适用清单，不适用 2.5 额度制，不可一夜指定多目标）；不设全局次数上限。不解除濒死（依 3.3，治疗不解除濒死）
研制 · 解锁	消耗 2 份样本以解锁研制流程。解锁为永久状态，不因后续出局、存活人数变化或样本用尽而回退。样本于解锁后不再记录
研制 · 流程	解锁后研制进入该玩家之主动选项。每夜至多研制 1 次（登记于 2.5.4① 不适用清单），即时产出 1 支疫苗，不适用 2.9 进程型产出通则——无须投入 2 夜，无进度、无中断、无续制。研制无全局次数上限，疫苗无持有上限
疫苗即额度	疫苗为额度（3.3.1④「药剂即额度别名」同制）——不可转让、不占背包、仅本人可用、无持有上限
接种 · 额度制	接种适用 2.5（登记于 2.5.4 适用清单）：单次出手可指定之目标数上限恒等于当时剩余疫苗份数（额度即上限），可一夜一次性铺开多名目标；每指定 1 名消耗 1 支疫苗。依 2.5.2 可少于上限
接种 · 目标	限存活玩家，不限阵营（含自己、友方、异形、外星人）。对异形接种者，因其对感染效果免疫（5.3.2③），疫苗对其不产生任何效果——允许指定、仍消耗疫苗、不返还、不提示（2.5.2 落空通则）；UI 不得置灰或自可选列表移除，否则等同于泄露阵营（7.1）
疫苗抗体 · 生效	接种使目标自接种的次夜起连续 4 个夜晚，每夜独立取得一个当夜有效之全额减免实例（5.3.2① 已增列），参与感染侧、不参与伤害侧（2.8.2④ 已声明，登记 2.8.9(26)）。每夜独立判定，夜末未消耗即失效，不累积、不顺延；4 夜届满即终止
不可拔除	疫苗仅于施加阶段拦截，对已落身、已进入计时之既有感染标记一律不生效（5.3.3 前段同制）
可见性	仅持有者本人知晓其持有与剩余夜数（制式同 5.7⑧，7.2.8）；其来源不公开——持有者不知由谁接种，亦无人可见谁被接种。异形不可见（3.3.10④ 仅列标记清单，不含疫苗）
生效果知	由其所接种之疫苗抗体若真的于某夜拦截一次感染，疫苗研究员本人获得一条私人反馈（4.5.3 同制，7.2.9）——不含被保护者编号、不含真伪、不揭示来源，仅使其知悉「昨夜保护之人确被盯上」
出手互斥	依 2.5.3（唯一权威源），每夜于诊断／研制／接种／制药四类中择一，不可兼选（亦可整晚不出手）。制药之两个投入夜可中断（3.3.1⑤），中断之夜可正常执行诊断、研制、接种
制药产物	3.3.1 制药之产物二选一对其不适用：其制药固定产出「1 瓶救援药剂」，不产出治疗药剂〔通则 3.3.1② 之例外，登记于 2.8.9(23)〕
自救	不持有自救额度。其自身感染致濒死时，仅可由他人执行救援，或以制药产出之通用救援额度指向自身（3.3.1④、3.3.8 同制）〔定案〕——此为其唯一之自保路径，代价为投入 2 夜制药。疫苗抗体于施加阶段拦截，不能解除既有濒死
封锁	诊断、研制、接种均属夜间主动技能，登记于 2.8.3③ 受封锁者总清单，受沉默与感染抑制制封锁；制药同（2.4.2⑥）

图14续 · 层序位置与第九批例外登记

4.14.7层序位置 · 2.8.9例外登记册（第九批新增四条）

层	感染侧层序内容
全额减免	工程师安全室（4.3.1）——进入当夜；疫苗抗体（4.14.4）——次夜起连续 4 夜，逐夜授予
时限类	第一层抗体（4.5，感染侧专属）→ 第二层保镖保护（4.8）→ 第三层警长巡逻（4.4）

返航录 · 三阵营对抗规则 v1preview1.0 · 判定流程图

层	感染侧层序内容
存续类	第四层工匠护甲（4.11）。结茧护盾不阻挡感染、不参与本层序（5.7③）

同夜并存之判定〔定案〕：疫苗抗体与工程师安全室（4.3.1）同属全额减免层，二者于同夜并存时各依自身存续独立判定、互不顶替：安全室照常消耗其全局1次（其消耗系于步骤3实际执行时发生，不因疫苗抗体在场而保留或退还），疫苗抗体照常消耗其4夜中之当夜一夜（夜末未消耗即失效、不累积、不顺延）。标记无法落身之结果不因并存而改变。欲变更本口径者，明文声明一处并登记入2.8.9即可（5.3.3末句）。

编号	位置	一句话标签	状态
(19)	7.3.0／7.3.2	强力乔装兼骗蛰伏查验与神探查验（含已查验池、身份标注与依该池发布之公告）	有效
(20)	7.2.7	私人反馈明文授予攻击者编号（染血指认・出刀致濒死）	有效
(21)	6.9.4③	逃亡者之报告字段不列致死来源，仅标「已逃亡」	有效
(22)	6.9.4④	逃亡者不得提交留言（2.6.1 明文不适用）	有效
(23)	4.14.1②	制药之产物二选一对疫苗研究员不适用——固定产 1 瓶救援药剂，不产治疗药剂	有效
(24)	4.14.4④	5.3.2①全额减免增列「疫苗抗体」——不限「仅工程师安全室一项」	有效
(25)	5.3.5 132	假标记可被医生之治疗／救援清除；该次出手不产生清除感染以外之效果	有效
(26)	2.8.2④	疫苗抗体声明为感染侧专属，不参与伤害侧	有效

附 · 自救通则收束（第九批）

2.4.2④・2.8.3④①・4.5.2・2.5.3・3.3.4同步

位置	改动
2.4.2④	标题与正文「医生自救属例外」改为「持有自救额度者之自救」——自救额度之持有与否依各专门条款明定，通则不予预设
2.8.3④①	明文豁免清单「医生自救」改指生化医师自救
4.5.2	明定自救额度为生化医师独有——本款为全场自救额度之唯一授予来源；救援医师、临时医生、毒师、疫苗研究员均不持有（其自身感染致濒死者，系救援额度指向自身，见 3.3.8，非自救）
2.4.2④ 括号	「(毒师无自救额度……)」之排除表述删除——未授予即不持有，无须逐一排除
2.5.3、3.3.4	「自救」改指生化医师自救；救援／临时医生的自指仍称救援，不混用

附 · 私人反馈（7.2）由六类增为十类

7.2私人反馈（单向知情）・2.8.7默认不公开

编号	反馈类型	触发与内容
7.2.1	被查验者的查验来源反馈	被船员或神探查验并结算后，得知「本夜有人查验你」（不暴露查验者编号与查证内容）
7.2.2	攻击方的攻击结果反馈	攻击结算后送达，取值仅两种：造成濒死→「生效」；未造成濒死→「无效」
7.2.3	被沉默者的沉默告知	被蛰伏命中后于步骤 0.1 结算完成时送达，得知已被沉默及覆盖期间
7.2.4	外星人的夜晚免疫消耗告知	免疫额度被消耗时送达，使其可核算余量（全局上限 2 次）
7.2.5	被保护者知情	被保护者于步骤 3 保护结算时得知「你今夜被保护了」（保镖专属）
7.2.6	结茧护盾的施加告知	被施加者于当夜得知「你获得一层护盾」，仅施加当夜送达一次
7.2.7	染血指认	累计 3 次出刀致濒死后，自第 4 次及以后每一次出刀，无论是否造成濒死，受攻击者均得知攻击者编号（明文授予编号者）
7.2.8	接种告知	被接种者本人，仅自知其持有疫苗与剩余夜数，不含接种者编号与来源（制式同 5.7⑧）
7.2.9	疫苗抗体生效感知	疫苗研究员本人，4.5.3 同制——不含被保护者编号、不含真伪、不揭示来源
7.2.10	调查结论	摆渡人本人，仅答「有凶手／无凶手」，不指明组内何人、不报人数，记入私人日志（4.13.3）

附 · 外星人逃亡（次胜）判定（6.9）	
环节	口径
积分构成	致死型（击杀）普通船员 1.5／有职业者 2.0／异形 2.5（按目标真实阵营）；濒死型助攻 1.0；追溯型助攻 0.5（自击破／消耗当夜起 5 夜内目标死亡方结算）；参与成功驱逐 0.5（上限 3）；沉默 0.5（上限 3）。是否计分悉依 4.10.0 有效输出／无效输出（6.9.1）
门槛与资格	门槛 10 分；于步骤 9 死亡结算完成后检查，资格一经取得即永久保留；积分对他方不予通报、本人独家可见（6.9.2）
窗口与执行	得于白天讨论之前、以及此后其自身的每一个行动窗口执行，占用行动窗口；执行后当夜不再成为任何行动的目标；每局至多 1 次、不可逆（6.9.3）
出局效应	走驱逐效应（不进死亡名单／死亡公告），随批次⑩公布、原因标注「逃亡」，报告字段仅标「已逃亡」；不得留言（〔通则 2.6.1 之例外，登记于 2.8.9(22)〕）（6.9.4）
限制	逃亡之执行不得使人类或异形于外星人视为全灭后立即达成其胜利条件；不成立时不生效、不消耗资源、不占用行动窗口、不暴露身份（6.9.5）。已具资格而未逃亡即出局者判失败（6.9.6）。寂灭／决斗时刻不适用（6.9.7）
对局继续	次胜不属 1.2.3 判定表；外星人视为全灭，其余两阵营按 1.2.5 继续对抗。价值次序：大胜＞次胜＞平局（1.2.5）

私人反馈属单向知情，不是公告，不列入批次、不占用批次时点；仅接收者本人可见。

- 「不附带对方编号」为本类反馈之缺省状态；凡专门条文明文授予编号者，从其明文——属2.8.7「明文授予者从其明文」之〔适用〕，不属偏离
- 通则，无须登记入2.8.9。现行明文授予编号者：7.2.7、7.2.10（后者所答为结论而非编号）。「无效」为统一口径，不区分原因（目标已濒死／被阻挡／被免疫吃掉），系统亦不代为计算或提示。
- 接收者当夜濒死、沉默或感染抑制时同样收到；但不解除封锁、不恢复行动能力。

● 附 · 席位与组位（第九批同步）

1.1.1席位・2.8.14组位表

席位	成员	组位
神探／摆渡人	4.7、4.13（新增）	查证位 1

返航录 · 三阵营对抗规则 v1preview1.0 · 判定流程图

生化医师／疫苗研究员	4.5、4.14（新增）		医生位 2（与救援医师／毒师合为 2）	
组位		成员		人数
查证位		神探／摆渡人（4.13）		1
医生位		生化医师／疫苗研究员（4.14）、救援医师／毒师		2
猎杀位		警长／猎手		1
社交位		验票官／窃听者		1
防御位		保镖／工匠		1
工程位		工程师		1

依2.3.0②附二：神探（4.7）与生化医师（4.5）由单列职业改为席位，人类11、共15之结构常量不变。异形与外星人不设组位，依阵营称之（2.8.14⑤）。