

返航录·三阵营对抗规则 v1preview1.0 · 术语表

同步 v1preview1.0（第十一批）：新增记账类通则、逃亡（次胜）、有效输出 / 无效输出、强力乔装、染血指认、票数公开、摆渡人、疫苗研究员等词条；感染抑制 3 次→2 次；私人反馈六类→十类；接入检查九关→十关

返航录·三阵营对抗规则 v1preview1.0 · 术语表太空杀·三阵营对抗规则v1preview1.0·术语表定义以正文条款为准·同步v1preview1.0：暴露口径·封锁时序·结茧目标·抗体类别·六类反馈·毒师船员查验验证式·乔装·占位制

·通则权威化 | 本表为正文术语的索引与详解，定义以正文条款为准，不另设规则v1preview1.0 为依正文 v1preview1.0 全文同步版：修订暴露公告（不揭示真实阵营）、封锁豁免与时序确认、结茧（可指定

任意目标）、抗体（感染侧专属）、私人反馈（六类→十类）等相关词条。每条由「术语+含义（要点·例外）+出处」三部分构成。

一、效力层级与通则（v6.5 新增）		
术语	含义（要点·例外）	出处
效力层级	自高至低：①本条 §0；②通则层；③专门条款；④附录（术语表、职业速查卡、一页速查、判定流程图、判例）。正文在各章内以「〔唯一权威源〕」标注者，即该事项的通则级来源，与 2.1~2.8 同层	§0.1
通则层	机制类通则（2.1.2 结算语义、2.4 自由决策与主动 / 被动、2.5 额度与目标数、2.8 通用判定通则、2.9 资源生产通则、3.3 感染通则、4.10 攻击与濒死通则〔含 4.10.0 有效输出 / 无效输出〕）+ 信息类通则（7.0~7.3）+ 记账类通则（2.8.16 主动行动发起者记账）。三类编号虽分居各章，效力属同一层	§0.2 ·2.8.11
进程	以「投入若干夜晚、完成后产出固定一份」为形态的资源生产方式（2.9）；判据仅为形态本身，不问阵营 / 职业 / 行动位。可中断、进度保留、固定投入、独占、完成时定产物、次夜到账	2.9
进度	进程所记录之「已投入几个夜晚」；不记录产物选择、不锁定后续夜晚之选择；中断不清零、不后退；仅本人可见	2.9② ③①
进程型产出	与「冷却期 / 额度自动到账 / 每夜重置」相对之获取侧形态：凡合此形态者一律适用 2.9，新增同类机制自动归位；与 2.5（投放侧）、2.8.13（产出数值修正）分域	2.9①
通则优先	专门条款与通则不一致者须标注〔通则 XX 之例外〕并登记入2.8.9；未标注者一律视为重申，冲突时 以通则为准	§0.3
复述三分法	〔重申〕纯重复、无新增；〔适用〕把通则套用于本职业的具体化说明；〔例外〕明文偏离通则，必须标注并登记，未登记者不生效	§0.4
例外登注册	封闭清单，收录全部已登记例外；新增例外须经 2.8.10 第十关登记。现行条目含 (17)（暴露公告不揭示真实阵营与真实职业）、(18)（毒伤仅由全额减免层拦截）、(19)（强力乔装兼骗蛰伏与神探查验）、(20)（7.2.7 明文授予攻击者编号）、(21)（逃亡者报告字段仅标「已逃亡」）、(22)（逃亡者不得留言）、(23)（疫苗研究员制药不产治疗药剂）、(24)（全额减免增列疫苗抗体）、(25)（假标记可被清除）、(26)（疫苗抗体为感染侧专属）等	2.8.9
接入检查（十关）	新增机制必须逐项核对：行动位与席位（① / ①之二）、判定基准、伤害侧层序、感染侧层序、可见性、封锁、额度记账、公告批次、是否重复阐述了某通则、发起者记账（2.8.16，全局自动适用）	2.8.10
镜像账本	变形只读取该身份镜像已运行到的资源状态，不新建账本、不刷新已消耗资源、不重算已使用过的一次性资源	2.8.5
字面身份	玩家当夜对外呈现的身份；一切判定依之，唯出局判定按真实阵营、友方认定以队内互认为准	2.8.1
最小信息通则	公告默认揭示范围 = 编号 + 呈现身份，默认不含数值、额度余量、行动细节、来源构成与施加者；各批次只声明相对默认的差量。既有差量现为六处（调查报告、驱逐公告、神探公告、窃听报告、暴露公告、逃亡者报告字段），本表不预设数目	2.8.12
组位	依职能划归的职能族，由 2.8.14 明定；依真实身份判定、单归取主职能、不推定能力；异形与外星人不设组位，依阵营称之	2.8.14
自指原则	凡出手可致目标进入濒死或死亡者，其目标得以本人自身充当，无须另行明文授权；自指与指向他人同制（占当夜行动与额度、自身抵挡层照常结算、击杀归属归自己、悬赏依 4.4.2 判定，自杀不予回复）。专门条款明文排除者从其明文	2.8.15
术语统一	「不公开」= 对外一律不可见，为缺省状态，依 2.8.7；「不予通报」= 数据存在但不进任何公告批次与私人反馈。「不产生公告」「不设公告批次」「不由系统发布」「不进任何批次」「不公示」皆为「不公开」的同义写法	§0.6
引用约定	凡「依 XX」「见 XX」「同制」「〔适用〕」均为引用唯一权威源；被引用条款变更时，援引处自动随之变更，援引处不得另立口径	§0.7

二、伤害·濒死·抵挡		
术语	含义（要点·例外）	出处
致死伤害行为	异形出刀、外星人出刀、枪击三者的统称；单次造成1点伤害。感染不属此类；毒药为第四种伤害类型，亦不属本术语（不走八步链，另见4.6.4③）	4.10.1·4.6.4
直接致死伤害行为	异形出刀、外星人出刀、枪击三者；当场结算、单次1点伤害、走4.10.2八步结算链（4.10.1①）	4.10.1
延迟致死伤害行为	感染（3.3）与毒药（4.6.4③）二者；先落身／落毒，其后于既定之夜的步骤0.55致濒死，不走4.10.2八步结算链，其击杀归属归施加者（真实身份，依2.8.16②）	4.10.1
濒死	未被抵挡的伤害造成的即时状态：立即失去全部行动能力（持有自救额度者之自救除外，现仅生化医师持有）；不跨夜，于当夜步骤9前必定终结	4.10.4
对濒死目标伤害为0	致死伤害行为为不禁止指向已濒死目标，但造成的伤害恒为0；仍占用额度、不返还、不得改选；已濒死者必须保留在可选列表中	4.10.4
术语	含义（要点·例外）	出处
抵挡层	抵挡伤害的层次；除全额减免外每层各抵挡1点。层序（类序）：全额减免〔工程师安全室、夜晚免疫〕→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	2.8.2
抵免层	抵挡感染的层次；同夜对同一目标施加感染时逐层消耗，每层各抵挡1次。层序（类序）：全额减免〔仅工程师安全室〕→时限类〔抗体→保护→巡逻〕→存续类〔护甲〕。抗体为感染侧专属；结茧护盾不参与本层序；夜晚免疫不构成感染侧减免层	5.3.3
全额减免	当夜免疫全部伤害的减免层，不受单次抵免限制；伤害侧仅工程师安全室（进入当夜）与外星人夜晚免疫两项；感染侧增殖疫苗抗体（4.14.4）。疫苗抗体为感染侧专属，不参与伤害侧与毒伤层序（2.8.2④⑧）	4.10.5·4.3.1·6.4
单次抵免	仅抵挡1单位的抵挡／抵免层，抵挡后即耗尽：保镖保护、警长巡逻、结茧护盾、工匠护甲、抗体皆属此类	2.8.2⑤·5.3.3
存续类（存续型）	不设时限、未被消耗即跨夜保留的抵挡层类别：结茧护盾与工匠护甲；整体后于时限类消耗	4.10.5·5.7
时限类（时限型）	仅在指定夜晚存在、该夜结束即失效的抵挡层类别：抗体与各类当夜有效的保护；整体先于存续类消耗	4.10.5
双计数独立	1次保护在伤害侧与感染侧各计1单位，两侧分别计量、独立消耗；一侧用尽不影响另一侧仍然生效	2.8.2⑤
不可改选	决策一经提交即不得改选，即便先结算的那份已使目标濒死；用意在于不泄露「目标持有抵挡层」	4.10.2
调查报告	死亡公告（批次⑥）所附的尸检式清单：逐项列出该尸体当夜查明的全部落身致死来源，去重不带次数，不报凶手编号。致死来源计五类：异形出刀／外星人出刀／枪击／中毒／感染，感染与中毒各自单列	4.10.6
毒药	第四种伤害类型（与异形出刀／外星人出刀／枪击并列），由毒师于步骤8投放；落在受害者身上的独立状态，非「某夜的系统事件」，亦非感染标记。落身当夜为第1夜，第3夜步骤0.55致濒死。已带毒者不得再被下毒（同时至多1份）；濒死者可被指定为目标但毒药不生效，仍消耗额度、不得改选，UI须保留其可选性	4.6.4③
中毒	毒药致死在调查报告与伤害类型中所记的名称；依2.8.4按形态报告，变形者以毒师形态下毒即记「中毒」	2.8.4
解药	毒师专属额度：清除目标身上的毒药标记，为毒药的唯一清除途径。不清除感染标记——解药为毒药之对应物，非感染之清除途径。目标须当前带毒药标记，对未中毒者使用属落空。不适用自救：毒师无自救额度，解药不解除任何原因之濒死，对自己使用解药不属自救而属普通出手，占五选一并受封锁	4.6.4④
毒伤层序	毒伤仅由全额减免层拦截，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)〕。二者检查时点不同：工程师安全室（4.3.1）于毒药落身之步骤8使其不落身；外星人夜晚免疫（6.4）于致濒死之步骤0.55消耗1次并阻止致濒死	2.8.2⑨
落身	致死伤害行为未被任何抵挡层拦下、亦未被全额减免吃掉的状态；落身即记入调查报告，与其是否造成濒死无关	4.10.6
击杀归属	归给实际造成濒死的那一刀，用于悬赏等以「击杀」为条件的判定；与调查报告的列出范围相互独立	4.10.6·4.4.2

术语	含义（要点·例外）	出处
有效输出	对击杀产生实质性推进之行动，分致死型 / 濒死型 / 追溯型三档；未推进者为无效输出，不计分。判据唯一权威源，现援引者为 6.9（4.10.0）	4.10.0
追溯档案	追溯型有效输出所建之挂账；目标自击破 / 消耗当夜起 5 夜内死亡方结算，发起者或目标出局即销毁。仅系统可见（4.10.0④⑤⑧）	4.10.0
发起者记账	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（2.8.16）	2.8.16

三、感染		
术语	含义（要点·例外）	出处
感染通则的适用范围	3.3 全章仅适用于感染标记。毒药为独立的第四种 伤害类型，不是感染标记，故 3.3.3 致死时点、3.3.4 感染抑制、3.3.6 生路、3.3.8 抗体、3.3.9 清除途径、3.3.10 可见性等对毒药一律不适用——非〔例外〕，乃适用范围之外，无须登记于 2.8.9	3.3
真标记	会进入计时并按期致死的感染标记；于施加后的第 3 夜的步骤 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）	3.3.3
假标记	外观与真标记一致，但不进入计时、不触发致死、不影响任何行动；仅在标记指向异形或呈现异形的死囚时成立	5.3.5
效果免疫	不拦截落身、但因持有者不受感染影响而不进入计时、不致死的免疫；仅异形对感染的自身免疫一项	5.3.2

术语	含义（要点·例外）	出处
抗体	短期防护，为获得者的专属抵挡层，仅抵挡感染；为感染侧专属之时限类，不参与伤害侧层序（2.8.2④）。时限型，仅存在于获得后的下一个夜晚，夜未失效、不结转、不累积。赋予主体：生化医师的治疗与自救、外星人的自我治疗（抗体与疫苗抗体并存时由疫苗抗体拦截，抗体不消耗）	3.3.8 ·3.3.9
感染抑制	被感染者获得的主动技能，以额度计量，用于延后感染致死；每名人类与外星人各自独立持有 2 次（个人终身总额），同一夜至多使用 1 次	3.3.4
清洗	异形于独立「昼末清理阶段」清除自身假标记的独立主动行动步骤；不属夜间行动菜单、不占行动与私聊额度；位于昼末清理阶段（步骤 0 之前），早于沉默覆盖期，依 2.8.3④ 附不受沉默封锁	5.9
感染名额	异形当夜可施加感染的目标数量上限：仅已进化于感染方向者为 3 名，其余一律至多 2 名	5.3.1
感染致死的生路	共三项：救援额度、夜晚免疫、死囚复生。自我治疗为致死夜之前的预防手段，不属生路	3.3.6 ·4.10.6
疫苗抗体	接种所授予之全额减免层，感染侧专属；自接种次夜起连续 4 个夜晚逐夜授予一个当夜有效之实例，夜未未消耗即失效、不累积、不顺延。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（4.14.4④、4.14.7）	4.14.4

四、通用机制		
术语	含义（要点·例外）	出处
额度	以次数计量的技能资源；凡按夜逐次获得者均为被动到账，统一于「白天投票之后、当夜步骤 0 之前」发放。单次出手可指定目标数 = 剩余额度份数（额度即上限）	2.1.5 · 2.5
主动技能	需占用独立步骤或在步骤中主动指定方可生效者，受沉默与感染抑制封锁；乔装须于步骤 1 主动提交，同属主动技能但不占行动窗口	2.4.2
被动	无需占用步骤、无需指定即自动生效者，不受沉默与感染抑制影响；医生自救属例外	2.4.2
封锁明文豁免	仅四项：①持有自救额度者之自救（须自身已濒死；自救额度为生化医师独有，4.5.2）、感染抑制、外星人自我治疗、私聊。另有④附「时序确认」（非豁免、非例外）：凡结算于沉默覆盖期（自步骤 0.5 起）之前者即不受封锁——变形、觉醒、清洗、私聊、窃听（4.12）。豁免仅指该动作本身不受封锁；感染抑制与自我治疗行使后当夜丧失其余主动行动能力，与该豁免并行适用	2.8.3④
观测快照	某步骤结算开始前的场上状态；同一步骤内各玩家的决策均基于同一份快照	2.1.2
结算顺序	每夜独立随机生成、当夜全程有效、本身不公开的 玩家结算先后序列；与玩家编号完全解耦	2.1.3
落空	因先结算者已改变场上状态，致使后结算者的决策失去对象或失去意义；不产生效果，但仍消耗额度、不返还、不获提示	2.1.2

四、通用机制		
术语	含义（要点·例外）	出处
沉默	由外星人蛰伏施加的状态，于当夜生效，封锁自步骤 0.5起的全部编号步骤的夜间主动技能（含进化 / 转化 / 转职 / 乔装；步骤 0 私聊依 2.4.2③ 不属主动技能，不在其列；变形、觉醒、清洗三者均结算于该覆盖期之前，依 2.8.3④附亦不在其列）；不设全局次数上限，但同一角色不得连续两夜受到沉默（蛰伏的查验本身不受此限）；不产生任何公告，仅被沉默者本人可见	6.1.2
身份备注	存活玩家对其他玩家添加的私人标注，仅本人可见；不产生公告、不影响任何结算	2.7
进程的可中断〔2.9③〕	各投入夜不必连续；中断夜可正常执行其他行动，故「连续 N 夜」类表述未标〔例外〕者即被覆盖（工匠铸造 4.11.2① 依此改）	2.9③
速成护甲	工匠投入 1 夜产出之限期护甲（4.11.2①之二）：自分配（佩戴）当夜起算且当夜即生效，共 3 夜有效，第 4 夜自动消失并告知持有者；未分配前于库存中不计期，得预先囤积而后择夜分配。仍占库存上限、仍须另占 1 夜分配。与常规护甲（2 夜铸）为两个独立进程，不得并进	4.11.2①之二
常规护甲	工匠投入 2 夜产出之存续型护甲（4.11.2①）：未被消耗即一直留存，不因夜未失效；开局自带 1 件已装备于自身，不计入库存上限。同一目标至多持有 1 件护甲；库存上限 3 件（工匠出局时未分配之库存一并消失）	4.11.1②③④
进程互斥〔2.9⑩〕	进程仅在其投入夜与其余出手互斥；自救不占出手栏、不推进进程〔重申 2.4.2④〕——濒死者依 4.10.4①已丧失全部行动能力，故无从推进进程，此系时序结果而非互斥	2.9⑩
术语	含义（要点·例外）	出处
自救	濒死状态下的被动救命：须自身已濒死（毒药致濒死或他因致濒死），不属主动技能、不占出手栏、不受封锁；自救额度为生化医师独有（4.5.2），救援医师 / 临时医生 / 毒师 / 疫苗研究员均以救援额度指向自身，不属自救。未濒死者对自己使用治疗 / 救援 / 解药者属普通出手，占出手栏并受封锁	2.4.2④
私人反馈	规则在最小信息原则下增设的十类单向知情：7.2.1 被查验者的查验来源反馈、7.2.2 攻击方的攻击结果反馈、7.2.3 被沉默者的沉默告知、7.2.4 外星人的夜晚免疫消耗告知、7.2.5 被保护者的保护告知、7.2.6 结茧护盾的施加告知、7.2.7 染血指认、7.2.8 接种告知、7.2.9 疫苗抗体生效感知、7.2.10 调查结论。「不附带对方编号」为缺省，明文授予编号者仅 7.2.7 一类	7.2
五、破坏·维修·倒计时		
术语	含义（要点·例外）	出处
破坏量	单个破坏方当夜自选并记入其个体累计的数值，是破坏者暴露的唯一驱动力；与结茧当夜二选一。未进化异形 + 1.5~2.0，破坏进化异形与外星人 + 2.0~3.0（步长 0.1）	3.2.2
净破坏量	累计破坏（异形 + 外星人）扣除维修削减后的净值，是停摆的唯一驱动力；最低为 0，不预存信用	1.3.3
停摆	净破坏量跨越阈值时对倒计时施加的正向追加：3.0 档 + 2.5、6.0 档 + 5.0、9.0 档人类倒计时胜利永久失效；跨越即触发、每档仅触发一次、不可逆	1.3.1·1.3.2
倒计时	人类的生存计时；初始 24 昼夜，每夜步骤 11 自然 -1。内部实际值用于判定，向玩家显示时保留 1 位小数	3.1
维修	工程师与助理工程师于步骤 4a 执行的削减动作：每夜 -1.0~1.5（自选，步长 0.1），同时倒计时与净破坏量同额削减；工程师追加维修（独属，全局 3 次）另计 -1.0~1.5	4.3
协助维修	普通船员于步骤 4a 结算的维修动作，自行指定维修值 $a \in [0.20, 0.50]$ （步长 0.05，共 7 档）；同时削减倒计时与净破坏量，不计入维修暴露	4.1.2
破坏者暴露	个体累计破坏量达 6.0 时的全域公开；于步骤 4b 后随批次⑤公告，公布编号与呈现职业（依 2.8.12④不揭示真实阵营与真实职业，〔通则 2.8.12①之例外，登记于 2.8.9(17)〕），不公布进化方向	3.2
维修者暴露	工程师或助理工程师累计维修量达阈值时的全域公开：工程师 4.0，助理工程师 3.0；随批次④公告「编号 + 呈现职业」，不揭示真实阵营与真实职业（2.8.12④、2.8.9(17)）	4.3.6

五、破坏·维修·倒计时		
术语	含义（要点·例外）	出处
停转夜	紧随外星人破坏其后的一夜：自然流逝 0、维修全部无效；仅由外星人破坏触发，死囚局无停转夜。与维修效力削减同夜时依 2.8.13③ 优先（视为 100% 削减）	3.2.5
六、公告与信息		
术语	含义（要点·例外）	出处
公告批次	公开信息的发布通道；随产生随公告，不集中到夜晚末尾统一发布。共 ○~⑪ 十二个批次（⑩为窃听报告）	2.1.6
不发布即为 0	②③⑤ 当夜为 0 时不发布，玩家可据此反推「本夜无进化者」「本夜无人查验」「本夜无破坏」；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	2.1.7
不公开清单	一律不由系统发布的类别；不公开不等于不可推理。本清单为示例索引、不具穷举效力	7.1.2
最小信息原则	任何「仅自己知晓」的信息不得进入公告、不得由系统发布；依 7.0，不禁止持有者自行使用、记录与推理	7.1.4
推理自由通则	规则只约束「系统向谁通报什么」，从不约束玩家的思考；凡以自身合法持有的信息所作的推断、比对、统计与串联一律允许	7.0
防透视	实现层不得把隐藏字段写进公告、私人反馈与界面的设计红线；如「无效」为统一口径、船员查证的「否」不区分原因	7.0·7.1
官方背书	由系统发布、区别于玩家「声称」的信息，分四档（4.7.5）：①结算数据类保真；②神探公告——系统发布但系统所给答案可能为假（不含提示）；③窃听报告——系统发布而不保真（附「不保真」性质标注）；④玩家发言不保真	4.7.5
暴露	维修 / 破坏达阈值时之公开揭示；一律只公告「编号 + 呈现职业」，不揭示真实阵营与真实职业（〔通则2.8.12① 之例外，登记于 2.8.9(17)〕）	2.8.12④·3.2·4.3.6
七、胜负·阶段		
术语	含义（要点·例外）	出处
清场	敌对阵营全部出局的胜利方式：异形 + 外星人全灭 → 人类清场胜利；人类全灭且外星人已灭 → 异形清场胜利；人类全灭、异形全灭而外星人存活 → 外星人独存胜利	1.2.3
判定顺序	○ 全局平局（优先级最高）→ ① 人类清场 → ② 异形清场 → ③ 外星人独存 → ④ 人类倒计时胜利；在每类结算节点末尾统一检查	1.2.3
平局	为不属于任何一方的结果；自第 1 夜起至第 99 夜仍未达成①②③④即全局判平。另 有时长制：满 3 小时可提求和，累计加时上限 60 分钟	1.5
次胜（逃亡）	个人战绩型胜利：外星人积分达门槛后主动脱离对局所致，判为次胜；不终结对局，其余两阵营继续对抗（1.2.5、6.9）	1.2.5·6.9
寂灭时刻	人类全灭后异形与外星人互相攻击至一方全灭的阶段；切换于步骤 9 死亡结算完成后。冻结：私聊、维修（4a）、破坏（4b 破坏分支）、步骤 11、白天流程	1.4.1
决斗时刻	全局存活恰好 2 名且分属两个敌对阵营时的阶段；含三种组合；进入即取消白天流程	1.4.2
僵局判定	仅于决斗时刻、且人类倒计时胜利路径已不存在时启用；连续 3 个僵持夜后于第 4 夜步骤 9 判定	1.4.3
逃亡积分	外星人专用计分：致死型（击杀）普通船员 1.5 / 有职业者 2.0 / 异形 2.5；濒死型助攻 1.0；追溯型助攻 0.5（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）。门槛 10 分；对他方不予通报，本人独家可见（6.9.1、6.9.2⑤）	6.9.1
敌方单位	真实阵营为异类阵营或第三阵营者；仅就警长 / 猎手与武装船员的悬赏而言。悬赏按真实阵营判定，乔装者不因伪装身份而改变	4.4.2
八、异形专属		
术语	含义（要点·例外）	出处
进化	异形自第 3 夜起可进行的方向选择，三选一不强制（破坏 / 感染 / 击杀）；进化公告仅公布当夜进化的异形只数，不公布编号与方向	5.1
存活占位制	进化方向的占用规则：每方向至多 2 只存活异形同时占用；死亡 / 驱逐 / 成功转化即释放；死囚呈现异形者不占本名额	1.5.1·5.5.1

八、异形专属		
术语	含义（要点·例外）	出处
转化	已进化的异形改变其进化方向的操作；受占位与次数两重独立限制，每只异形全局最多 2 次。转化一律不予公告、不计入批次②的进化只数	5.5
行动菜单	异形每夜可选的行动集合：出刀 / 感染 / 破坏、结茧（4b 二选一）四选一；结茧须指定 1 名目标；乔装不占行动窗口，不在本四选一之内	5.8.1
刀数	异形出刀的冷却资源：初始 1、上限 2，不共享、不因出局转移；当夜未执行出刀者于步骤 7 后回复 1 点	5.6.2
结茧	异形的护盾行动；可指定任意 1 名存活玩家施加（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；存续型，抵挡 1 点伤害、不抵挡感染；自 4b 结算完成起即生效	5.7

九、乔装与身份		
术语	含义（要点·例外）	出处
乔装	异形与外星人于步骤 1 发动的伪装技能，分两型：普通乔装消耗 1 次，仅骗船员查验；强力乔装消耗 2 次，兼骗蛰伏查验与神探查验（7.3.0）。只改信息、不改阵营；每个个体全局 2 次；全场总数 = 各持有者次数之和，随持有者构成而定（现行口径：经典局 8 次 = 异形 3×2 + 外星人 1×2；死囚局 8 次 = 异形 3×2 + 死囚本体×2）	7.3
强力乔装	消耗 2 次乔装额度、持有 1 次者不可发动之乔装型别；异形与经典外星人持有，死囚于呈现异形时依 6.8.3⑥克隆取得。兼骗船员查验、蛰伏查验与神探查验，已查验池、身份标注与依该池发布之公告一并沿用伪装身份；不改技能、被动与阵营。反制路径仅「神探重复查验」一项	7.3.0
查证（验证式）	船员查验的新形态：由查验者提交待查证身份，系统仅答「是 / 否」；第 1 次池 8 项 / 提交 1 个，第 2 次起池 10 项 / 提交 1~2 个	4.1.1
查证呈现身份	目标当夜呈现、并被用作船员查证判定基准的身份（含乔装）；与「呈现职业」分列，不得混用	4.1.1
呈现职业	不含乔装的对外职业显示；用于神探查验与公告、外星人蛰伏查验、暴露公告与出局揭示；惟暴露公告依 2.8.12④只报「编号 + 呈现职业」，不揭示真实阵营与真实职业	4.7.1
伪装身份	乔装发动者自选、用以欺骗船员查验的虚假身份；取自伪装身份池，与船员第 2 次查证池同步自适应	7.3.1
查证池	船员查验可提交身份的候选范围：第 1 次 = 初始 8 种人类职业，第 2 次起 = 开局公告之全职业池（项数随本局职业构成而定，不预设固定数值）；不含转职身份	4.1.1

术语	含义（要点·例外）	出处
伪装类机制效力	乔装（普通）：对船员查验生效，对呈现职业类（神探、蛰伏、暴露、出局揭示）不生效。强力乔装：兼对蛰伏与神探查验生效，已查验池与身份标注一并污染（7.3.0、7.3.2）。变形：对二者均生效，且改技能、被动与身份牌。转职：查「普通船员」恒答「是」，呈现职业即转职后职业。四者均不改变真实阵营	2.8.1⑩之三
变形	死囚外星人借取他职业技能与身份牌的能力；判定与账本见 6.8.3、2.8.5；为唯一「同时改变技能、被动与身份牌」之伪装机制，可反复发动（2 夜冷却），可打穿神探权威	6.8.3
复生	死囚外星人于步骤 8 与医生救援同窗口的能力；全场 2 次，可自救；不报被复生者编号，留痕随批次 ⑥公开次数	6.8.4

十、白天·出局		
术语	含义（要点·例外）	出处
留言	出局者于出局结算后提交的文字（可选，字数上限 200 字），随死亡公告 / 驱逐公告公开；会议不设留言阶段；内容仅限出局前已合法持有的信息。明文的例外：逃亡者不得留言（2.6.1、6.9.4④，登记于 2.8.9(22)）	2.6.1
出局	死亡或被驱逐而从对局中移除的统称；出局者仍保 有阵营胜负利益，不再参与投票与行动	2.3.4·2.6
驱逐	白天常规投票或夜晚会议投票的结果；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；被驱逐者即刻出局，不进入死亡名单，不触发死亡相关效果	2.3.4
紧急会议	验票官于步骤 10 发动的全场唯一 1 次会议；存活 ≥ 5 且自身存活时可发动，发动当夜跳过步骤 11	4.9
公开票源图	验票官可于紧急会议中公开票源图；全局 1 次、公开即永久、官方背书	4.9.3
全知视角	出局者解锁的视角：可见全部玩家的阵营、职业、进化方向、感染状态、额度余量等，并可查阅完整 公告历史	2.6

十一、补充词条		
术语	含义（要点·例外）	出处
已查验池	神探个人的查验记录池，为定长池、容量恒 3 项，满则顶出本局最先入池者（先进先出）；死亡 / 出局不退项、发布不清池。池内存储「查验当夜所显示的职业」之锁定快照，不随此后转职、变形或乔装失效而更新，依该池发布之公告沿用锁定值。强入池者之记录为伪装身份，须重复查验方洗除。神探死亡后其池作废	4.7.3 ·4.7.5
被保护者告知	被保护者于步骤 3 保护结算时收到私人反馈「你今夜被保护了」；属 7.2.5（保镖，每执行一次保护即送达一次）；结茧 护盾的施加告知属 7.2.6，仅于施加当夜送达一次、存续期间不重复。二者均仅接收者本人可见	4.8 · 7.2.5
子弹存储上限	警长子弹存量的硬上限 2 发；超出部分一律作废、不结转、不预存、不补发。守恒定理：打出 k 回 m（ $m \leq k$ ），下夜存量恒 $\leq$ 出手前持有量，故唯一作用点为 4.4.3 额外子弹	4.4.6
染血（染血指认）	异形 / 外星人个体累计 3 次「出刀致濒死」后，自其第 4 次及以后每一次出刀，受攻击者无论是否濒死均得知该攻击者编号。计数以个体独立、跨形态连续、不公开；感染致死不计入。属 7.2.7 私人反馈，为全场唯一明文授予对方编号之反馈	7.2.7
悬赏	警长与武装船员的子弹每击杀一名敌方单位，即于下一夜回复 1 颗；以该目标于当夜步骤 9 死亡结算为准；误杀人类队友或自身不予回复	4.4.2
制药	医生通用：放弃 2 个夜晚的行动专门制药，产出通用药剂（1 瓶救援药剂 = 1 次通用救援额度，或 2 瓶治疗药剂 = 2 次通用治疗额度）；产出属额外来源，不受按夜到账上限约束	3.3.1
维修人数消息 N	当夜协助维修者于步骤 4a 后获独家消息「本夜共有 N 名未转职的普通船员协助维修」，不附编号；其余玩家一律不可见	4.1.3
医生	生化医师、疫苗研究员、救援医师、毒师与临时医生的合称；职业族通有可见性：均可见「谁带有感染标记」与「谁处于濒死」。落身致死来源清单不在此列，仍以实际执行救援为条件。变形者呈现为医生职业者依 2.8.1① 一并取得	3.3
觉醒	外星人于身份改变子步骤声明的不可逆状态；条件为第 6 夜起，或全场存活 $\leq$ 6 名；觉醒后每夜至多 2 刀	6.2
夜晚免疫	外星人的当夜免疫额度：开局 1 次 + 第 7 夜 1 次，全局共 2 次；仅于致死一刻消耗额度拦截，不阻止标记落身与计时；被抵挡层挡下的那一点不触发、不消耗；触发后当夜免疫后续一切致死来源；同夜并存多个致死来源者仅消耗 1 次	6.4
自我治疗	外星人清除自身感染并赋予抗体的能力，占用当夜行动名额，故与蛰伏 / 击杀 / 破坏互斥；属致死夜之前的预防手段，不属感染致死的生路	6.5
蛰伏	外星人于步骤 0.1（步骤 0 之后）发动的技能：查验 1 名目标并可附加沉默（当夜生效）；查验不设连夜限制，可连续两夜查验同一目标；得呈现职业，人次并入批次③	6.1
进化只数公告	批次②仅报当夜进化的异形只数，不报编号与阵营；转化不计入本只数，故为 0 时不得据此推断无转化	2.1.6② ·2.1.7
术语	含义（要点·例外）	出处
公告差量	相对「编号 + 呈现身份」这一默认的差量，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的原职业标注、窃听报告另附「本条内容不保真」之性质标注、暴露公告不揭示真实阵营与真实职业、逃亡者之报告字段不列致死来源而仅标「已逃亡」	2.8.12③
票数公开	投票结算后公告各被投票者之编号及其得票数，不公开投票者编号；得票为 0 者不列入，弃票者不公布。白天常规投票与夜晚会议各发一次，无人被驱逐时照常发布（批次⑨）	2.3.4 附
挂机接管	玩家中途离场或失去响应时，其角色由系统接管继续参与对局，不置为出局；判定基数与正常存活者相同；界面不显示任何接管标识	1.2.2
十二、v6.5 新增词条		
术语	含义（要点·例外）	出处
安全室	工程师的限定技：全局 1 次，于步骤 3 提交；进入当夜放弃维修与追加维修，换取当夜全额减免（伤害免疫、不消耗其他层、同时抵挡感染）。属全额减免层，层序依 2.8.2⑥	4.3.1

十二、v6.5 新增词条		
术语	含义（要点·例外）	出处
维修效力削减	破坏进化异形执行破坏后，其次夜全部维修类产出（维修、追加维修、协助维修）依只数削减 25% / 50%；不产生公告、不提示，依 7.0 可自行推断；与停转夜同夜时停转夜优先	3.2.6
资源产出效力修正	对某动作产出数值本身的放大或折减，与抵挡层序（2.8.2 / 5.3.3）、额度（2.5）分属三个维度。同类互斥取高者，仅适用于产出效力修正，不得套用于层序	2.8.13

十三、术语补录		
术语	含义（要点·例外）	出处
猎手	与警长同席位的纯枪手：无巡逻，初始 1 发，〔通则 4.4.6 之例外〕不受 2 发存储上限约束；子弹成长靠攒弹（制式同制药）	4.4.7
嗅探	猎手专属：于步骤 3 之后、4a 之前发动，不占行动窗口；每夜至多查 2 名，全局限 2 个夜晚；查目标是否呈现保护状态（保镖保护 / 巡逻 / 护甲 / 结茧护盾等一切非全额减免类）；全额减免不在查询范围内	4.4.8
攒弹	猎手的子弹成长方式，制式同制药（3.3.1）：主动选项，选定攒弹的当夜不可开枪、不可嗅探；固定投入 2 个夜晚，两夜不必连续（可中断后补第 2 夜，进度保留）；完成即 +1 发，可反复进行、无次数上限	4.4.7②
保护状态（嗅探口径）	嗅探所查询的对象：一切非全额减免类抵挡层的持有状态；不区分种类、不报层数、不报来源。安全室与夜晚免疫不呈现保护状态	4.4.8④⑤

十四、v1preview1.0 新增词条		
术语	含义（要点·例外）	出处
窃听器	与验票官同席位的社交位角色：于步骤 0.2 读取当夜已公告配对组之私聊内容，可择定提交为报告	4.12
窃听	窃听者读取私聊内容的行为：限于批次①已公告之配对组，可读取当夜全部分组（不设组数上限），仅当夜有效；结算于沉默覆盖期之前，依 2.8.3④附不受封锁（时序确认，非豁免）	4.12.1
公示	窃听者择定某一组、将其当夜私聊内容原样提交之发布形态（4.12.2⑦）：与报告共用每夜 1 次之发布位，二者择一；同附「不保真」标注、不暴露编号；为可选——窃听者亦可整夜不提交、不公示	4.12.2⑦
窃听报告	窃听者择定提交、经系统以批次⑩发布之内容：系统发布而不保真，可自由改写，附「不保真」性质标注，不暴露窃听器编号，每夜 1 次、不跨夜累积；提交属白天阶段行为	4.12.2
官方背书第四档	系统发布但内容不保真之信息，现行仅窃听报告一项；别于①之保真、②之系统被骗（4.7.5）	4.7.5
结茧护盾	异形于步骤 4b 施加于任意存活目标之存续型抵挡层；挡 1 点伤害、不挡感染，每目标同时至多 1 层，被打破后可再施加	5.7
暴露	维修 / 破坏达阈值时之公开揭示；一律只公告「编号 + 呈现职业」，不揭示真实阵营与真实职业（〔通则 2.8.12① 之例外，登记于 2.8.9(17)〕）	2.8.12④ · 3.2 · 4.3.6
时限类	仅指定夜存在、夜末无论消耗与否一律失效之抵挡层类别；整体先于存续类消耗	2.8.2①

术语	含义（要点·例外）	出处
毒师	与救援医师同席位的人类角色（4.6）：继承制药，另持毒药 3 / 解药 3；每夜于救援 / 治疗 / 制药 / 毒药 / 解药中五选一；可见当夜濒死者（仅编号，救援所必需），不含落身致死来源清单	4.6.4
毒药 / 解药额度	毒药与解药各 3 份，于第 1、3、5 夜各到账 1 份，属 2.5 额度、不在制药产出内；无击杀回复、无补充途径	4.6.4⑥
感染侧专属层	仅参与感染抵挡、不参与伤害侧之层；现行仅抗体，依 2.8.2④明文	2.8.2④ · 5.3.3

十五、行动位·席位·组位（结构重构新增）		
术语	含义（要点·例外）	出处
行动位	流程中的时间轴位置，由 2.1.1 明定；新增须依 2.8.6。与席位、组位互不推导——同组位者未必同行动位，同行动位者未必同组位	2.8.6
席位	开局定其一的职业配置位，成员由 1.1.1 列明（不设容量）；同席位者开局定其一，其余不在场、不入任何候选池与公告。与行动位、组位互不推导——同席位者未必同组位，同组位者未必同席位	1.1.1

十五、行动位·席位·组位（结构重构新增）		
术语	含义（要点·例外）	出处
组位	职能族，由 2.8.14 明定；依真实身份判定（乔装与变形不改组位），单归取主职能，不推定能力。与行动位、席位互不推导。异形与外星人不设组位，依阵营称之	2.8.14
组位表	基础位〔普通船员·未转职〕／基础位·工程〔助理工程师〕／基础位·武装〔武装船员〕／基础位·医生〔临时医生〕，四者合计恒 4 人；查证位〔神探／摆渡人〕1；工程位〔工程师〕1；猎杀位〔警长／猎手〕1；社交位〔验票官／窃听器〕1；防御位〔保镖／工匠〕1；医生位〔生化医师／疫苗研究员、救援医师／毒师〕2。异形与外星人不设组位，依阵营称之	2.8.14
十六、自指原则（结构重构新增）		
术语	含义（要点·例外）	出处
自指原则	凡出手可致目标进入濒死或死亡者，得以自身为目标，无须另行明文授权；自指与指向他人同制（占当夜行动与 额度、自身抵挡层照常结算、击杀归属归自己、悬赏依 4.4.2 判定）。专门条款明文排除者从其明文。各职业条款所载「含自己」「可指向自身」者皆为对本条的〔适用〕	2.8.15
自杀	以自身为致死伤害行为之目标者：自身抵挡层照常抵挡，击杀归属归自己，悬赏依 4.4.2 判定（当且仅当自己能受益时方生效），不予回复	4.4·5.6.3
自救额度	生化医师按夜到账之 1 次额度，仅限自救、不得救援他人；与制药产出之「通用救援额度」为两种不同的资源	4.5.2
通用救援额度	制药（3.3.1）产出之救援额度，可救援任意濒死角色（含队友、异形、外星人），自带清除感染、不赋予抗体；为生化医师唯一的救人途径	3.3.1
十七、第十一批新增词条（摆渡人 / 疫苗研究员）		
术语	含义（要点·例外）	出处
摆渡人	与神探同席位之查证位角色；于白天就当夜尸体提交 1~3 名存活者编号，系统判定组内是否有凶手；仅答「有凶手／无凶手」，记入私人日志（4.13）	4.13
凶手集合	某死者尸体调查报告所列全部落身致死来源各自之发起者（依 2.8.16② 按真实身份），去重后之集合（4.13.1⑤）	4.13.1
私人日志	摆渡人专属记录，载每次调查之自选编号组与系统结论；摆渡人出局即作废（4.13.3）	4.13.3
疫苗研究员	与生化医师同席位之医生位角色；以诊断产样本、解锁后研制疫苗、接种授予 4 夜全额减免；不持有自救额度（4.14）	4.14
诊断	疫苗研究员之专属治疗；属治疗之一种，清除感染标记（含假标记）、产 1 份样本、不赋抗体、不解除濒死，每夜至多 1 次（4.14.2）	4.14.2
样本	仅由诊断产出之计数项；消耗 2 份以解锁研制，解锁后不再记录（4.14.2③、4.14.3①）	4.14.2
接种	疫苗研究员以疫苗为额度之出手，适用 2.5（额度即上限），可一夜指定多名目标；每指定 1 名消耗 1 支疫苗（4.14.4②）	4.14.4
疫苗研制	消耗 2 份样本解锁后，每夜至多研制 1 次、即时产出 1 支疫苗；不适用 2.9 进程型产出通则（4.14.3）	4.14.3