

录

§ 0 效力层级与通则权威 2.1 夜间步骤顺序 5.1 进化

0.1 层级序列（自高至低） 2.2 私聊 5.2 破坏进化0.2 通则层的构成 2.3 白天流程与开局讨论 5.3 感染进化0.3 通则优先，例外须显式声明 2.4 自由决策原则（通则） 5.4 击杀进化0.4 复述三分法 2.5 额度制技能的多目标投放（通则） 5.5 转化（改变进化方向） 0.5 裁判次序 2.6 出局玩家的后续参与 5.6 出刀0.6 术语统一 2.7 身份备注 5.7 结茧（护盾）〔指定任意目标施加〕 0.7 引用约定 2.8 通用判定通则（兼容层） 5.8 行动菜单与目标限制

一、基础规则 三、核心数值机制 5.9 清洗（独立行动步骤）

1.1 玩家配置 3.1 倒计时 5.10 异形出局与队内共享1.2 胜利条件与判定优先级 3.2 破坏与停转夜 5.11 乔装（异形） 1.3 停摆系统 3.3 感染机制 六、第三阵营 · 外星人／死囚外星人（人物技能） 1.4 残局：寂灭时刻与决斗时刻 四、人类阵营（人物技能） 6.1 蛰伏1.5 其他基础规则 4.1 普通船员（×4） 6.2 觉醒（双刀） 4.2 普通船员转职 6.3 破坏4.3 工程师 6.4 夜晚免疫4.4 警长（与猎手同席位，猎手见 4.4.7） 6.5 感染治疗额度（自用） 4.5 生化医师 6.6 击杀4.6 救援医师／毒师（同席位） 6.7 乔装（外星人） 4.7 神探 6.8 死囚外星人（与经典外星人同席位） 4.8 保镖 七、跨阵营交互与通用规则4.9 验票官 7.0 推理自由4.10 濒死、当夜死亡与通用规则 7.1 公告机制与最小信息4.11 工匠（与保镖同席位） 7.2 私人反馈4.12 窃听器（与验票官同席位） 7.3 乔装通则

附录一术语表附录二职业速查卡

附录三一页速查：夜间流程与公告

五、异类阵营 · 异形

（人物技能）附录

2.4 自由决策原则（通则）

5.4 击杀进化 2.5 额度制技能的多目标投放（通则） 5.5 转化（改变进化方向）

2.6 出局玩家的后续参与 5.6 出刀2.7 身份备注 5.7 结茧（护盾） 2.8 通用判定通则（兼容层）

5.8 行动菜单与目标限制5.9清洗（独立行动步骤） 5.10异形出局

与队内共享5.11 乔装（异形）

§ 0 效力层级与通则权威

0.1 层级序列（自高至低）

项	说明
①	本条 § 0
②	通则层（构成见 0.2）
③	专门条款（各职业、各机制条款）
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。

0.2 通则层的构成

2.8.14 组位通则

项	说明
①	组位依职能划归，不由本通则预设成员；新角色于其条款内声明所属组位即可，无须修本通则。凡条文明文「凡属某组位者适用X」者，新入该组位之角色自动归位。
②	组位依真实身份判定：乔装（7.3）与死囚变形（6.8.3）仅改呈现，不改组位；转职（4.2）为真实职业变化，组位随之变更，其形态属基础位 · 工程／基础位 · 武装／基础位 · 医生之一。
项	说明
③	组位单归，取主职能；一角色只属一组位。
④	组位不推定能力：组位为职能标签，不因归属某组位而取得或丧失任何行动能力，能力悉依各职业条款。⑤异形与外星人不设组位，

依阵营称之。⑥新增转职方向时，须于其条款内同时声明其所属基础位分支名（基础位 · X）；分支与基础位平级，互不隶属。组位 成员 场上基础位 普通船员（未转职） 合计恒 4基础位 · 工程 助理工程师 随转职变动基础位 · 武装 武装船员 随转职变动基础位 · 医生 临时医生 随转职变动查证位 神探／摆渡人（4.13） 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（4.14）、救援医师／毒师 2异形与外星人不设组位，依阵营称之（2.8.14⑤）。

2.8.15 自指原则

项	说明
①	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；专门条款明文排除者从其明文。
②	自指与指向他人同制：照常占用当夜行动与额度，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）。③各

职业条款所载「含自己」「可指向自身」等表述，皆为对本条的〔适用〕，不另设规则。

2.8.16 主动行动发起者记账通则【记账类·唯一权威源】

项	说明
①	记账范围：凡主动行动（2.4.2，须主动提交、占用独立步骤或于步骤中主动指定者）一律由系统记录其发起者——即实际作出该次行动之玩家——连同目标、时点、行动类型与结果一并留痕。被动效果（2.8.3
②	发起者依真实身份记：乔装（7.3）与死囚变形（6.8.3）仅改呈现、不改真实身份，故发起者恒记其真实身份；转职（4.2）为真实职业变化，发起者随其变化后之身份记。

项	说明
③	自指同制：自指行动（2.8.15）之发起者即本人，照常入账；其是否计分，依各计分条款之明文（如6.9.1⑤明文排除自指出手）。
④	可见性：本账仅系统可见（2.8.7），不进任何公告批次、不进任何私人反馈、不向任何玩家公开（含本人）；其唯一用途为结算判据与

事后追溯。系统不代为披露，不等于玩家不可推知（7.0）。⑤用途与接口：本账为一切「以发起者为准」的结算之共同判据——现行援引者为4.10.0（有效输出／无效输出）与6.9（外星人逃亡积分）。未来新增任何以发起者为准之机制（含助攻类机制），一律援引本条，无须另设记账规则。各机制之分值表、追溯时限、结算终点与销毁条件由该机制条款自定，不在本条内预设。⑥留存与销毁：已结算者之记录随结算完成而封存；未结算之追溯档案依4.10.0⑤于发起者出局／目标出局时销毁。⑦合规：新增角色与技能依2.8.10第十关，无须就本关另作声明——本条为全局自动适用。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 推理自由、7.1 公告机制与最小信息、7.2 私人反馈、7.3乔装通则）＋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，共同构成全文唯一的通则层；任何条款不得在通则层之外另立「标准答案」。新增通则由其条款内声明所属类别并登记于本款；未声明者依其性质归入上述三类之一。

0.3 通则优先，例外须显式声明

凡专门条款与通则不一致者，须于该条款内以〔通则 X.X 之例外〕显式标注，并登记入2.8.9例外登记册；未标注、未登记者一律视为对通则的重申或适用，与通则冲突时以通则为准。

0.4 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，应保留；〔例外〕明文偏离通则，必须标注并登记，未登记者不生效。

0.5 裁判次序

遇冲突依次判断：

项	说明
①	是否已登记于2.8.9
②	是则从其明文
③	否则适用通则
④	通则未明文者，适用专门条款
⑤	仍无答案者，依四条基本精神——最小信息（7.1）、防透视不禁推理（7.0）、已发生状态不回滚（4.10.3）、濒死不跨夜（4.10.4）——裁量，并登记为待补条款。

0.6 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；凡条文仅写「不公开」而未另述者，一律依2.8.7处理。

0.7 引用约定

凡「依X.X」「见X.X」「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。一、基础规则

1.1 玩家配置

玩家总数15人（警长／猎手同席位）。初始倒计时24昼夜。阵营人数构成人类11普通船员×4、工程师、警长／猎手（同席位）、生化医师／疫苗研究员（同席位）、救援医师／毒师（同席位，毒师见4.6.4）、神探／摆渡人（同席位）、保镖／工匠（同席位）、验票官／窃听器（同席位，窃听器见4.12）异形3互相知晓队友身份，队内私聊无限制外星人1独立阵营、隐藏身份；变体席位：经典外星人（6.1~6.7）／死囚外星人（6.8）

1.1.1 席位

席位＝开局定其一的职业配置位。凡条文明文「同席位」者，即指诸者共占同一席位、开局定其一，全场恒有其一在场，其余不在场、不入任何候选池与公告。席位之成员变更仅须改本条，无须改动各职业条款。席位 出处警长／猎手 4.4救援医师／毒师 4.6保镖／工匠 4.11验票官／窃听器 4.12经典外星人／死囚外星人 6.8生化医师／疫苗研究员 4.5、4.14神探／摆渡人 4.7、4.13

1.2 胜利条件与判定优先级

1.2.1 三阵营目标

1.人类：撑到倒计时归零，或清场（异形+外星人全灭），或决斗时刻（人类对异形、外星人已出局）僵持满3夜的次夜判定取胜。2.异形：人类全灭且外星人已灭。3.外星人：残局独存、寂灭时刻取胜，或决斗时刻（外星人存活）僵持满3夜的次夜判定取胜（1.4），或达成积分门槛并主动脱离对局而取得次胜（6.9）。4.平局：为不属于任何一方的结果——99

1.2.2 出局者与挂机者的胜负归属

夜或加时用满仍未决出时全局判平（1.5），三阵营皆不胜。出局者阵营获胜即该阵营全体获胜，含已出局者（不论出局方式与判定先后）。出局者不因出局丧失胜负利益，亦不获得额外影响力。挂机者与退出者（规则层口径）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——即不产生出局揭示、不减少该阵营存活人数、不改变任何胜利条件的判定基数（清场、全灭、独存、僵局均按其仍存活计算）。其在规则上的一切权利、义务与判定，与正常存活者完全相同；接管方（AI）依系统策略代为决策，其决策在本规则内与该玩家本人作出的决策具有同等效力。对局界面不显示任何挂机、离线或接管标识，敌方与同阵营一律无从分辨，亦不产生公告批次；该玩家仍保有阵营胜负利益，与出局者同制。退出本身属违规游戏行为，由系统侧另行处置（信用分、禁赛、补偿等），不影响本条的对局内判定。挂机接管者计入「存活数」之一切触发口径（含 4.2 转职、4.4.3 额外子弹、6.2 觉醒之存活≤6 名，及紧急会议之存活≥5）。

1.2.3 判定顺序

在每类结算节点（步骤 9 死亡结算、投票结算、步骤11倒计时结算）末尾统一检查胜利。「投票结算」涵盖白天常规驱逐与夜晚会议（步骤10）驱逐，两者同为投票结算，不重复计为两个节点。同一节点同时满足多条时，按下列顺序取最先命中者：顺序条件 谁赢○已达第 99夜结算完成且仍无胜负（节点依阶段取步骤11或步骤 9，见1.5），或已用满全部加时仍未结束全局平局——平局优先于①②③④，达成即不再检查该四条；决斗时刻的僵局判定另依1.4.3 与1.5.2，不在本表顺序之内

项	说明
①	异形+外星人全灭人类清场胜利
②	人类全灭且外星人灭异形清场胜利
③	人类全灭且异形全灭、外星人存活外星人独存胜利
④	倒计时≤0，且人类尚未全灭，且未触发9.0永久失效人类倒计时胜利

1.2.4 补充裁定

倒计时胜利线自寂灭时刻起自动取消——人类全灭的那一刻，第④条即永久失效，与倒计时是否走完、净破坏量是否达9.0均无关。故人类全灭且异形与外星人均存活时，①②③④均不命中，依 1.4 进入寂灭时刻，胜负在寂灭时刻中产生。平局优先：达成平局条件时不再检查①②③④，直接判平。不属本表的两类判定：进入寂灭时刻即取消倒计时胜利线；以及决斗时刻的僵局判定（1.4）。

1.2.5 逃亡（次胜）与对局继续

项	说明
①	次胜不属于 1.2.3 判定表——该表所定者为"对局因之终结、何方获胜"；外星人逃亡（6.9）系其个人脱离对局，判为次胜，对局继续进行，故不入该表顺序，亦不优先于该表任一条件。
②	对局继续后：剩一方阵营者，该阵营获胜；剩两方阵营者，该两方继续对抗，胜负依 1.2.3 与 1.4 照常判定。
③	外星人视为全灭：逃亡生效即外星人阵营全灭（6.9.4
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 1.2.3
⑤	已具资格而未逃亡即出局者判失败（6.9.6）。
⑥	本条与 1.2.2 不相冲突：出局者保有阵营胜负利益，次胜者之阵营即其本人，其已取得之次胜不因对局后续结果而改判。
⑦	价值次序：大胜 > 次胜 > 平局——大胜即外星人依 1.2.3
⑧	已取得次胜者不再叠加本局之败绩：外星人既已逃亡离场，其后对局之结果（含其视为全灭后人类或异形之胜负）不回溯改判其次胜，亦不另计失败。
⑨	1.2.1

1.3 停摆系统

1.3.1 停摆档位

净破坏量 效果

3.0 倒计时+2.5

6.0 倒计时+5.0

9.0 人类倒计时胜利永久失效（只能靠清场）

1.3.2 跨越即触发与不可逆

净破坏量于同一夜一次性跨过多档时，各档奖励累加计入倒计时。例：一夜由 0 增至 6.0，同时获得+2.5 与+5.0，合计+ 7.5。每档全局仅触发一次：各档奖励一经触发即计入，其后即便净破坏量回落并再次跨越同一档，亦不重复触发（跨档记录为单向、不可逆）。已触发的奖励不因净破坏量后续被削减而撤回；9.0 所触发的永久失效同样不可逆。

1.3.3 净破坏量

累计破坏（异形+外星人）扣除维修削减后的净值，是停摆的唯一驱动量。

项	说明
①	计入项（正向）：异形破坏（未进化+1.5~2.0／破坏进化+2.0~3.0，均于行动时自选）、外星人破坏（+2.0~3.0，自选，全局1次）。
②	削减项（负向）：工程师与助理工程师的维修（每夜-1.0），以及工程师的追加维修（另计-1.0，工程师独属）；按当夜实际维修量等额削减。普通船员的协助维修同样计入削减项，按其当夜所选维修值等额削减净破坏量（与工程师维修同制），并同时等额削减倒计时（依4.1.2
③	下限与不回滚：最低为0，不预存信用；已触发的停摆奖励不回滚，9.0所触发的永久失效不可逆。

1.4 残局：寂灭时刻与决斗时刻

1.4.1 寂灭时刻

本条分五款：1.4.1.1 进入条件与阶段切换时点；1.4.1.2 退出条件；1.4.1.3 冻结项与非冻结项；1.4.1.4 行动菜单的收敛；1.4.1.5 清洗、假标记与出刀顺序。

1.4.1.1 进入条件与阶段切换时点 人类全灭、且异形与外星人均仍有存活者时进入寂灭时刻，异形与外星人互相攻击直至一方全灭。

（若人类全灭时异形或外星人已有一方全灭，则直接命中 1.2.3②或③，不进入本阶段。）阶段切换时点（状态机定义）：于步骤 9 死亡结算完成后立即判定——若满足寂灭时刻或决斗时刻的条件，即于该时点切换阶段，当夜的后续步骤（步骤 10 夜晚会议、步骤 11 倒计时结算）一律按新阶段的规则执行，不再沿用原阶段规则。故人类全灭后步骤 10 不再召开（验票官已出局或无人可发动），步骤 11 因冻结亦不结算。

1.4.1.2 退出条件 残局中任一阵营存活数归零，或按僵局判定产生归属时，立即结束对局——不存在「残局中某方全灭后仍继续」

的情
形；决斗时刻若一方死亡使存活数降至 1 名，即于当夜步骤 9 后的判定中结束，不等僵局计数。

1.4.1.3 冻结项与非冻结项 冻结：私聊（步骤 0）、维修（4a）、破坏（4b 的破坏分支）、倒计时结算（步骤 11）、白天流程。不冻结：

结茧属 4b 的结茧分支，寂灭期仍可选，并可指定任意存活目标（5.7①）；乔装（步骤 1）同样不在冻结之列，但人类已全灭、无人可执行船员查验（4.1），故寂灭期间乔装实际无收益；人类相关技能均无人执行、自然空转。因步骤 8 无医生，寂灭期间的感染致死必定死亡；其例外仅两项——死囚复生（6.8.4，须其当夜未呈现异形）与外星人夜晚免疫（6.4），二者均不依赖医生在场、亦不要求目标保有行动能力，寂灭期照常可用。例外之完整口径与「自我治疗不属生路」依 3.3.6（唯一权威源），本款不另列；呈现异形者依效果免疫根本不进入感染致死（5.3.5）。毒药计时不受本阶段影响：寂灭时刻冻结倒计时与清洗窗口，均不冻结毒药计时；残留毒药于其到期步骤（第 3 夜步骤 0.55）照常致濒死，且不因毒师已出局而取消（4.6.4③）。

1.4.1.4 行动菜单的收敛 寂灭期的异形行动菜单收敛为出刀／感染（步骤 7）与结茧（步骤 4b）三选一（4b 的破坏分支冻结；感染指

向异形者只得假标记，而寂灭期假标记已清空且清洗窗口已关，故指向异形的感染无意义）；刀数冷却照常适用。外星人菜单之收敛依 6.5⑦（自我治疗一项于寂灭期照常可选）。

1.4.1.5 清洗、假标记与出刀顺序 清洗与假标记在寂灭时刻中一并移除：进入寂灭时刻时，全部现存假标记立即清除；此后清洗窗口不

再存在，异形亦无从再产生或清除假标记（无医生可欺，假标记已无意义）。出刀顺序：外星人在步骤 5、异形在步骤 7，故同夜外星人先于异形结算；一方先使对方濒死，则对方当夜即失去行动能力、无法反击。不存在同归于尽：双方出刀分属步骤 5 与步骤 7 两个先后时点，同夜相互攻击必有先后。

1.4.2 决斗时刻

全局存活玩家恰好 2 名、且分属两个敌对阵营时，即进入决斗时刻——含「外星人对单名人类」「外星人对单名异形」「单名人类对单名异形」三种组合；人类全灭后的寂灭时刻若存活数收敛至 2 名，同样适用本条。该状态由⑥／⑩的存活名单即可判定，不另设公告批次。进入决斗时刻即取消白天流程：不再讨论与投票，亦不产生驱逐（留言依 2.6.1 与流程脱钩，出局时照常提交并随揭示公告公开）（仅剩两名敌对玩家时投票必然平票，保留该流程只会空转）；胜负依夜晚结算与本条的僵局判定产生。验票官的紧急会议同样不可发动（其条件为存活≥5）。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。1.4.3僵局判定【仅适用于决斗时刻，即全局存活恰 2 名且分属两个敌对阵营；存活≥3 名者依 1.4.2 不设僵局判定】启用前提有二，须同时满足：①已处于决斗时刻（1.4.2）；②人类的倒计时胜利路径已不存在：①净破坏量已达 9.0、人类倒计时胜利永久失效（1.3）；②已进入寂灭时刻（依 1.2 补充裁定，此时倒计时胜利线已自动取消，且步骤 11 冻结）。倒计时胜利仍有效时，决斗时刻可随时因倒计时归零而结束，无需僵局条款。启用后每夜步骤 9 死亡结算后检查一次：该夜结束时双方存活数均未变化即计 1 个僵持夜（双方各自出刀但均被免疫或保护挡下，同样计为僵持夜）；连续 3 个僵持夜后，于第 4 夜的步骤 9 死亡结算后判定，归属按对阵组合确定：①外星人存活的组合（外星人对单名人类、外星人对单名异形）——判外星人胜；11.②外星人已出局的组合（单名人类对单名异形）判人类胜。

1.4.4 倒计时胜利线的取消

进入寂灭时刻即自动取消人类的倒计时胜利线，无需倒计时归零、也无需净破坏量达 9.0。此后胜负只可能经由寂灭时刻的分出胜负，或决斗时刻的僵局判定产生。

1.5 其他基础规则

1.5.1 进化方向额度【存活占位制】

【存活占位制】①占位数 每方向至多 2 只存活异形同时占用；占位数恒＝当前实际占用的存活异形数。死囚呈现异形者不占本名额（6.8.5④）本项按方向计、不预设方向之数目；新增进化方向者同制适用。②转化次数 每只异形整局最多转化 2 次（见 5.5.1），次数归属该本体、跨死亡／驱逐／转职形态累计，不因出局转移；全队 3 只合计6次。本项与①占位数（1.5.1）为相互独立的两重限制，检查顺序与失败处理见5.5.2③释放（死亡／驱逐／转化）死亡、被驱逐出局、或依 5.5 成功转化离开该方向者，占位即时释放。释放恒为被动附带结果，不消耗释放者的转化次数、行动窗口或任何额度；释放者处于濒死／沉默／感染抑制等失能状态，释放照常发生。濒死未死者、挂机接管者不释放④释放时点与可见性死亡→当夜步骤 9 结算完成；驱逐→驱逐结算即刻；转化→步骤 0.6 内、占用新方向之前；寂灭／决斗期死亡照常释放。释放不设公告批次、不进 UI 与私人反馈（2.8.7），玩家仅可依存活名单与批次②自行推断（7.0）

1.5.2 夜数上限与全局平局

自第 1 夜起算，若至第 99 夜结束时仍未有任何一方达成①②③④任一胜利条件，则全局判平。（本条为兜底条款，与 1.5.3 相互独立，任一先达成即判平。）判定节点与该夜实际结算到的最后一个步骤一致，凡至第 99 夜结束时仍无胜负即判平，任何阶段均适用本条：常规阶段与人类尚有存活者的决斗时刻取步骤 11 结算完成；寂灭时刻（人类全灭，步骤 11 冻结）取步骤 9 死亡结算完成。决斗时刻的僵局判定（1.4.3）优先于本条，即第 4 夜判定照常发生，不待 99 夜。平局为结算优先级最高的结果；99 夜之内任一时点满足①②③④即照常判该方胜，不因本条延后。本条不因阵营存活构成而区别适用。

1.5.3 实际对局的时长制（线上／线

下通用）

项	说明
①	起算自对局开始满3小时仍未决出胜负时，任一在场玩家可提出求和；
②	求和投票立即进行全体表决，赞成票超过参与表决人数半数即判平局；「参与表决人数」＝实际投出赞成票与反对票

者之和，弃票者不计入分母；③加时 未达多数则加时 10 分钟；④再提求和 每次加时届满可再提求和并表决，规则同②③；⑤加时上限 累计加时最多 60 分钟；⑥用满即平 用满后仍未决出即判平，不再表决。提出求和的主体为任一存活玩家，表决仅由存活玩家投出（出局者不参与投票，见 2.6）。本时长制与 99 夜上限相互独立，任一先达成即判平。⑦无白天流程的阶段（寂灭时刻与决斗时刻，依 1.4取消或冻结白天流程）不适用本时长制——该二阶段的胜负依夜晚结算与 1.4.3僵局判定产生，不因求和而判平；本条为其明文排除。二、状态与流程

2.1 夜间步骤顺序

2.1.1 夜间步骤总表

序号在前的步骤先结算。步骤 4a／4b 同属第 4 步的「维修」与「破坏／结茧」两个分支。【两个前置子阶段·均早于步骤 0，不占步骤表内的编号行动位】依2.8.6，新增阶段须明文归属并同步本表：

项	说明
①	身份改变子步骤——位于「白天投票驱逐之后、当夜步骤 0 之前」，死囚外星人的变形（6.8.3
②	昼末清理阶段——位于白天流程全部结束之后、当夜步骤 0 之前，异形的清洗（5.9）于本阶段执行，不属夜间行动菜单、不属白天流程、不占用当夜行动与私聊额度；外星人蛰伏（6.1）不属前置子阶段，而占步骤表内行动位「步骤 0.1」——位于步骤 0私聊之后、步骤 0.5感染抑制之前，早于步骤

0.5 及其后一切编号步骤、早于步骤 2 的神探查验；故其沉默覆盖自步骤 0.5 起的全部编号步骤（含 0.6进化／转化／转职与步骤 1

乔

装）。步骤 0.2窃听位于该覆盖期之前，故不受沉默封锁（4.12.4②、2.8.3④）。二者先后：身份改变子步骤→昼末清理阶段；故当夜先变形者，其后于昼末清理阶段以变形后的身份参与清洗（呈现异形的死囚依 6.8.3⑧克隆取得清洗）。步骤 发生什么 要点0私聊 配对结果随批次①公告，聊天内容不公开步骤 发生什么 要点

0.1 外星人蛰伏（6.1）：查验1名并可附加沉默（当夜生效）；当夜选击杀／破坏／自我治疗则不发动 无（人次并入③）

0.2 窃听器窃听（4.12）：读取当夜已公告之全部配对组（不设组数上限）组读取其内容；仅当夜有

效，被窃听器无察觉无（不设批次；读取结果仅本人可见）0.5感染抑制须于本步骤抢先使用，方可延后 0.55 的感染致死0.55感染致死触发者当夜进入濒死，无法执行任何行动

0.6 进化／转化／转职于本步骤结算，故查验（步骤2）得到的是转职后的新身份

1乔装 异形／外星人于本步骤伪装身份（7.3）；不占用行动窗口、不设公告批次，归入7.1不公开。排在步骤 2 之前，故发动当夜必然覆盖当夜的船员查验；排在步骤 0 之后，故队内私聊可先用真身沟通、再定乔装2查验／巡逻普通船员查验、神探查验或公告、警长巡逻3 保镖保护／工匠护甲；不可连续两夜保护同一目标（工匠无此限制）

3.5 嗅探（猎手专属，4.4.8）每夜至多 2 名；全局限 2 个夜晚；不占行动窗口；不设公告批次

4a 维修（工程师／助理工程师）；普通船员协助维修停转夜步骤 4a 全部维修无效；寂灭时刻冻结

4b破坏／结茧异形选此（破坏或结茧）→跳过步骤7；外星人选破坏→跳过蛰伏（步骤0.1）与步骤5（外星人无结茧）5 外星人击杀／双刀两刀均在步骤 5连续结算，决策须于步骤开始前一次性提交6 警长／猎手／武装船员枪击结算 无（7.2.2 私人反馈）步骤 发生什么 要点7异形行动 未于 4b 选破坏或结茧者；出刀／感染二选一步 发生什么 要点8 医生（治疗／救援／自救／制药）；毒师（救援／治疗／制药／毒药／解药，五选一，无

自救额度)；死囚复生（6.8.4）无（复生留痕随⑥一并公开；⑥不发布时顺延）9死亡结算 死亡硬结算点，濒死绝不延续到次日10 验票官紧急会议 全场唯一一次；召开该夜跳过步骤1111倒计时结算仅寂灭时刻（人类全灭）中冻结；停转夜自然流逝为 0

2.1.2 同一步骤的结算语义

同一步骤内多名玩家的结算顺序依本条「结算顺序」确定，与编号无关。

项	说明
①	决策并行——各玩家的决策均基于同一份「观测快照」独立做出，互不干扰。观测快照＝该步骤结算开始时、该玩家依其可见权限可知的一切状态（呈现身份、已消耗的抵挡层、已落身的感染标记、存活名单与公开公告等），不含本步骤内任何尚未结算的效果，互不干扰
②	结算串行——决策收集完毕后按当夜结算顺序依次结算，先结算者的效果对后结算者即时可见，故后结算者可能落空
③	落空者不产生效果，但仍消耗额度、不返还、不获提示。口诀：决策互不影响、观测结果同一，结算先后决定成败。附则：本项落空指目标侧原因（目标非法／已被处理／先结算者已改变其状态）；施术者自身于结算前丧失行动能力者适用2.4.1附则，不执行且不消耗额度，不属本项落空。

2.1.3 结算顺序（编号与先手权解耦）

项	说明
①	编号仅用于身份识别——玩家编号永久固定为1~15，用于UI显示、日志、投票与死亡记录的识别，不决定任何行动或结算的优先级；
②	每夜独立随机排列——于夜间行动阶段开始时（步骤0之前），由系统对该夜具有决策权的玩家进行一次独立随机排列，生成本夜唯一的

结算顺序；

项	说明
③	该顺序于当夜全程有效同一步骤内、以及不同步骤之间，凡涉及多名玩家结算先后者，一律按同一份当夜结算顺序执行；
④	下一夜重新独立随机生成与历史顺序无关，不设补偿或平衡机制（完全独立随机，非「平衡随机」）；

⑤提交先后不影响结果所有具有决策权的玩家同时提交，玩家提交行动的先后、界面位置、设备响应速度均不得影响结算优先级，本游戏不测试操作速度；

项	说明
⑥	出局者不计入当夜排列；
⑦	结算顺序本身不公

开不产生公告、不进入记事本，玩家仅能从「谁的行动生效、谁的落空」中间接推断当夜的相对先后。

2.1.4 步骤 0.55 感染致死

紧接 0.5 之后、0.6之前结算。触发者于该夜进入濒死，无法执行任何行动（濒死通用规则见4.10）；其可被后续致死伤害行为指定，但对该目标的伤害为 0、不产生额外效果，攻击方该次仍消耗额度、不得改选。感染抑制须在步骤0.5抢先使用方可延后该次致死。毒药致濒死与本步骤同时点结算（落身当夜为第 1 夜，第 3 夜步骤 0.55陷入濒死），二者各自独立判定、互不干扰（4.6.4③）。

2.1.5 额度获取时点（默认发放时序）

凡按夜逐次获得的额度均为被动到账——无需操作、不消耗行动权。常规阶段：统一于「白天投票之后、当夜步骤 0 之前」即时发放（与制药产物的到账时点同制）。该时点位于两前置子阶段之前，故完整先后为：白天投票驱逐→【额度被动到账（各镜像账本依其自身身份并行领取，变形不触发领取、仅转移操作权，见2.8.5④与 6.8.3④）】→身份改变子步骤→昼末清理阶段→步骤 0（私聊）→步骤 0.1（蛰伏）；无白天流程的阶段：寂灭时刻与决斗时刻均取消或冻结白天流程（1.4），此时「白天投票之后」这一锚点不存在，故改以「上一夜步骤 9 死亡结算完成后、当夜步骤0之前」为发放时点，其余规则不变——适用于悬赏回复、额外子弹、外星人第 7 夜夜晚免疫、制药产物到账等一切按本时序发放的额度。当夜新获得的额度，即便该角色后续被击至濒死或失去行动能力仍持有，只是无法主动使用（濒死者除医生自救外不可行动）。

2.1.6 公告批次一览

编号前缀约定：本表①~⑩为「批次」编号，与 1.2.3 判定顺序之 0~④分属两套；凡引用应冠「批次」「判定」前缀，以避同符异义。公开信息随产生随公告——每类数据在其对应行动结算完成后立即公告，故后序步骤玩家决策时已可见前序步骤的全部公开信息。批次 内容

发布时点○ 开局职业公告（本局全部职业构成，含外星人变体）职业选定后·第 1 夜之前批次 内容

项	说明
①	私聊配对（内容不公开）步骤0后
②	异形进化只数（转化不并入、不予公告）步骤0.6后
③	全部阵营查验出手人次、巡逻统计与神探公告步骤2后
④	维修总量（该夜实际结算值，已计入2.8.13之削减；削减本身不予通报）+维修者暴露（累计维修量达阈值者的编号与呈现职业，全域

公开；不揭示真实阵营与真实职业，2.8.12④）步骤 4a后

项	说明
⑤	当夜总破坏量（单一数值，不区分来源、不公布执行只数）、净破坏量与停摆触发步骤4b后
⑥	死亡名单（格式见4.10）；并附「本夜发生N次复生」及剩余次数（不公开被复生者编号，见6.8.4⑥）步骤9后
⑦	紧急会议召开与验票官编号及身份（于会议开场时公告，为会议背书）步骤10开始时（会议开场）

⑧	倒计时值（公告显示值，保留1位小数，仅供展示；一切判定以内部实际值为准，依3.1）步骤11后
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）——白天常规投票与夜晚会议各发一次白天投票后／步骤10会议投票

⑩ 驱逐结果（含被驱逐者编号与身份；逃亡者之出局并入本批次，原因标注「逃亡」，其报告字段仅标「已逃亡」，依6.9.4②③）——白天与夜晚会议各发一次白天投票后／步骤10会议投票⑪窃听报告（窃听器择定并提交的私聊内容，可经其改写；不暴露窃听器编号）次日白天首次发言前批次非公告统计口径（列出仅供索引，详见3.3）对外可见性(11)（非公告统计口径·仅供索引）感染抑制人数不予通报：任何阵营均不可见（详见3.3.7）

2.1.7 各批次统计口径

③查验统计口径按「查验出手人次」计——每名角色每查验1名目标即计1人次，不按被查验人数去重；同一目标被多人或重复查验均分别计入。覆盖全部来源：步骤0.1外星人蛰伏（6.1）、步骤2普通船员查验（4.1）与神探查验（4.7）一并合计，只发布一个总人次。蛰伏不设独立批次，其人次并入批次③。只报人次，不含结果、目标编号与来源；巡逻指定人数同批发布。当夜总人次为0时不发布。⑤破坏公告的合并口径：破坏公告不再区分来源，仅公布当夜全场破坏量的合计数「本夜破坏总量：X.X」，不公布执行破坏的异形只数，亦不区分其中是否包含外星人的破坏。当夜总破坏量为0（即无任何单位执行破坏）时，本批次不发布；不发布即意味着该夜无破坏，与②③同制。破坏的来源构成（几只异形、有无外星人、是否破坏进化）不由系统通报，玩家可依净破坏量、停转夜、破坏者暴露、②进化只数、存活名单等一切公开信息进行交叉比对，规则不设任何限制（见7.0）。破坏者暴露单只异形累计破坏量达6.0时，于当夜步骤4b结算后随批次⑤公告「编号+呈现职业」，向全体玩家公开；不揭示真实阵营与真实职业、不公布进化方向（计数要点见3.2；揭示范围依2.8.12④，〔通则2.8.12①之例外，登记于2.8.9(17)〕）。「不发布」的等价含义——②（异形进化只数）仅报数量、不报编号与阵营；转化不公告、不计入本只数，故本批次为0时仅可推断「本夜无进化」，不得据此推断无转化（转化依5.5.3与本节一律不予公告、不计入本只数，并依2.8.7默认不公开，本批次为0时无从据此判断有无转化）；当夜数量为0时不发布。注：不发布即意味着该夜为0，②③⑤同制，玩家可据此反推「本夜无进化者」「本夜无人查验」「本夜无破坏」。⑨票数公开口径：仅报各被投票者之编号及其得票数；不报投票者编号，不产生任何票源映射；得票为0者不列入；弃票者不公布、不另发弃票人数。本批次于驱逐门槛判定之后、驱逐公告（⑩）之前发布，故无人被驱逐者本批次照常发布。详依2.3.4附。⑩驱逐结果口径：仅报被驱逐者之编号、身份与出局原因（驱逐／逃亡）；逃亡者之报告字段仅标「已逃亡」，不列致死来源；一律不附带任何数值（含积分与各类计数）。⑪窃听报告口径：仅报窃听器提交的内容本身，不含编号归属、不含组别之外的任何附加信息；系统依4.12.2原样发布，不标注、不校正、不作真伪判定。当夜窃听器未提交报告者，本批次不发布。本批次为官方背书第四档（4.7.5），与私人反馈分列，不占用7.2任何一类。未产生公开的行动步骤（0.2、0.5、0.55、1、3、3.5、5／6／7、8）不设公告批次，结果依7.1归入不公开。私人反馈（7.2）属单向知情，不是公告，不列入批次、不占用批次时点。

2.2 私聊

31.额度：每人每夜1次发起+1次接受。32.配对：需双向确认（发起方指定、被邀请方从邀请中选一人、且发起方当晚确实发起了对该目标的邀请，三方一致才成对）。循环互惠（如A→B、B→C、C→A）于三项条件各别成立时可同时成三对，互不排斥。33.硬约束：不可连续两晚向同一目标发起，对所有阵营生效。34.公告：配对结果（「谁和谁聊了」）于步骤0结算完成后立即公告，聊天内容不公开——但非绝对不可证：依4.12，窃听器可读取已公告配对组当夜的私聊内容并择定提交，经系统以批次⑪发布，故私聊内容属「存在性可证、内容可由系统发布但不保真」之通道（别于神探公告之系统发布且保真、别于玩家发言之不保真而未经系统发布）。窃听不覆盖异形队内私聊（2.2⑤、4.12.3）。35.异形队内私聊：不受此限制、无公告，且不占用当夜的发起与接受额度（可同时与队外玩家正常配对）。

2.3 白天流程与开局讨论

2.3.0 开局职业公告（职业选定后·第1夜之前）

项	说明
①	时机：全体玩家的职业（含外星人变体二选一）选定完毕后、开局公开讨论（2.3.1）之前，由系统一次性公告；公告完成后方进入正式进程——即开局讨论（2.3.1）→第1夜步骤0。
②	内容：本局全部职业构成——各职业名称及其人数（如普通船员4、工程师1、警长1…）；异形3；外星人1，并明示其变体究竟为经典外星人（6.1~6.7）抑或死囚外星人（6.8）。凡席位（保镖／工匠、经典外星人／死

囚外星人），以本局实际选定者入公告。②附·席位完整清单：警长／猎手（4.4）、救援医师／毒师（4.6）、保镖／工匠（4.11）、验票官／窃听器（4.12）、经典外星人／死囚外星人（6.8）——一律以本局实际选定者入公告，其余变体不在场、不入公告。②附二·人数恒定与扩充口径：各阵营席位人数恒定——人类11、异形3、外星人1；新增职业者一律以替换既有职业或变更席位内选项之方式纳入，不得径行增加席位或在场人数，故「人类共11人」「玩家共15人」为结构常量，不因新增职业而改变（新增席位内选项者，其席位人数仍为1）。③不含：不公开任何编号归属——不透露「谁是哪个职业」，亦不公开异形与外星人的具体编号。故本公告只解决「场上有什么」，不解决「谁是谁」。④性质：系统发布、官方背书、属结算数据类，归入公告批次○；全体可见、一次发布、不重复发布；其后出局揭示（含驱逐公告与死亡公告）另行公开具体编号与身份，本公告不随之更新。⑤不播报职业存亡：本公告仅记载开局配置，此后任何出局、变形、转职均不触发本公告更新——场上当前实际存在哪些职业、各剩几人，一律不作公告，由玩家依公开信息与自身记录推理（7.0）。系统播报职业归属的仅四类例外：神探公告（4.7）、暴露公告（工程师累计维修量达4.0／助理工程师达3.0／破坏者累计破坏量达6.0）、出局揭示与调查报告（驱逐公告、死亡公告）、紧急会议开场公告（批次⑦，4.9.2）；除此之外无任何渠道可得知某职业是否仍在场。⑥效力·对跳基线：外星人变体于开局选定时即已为全体所知（“有死囚与否”并非本公告新增信息），本公告仅将其正式列入公开信息；死囚局中神探公告可能失真（6.8.3②、7.3.2）不因本公告而改变。本公告真正新增者为「各职业的人数」，其效力在于提供开局真实职业构成这一基线：依④不随变形更新，故死囚变形（6.8.3）后若出现同一唯一职业的双份声称或双份认证，须由玩家依自身记录发现冲突——系统不提示、不比对、不告警；反之，变形为人数较多之职业（如普通船员×4）则数量掩护较强，冲突亦不易由推理察觉。⑦时序：本公告早于一切夜间步骤，故第1夜步骤0之前全体已持有完整的职业构成信息；开局公开讨论（2.3.1）为「无夜间前置信息」讨论，系指尚无死亡名单、维修量、破坏量、私聊配对等夜间数据，不否定本公告已提供的职业构成。

2.3.1 开局公开讨论（第1夜之前）

进入第1夜步骤0之前全体进行一次公开讨论，为全场唯一一次「无夜间前置信息」讨论（尚无死亡名单、维修量、破坏量、私聊配对等数据），不产生投票、驱逐与公告，不消耗额度。仅全体存活玩家自由发言。结束后即进入第1夜步骤0。

2.3.2 白天流程

自第1夜结束后的次日白天起循环，阶段顺序为：窃听报告发布（条件性阶段·仅当窃听者于前一夜提交报告时启用，否则跳过）→○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→②投票→③驱逐结算→④公告；步骤10夜晚会议不设○留言阶段，亦不设窃听报告发布阶段（4.12.2）；每夜步骤11之后进入次日白天；当夜召开步骤10紧急会议而跳过步骤11

阶段顺序增列「摆渡人调查」一阶段，位于○留言之后、①自由讨论之前（其调查对象为当夜尸体，故须以当夜有死亡为前提，与○留言同属条件性阶段）；

当夜无新死亡者时整体跳过；步骤10夜晚会议不设该阶段（4.13.1、2.3.2）。

时，于步骤10结束后进入次日白天，白天流程全部结束后再进入下一夜步骤0。○留言阶段位于自由讨论之前，由距上一场讨论结束后新出局的玩家依次发表（细则见2.6）；该阶段为条件性阶段，当无新出局者时整体跳过，流程自①自由讨论开始。

2.3.3 并列的夜晚会议

验票官的紧急会议（4.9）在步骤10增开一场与白天投票完全同等的完整会议，适用本节全部规则。故每昼夜至多存在两轮投票：当夜步骤10夜晚会议+次日白天常规投票。两场投票的公告口径一致，均适用⑨票数公开与⑩驱逐结果——即会议亦照常公告本场各被投票者之编号及其得票数（不公开投票者编号）与驱逐结果，两场各自独立发布、互不合并。

2.3.4 讨论与投票

讨论全体存活玩家可自由发言，内容不受限制、无次数上限，可声称任何内容（含谎报）。投票每名存活玩家每轮1票；可弃票；不可投给自己；投票对象须为其他存活玩家，不可投给已死亡或已出局者。驱逐门槛（三条须同时满足，否则无人被驱逐）项说明①取得票数最多；②无平票（最高票平票则本轮不驱逐任何人）；③至少获得3票。出局被驱逐者即刻出局、从游戏中移除，其所属阵营存活计数相应减1。出局不同于死亡——不进入死亡名单/死亡公告，不触发死亡相关效果，身份通过驱逐公告揭示。驱逐公告驱逐结算后立即公告被驱逐者的「真实阵营+呈现职业+真实职业」，全体可见（批次⑩）；揭示范围严格以上述「出局揭示的统一范围」为限，不附带任何数值。逃亡（6.9）之出局适用本款：随批次⑩发布，揭示范围同制、原因标注为「逃亡」，其「尸体调查报告」字段依6.9.4③仅标「已逃亡」，不列致死来源。

2.3.4 附·票数公开（投票结束时）

投票结算完成后、驱逐公告（批次⑩）之前，系统公告各被投票者之编号及其得票数；得票为0者一律不列入。投票者编号一律不公开——本项只公布「谁得了几票」，不公布「票由谁投出」，不产生任何票源映射。属明文授予公开（2.8.7「明文授予者从其明文」），不属〔例外〕，无须登记入2.8.9。①范围：白天常规投票与夜晚会议（步骤10）各发一次，两场各自独立发布、互不合并，与⑨/⑩同制。②弃票：不公布弃票者编号，亦不另发弃票人数；弃票者不计入任何得票者之列。③不得据本项反推票源：系统只发布可核算之事实，不作分析、不指认；玩家依存活名单与得票数自行推算（含推算弃票总数）者，属7.0推理自由，规则不设禁区。④与票型可见之关系：验票官票源可见（2.3.5例外一）与本项并存、互不替代——本项为全体可见之得票分布，前者为验票官独享之票源映射。⑤与驱逐判定的关系：本项之发布于驱逐门槛（2.3.4）判定之后，故门槛未达成、无人被驱逐者，本项照常发布。十关核验：①行动位=投票结算后（不占夜间步骤）|①之二席位=不适用②判定基准=不涉及身份判定③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩公开：属明文授予公开，随批次⑨发布；投票者编号依2.8.7不予公开⑥不适用封锁⑦不占额度⑧改变批次⑨之内容（由「投票总票数」改为「票数公开」），不新增批次⑨不属〔例外〕——属2.8.7「明文授予者从其明文」之〔适用〕

2.3.5 票型可见的两项例外

39.例外一：验票官可见每张票的投票来源编号。40.例外二：异形阵营可见本方队友的票型分布；人类与外星人的票型异形同样不可见。

2.4 自由决策原则（通则）

2.4.1 原则。附则·提交与执行（通则）：提交行动≠行动已执行——玩家提交行动后，若在其实际结算前因被沉默、感染抑制、濒死或

其他控制状态而丧失行动能力，该行动即不执行、不消耗额度；凡已实际结算者，依4.10.3「已发生状态不回滚」，其消耗与效果一律

维持。当夜行动权未丧失者均可主动放弃行动（不出手、不执行任何技能），规则不要求任何角色必须行动。不消耗、不触发：放弃行动不消耗额度、不触发效果，也不计入维修暴露等累计计数。适用范围：覆盖全部角色的全部行动——异形、外星人、人类（含转职者）的夜间技能，验票官的紧急会议，以及白天投票。例外：已处于濒死、沉默、感染抑制状态者行动权已丧失，本就无法行动，不适用本原则，也不因此产生额外效果。与强制条款的关系：本原则仅赋予「不行动」的自由，不解除任何明文限制。

2.4.2 主动技能与被动（通

则）①夜间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，含全部职业的夜间技能、转职、清洗、验票官紧急会议，以及乔装（7.3——不占用行动窗口，但须于步骤1主动提交）；白天投票亦属主动行为，但与夜间技能分列。②被动无需占用步骤、无需指定即自动生效者，含外星人夜免疫、抗体持有、结茧护盾的持有与抵挡、感染标记的计时与致死、各类额度的被动到账与悬赏回复等。③私聊不属主动技能私聊（步骤0）为独立的沟通环节，不计入主动技能，故不受沉默与感染抑制的封锁——被沉默或被抑制者仍可正常发起与接受私聊（含异形队内私聊），照常占用额度、照常产生配对公告。④医生自救属例外自救虽消耗额度，但为濒死状态下的被动救命，不属主动技能，不受封锁约束（2.8.3④），亦不占当夜出手栏。〔澄清·非互斥〕濒死者依4.10.4①已丧失全部行动能力，当夜无从推进制药/下毒/分配等任何主动技能——此系濒死所致行动能力丧失的时序结果，而非「自救与制药互斥」；故自救不与制药、亦不与其余任何出手构成互斥关系。自救不占出手、不与制药或其余任何出手构成互斥（2.5.3、4.3.1⑧同）。④附·自救的前提：须该玩家自身已处于濒死（4.10.4）；未濒死者对自己使用治疗/救援/解药者，属普通出手，占当夜出手栏并受封锁（4.5.1、4.6.4④）。⑤封锁范围沉默与感染抑制均只封锁该夜的夜间主动技能，不封锁投票——被沉默者的次日白天发言、讨论与投票均照常，亦不影响紧急会议中的投票；两者均不影响任何被动效果，故其夜免疫、抗体、护盾、感染计时与致死、额度到账等一律照常。⑥制药属主动技能制药需占用步骤8并主动推进，故沉默或抑制当夜不可制药（已进行的进程暂停、不推进不回退）。

2.5 额度制技能的多目标投放（通则）2.5.1 原则

以「额度（次数）」计量的技能，均可在同一夜消耗多份额度一次性指定多个目标——各目标于同一份观测快照下「同时指定」，但依2.1「决策并行、结算串行」的语义「分别结算」：先结算者的效果对后结算者即时可见，同步指定不等于并行生效。每指定1名目标消耗 1份额度；单次出手可指定的目标数上限恒等于该技能当时剩余额度——额度即上限：可指定目标数=当前剩余额度份数，不另设目标数天花板。明文例外——全局 1 次额度可一次性指定 1~3 名目标，人数由警长自行选择。除本项外，一切技能的可指定目标数均依「额度即上限」。同一目标可被同一次出手重复指定，不设目标去重——先命中使其濒死后，该次出手中后续指向同一目标的各次致死伤害行为依「对濒死目标伤害为0」而无效，且仍各自消耗额度、不返还、不得改选（即「后续伤害视作浪费」，见4.10）。2.5.2可少于上限：标称数量均为上限而非下限——可只指定 1 个目标、只投放1分；统一适用于感染、枪击，以及同夜可出具多份的攻击（击杀进化的额外出刀 5.4、外星人双刀 6.2、警长双发 4.4），未使用部分不消耗、不转移、不补发。附则·落空通则：主动技能因目标非法、目标已被处理（已死亡／已被救／已于前序结算变为非法目标）而落空时，一律仍消耗本次额度、不返还、不向任何人提示落空原因；明文例外：多目标技能中，由玩家自行选择而未指定的部分不消耗额度；因目标非法或不可选而被系统排除者不属「未指定」，仍依落空通则消耗。

2.5.3 保留的互斥
本通则只放宽同一类技能的目标数量，不解除不同类技能之间的互斥——医生仍不可同夜既救援又治疗；救援／治疗均不可与制药同夜进行；警长仍不可同夜既巡逻又开枪。警师为五选一——救援／治疗／制药／毒药／解药，见4.6.4⑤；其不继承 4.6.3 的「三者互斥」表述（该条为救援医师专属）。自救不属本条互斥项：自救为濒死状态下的被动救命，不占出手（2.4.2④），故与制药、治疗、救援均不构成互斥。

疫苗研究员为四选一——诊断／研制／接种／制药，不可兼选（4.14.5）。
2.5.4 适用与不适用的技能
互用（可叠加目标）生化医师的治疗、救援医师的救援与治疗、临时医生的救援与治疗、警长／猎手的开枪（依额度即上限）与警长巡逻——巡逻为本通则的明文例外：全局 1 次额度可一次性指定1~3名，人数由警长自选，不适用「额度即上限」；异形的感染（上限见5.3，仅感染进化者至多 3 名，其余一律至多2名）。不适用（不叠加目标）
适用清单增列 接种（4.14.4，依额度即上限，疫苗即额度）；不适用清单增列 诊断（4.14.2）、研制（4.14.3）、摆渡人调查（4.13.1）——三者均以「每夜（每昼夜）1次」计量。

①以「每夜 1 次」计量者（查验／蛰伏、保镖保护、维修、结茧、常规出刀与破坏、紧急会议）——此处「常规出刀」指每夜至多 1 刀的普通出刀；击杀进化的额外出刀、外星人双刀、警长双发不在此列，三者属可叠加目标，依本条前段与 4.10 的攻击结算链处理；

项	说明
②	剩余额度本就只有1份者（生化医师自救）；
③	指向施术者自身、不指定外部目标者（工程师追加维修、感染抑制）。各技能原有的目标合法性不受影响。

2.6 出局玩家的后续参与

出局（死亡或被驱逐）者不再参与任何投票与行动，但依 1.2仍保有阵营胜负利益。出局后的四项权利：留言、死人频道、全知视角、押注。不受局内规则限制：出局者已脱离对局进程，故不再受对局内的一切行动、流程、状态与结算规则约束——不再执行或被指定任何行动，不再受沉默、感染、濒死等状态影响，不占用步骤时点、不产生公告批次。切断全部信息交流通道：出局者与存活玩家之间的信息传递通道一律切断，其可见的死人频道只对出局者开放，存活玩家不可见、不可参与；四项权利均不得用于向存活玩家传递其出局后获得的信息（见 2.6.3）。

2.6.1 留言

出局者于出局（死亡／驱逐）结算后、至「次日白天开始前」——无白天流程的阶段（寂灭时刻与决斗时刻）则至「下一次揭示公告（⑥／⑩）发布前」——可提交一段文字（可选、不强制），随死亡公告（批次⑥）／驱逐公告（批次⑩）一并公开，作为调查报告之外的一项附言；不需到场、不依赖讨论环节是否存在。性质：属玩家发言，不保真（与白天发言同制，7.0）；仅因随揭示公告一并显示而获得传播便利，不因此升格为官方背书。调查报告本身仍为系统发布、保真，两者分层不混。限制：内容不受限制，可声称任何内容（含谎报）；来源仅限出局前已合法持有的信息——全知视角（2.6.3）解锁于出局之后，不得作为留言或任何对外输出的依据；不得传递出局后获得的信息；字数上限 200 字。可选择沉默，沉默不视为放弃其他权利。寂灭时刻／决斗时刻：无白天流程与讨论环节，留言照常提交并随⑥／⑩公告公开，不因无讨论环节而不适用（与 2.6.5 同步）。明文排除·逃亡者不得留言：依 6.9.4④，外星人逃亡所致之出局不适用本条——逃亡者不得提交留言，其出局公告（批次⑩）不含任何留言字段；其余出局者权利（死人频道 2.6.2、全知视角2.6.3、押注 2.6.4）不受影响。〔通则 2.6.1 之例外，登记于 2.8.9(22)〕

2.6.2 死人频道

出局玩家进入专属死人频道，可自由交流；该频道与存活玩家的讨论完全隔离，存活玩家不可见、不可参与。异形出局后切断队内共享：立即丧失队内私聊、队友身份可见性、清洗可见性、刀数可见性、本方票型可见性与感染标记清单可见性（见2.2、5.9、5.6、2.3、3.3.10④），不保留任何队内信息优势；出局异形与其余出局者在死人频道中地位平等（并见5.10）。

2.6.3 全知视角

出局玩家解锁全知视角：可见全部玩家的阵营、职业、进化方向、感染状态、额度余量等全部隐藏信息，并可查阅完整公告历史（不含其他玩家的身份备注）。对局完全结束后（胜负或平局已判定），全体玩家可观看完整上帝视角流程——含全部身份与逐夜行动、全部私人信息与隐藏数值的全程回放。出局者在结束前仅享有当前状态的全知视角，不解锁完整流程，以免对局进行中向外传递。禁止串通（红线）：任何玩家——含存活者与出局者——不得以任何方式向他人传递本不应由其获知的信息，包括但不限于出局后获得之信息、场外通讯、表情与暗示、以及为他人刷分／送分之类破坏对局完整性的协同行为。违规处理：本条之处罚一律置于系统侧，不在对局内设任何胜负罚则——一经人工裁定成立，本局对局自始不成立：全体玩家移出对局，一切流程、结算、战绩、统计与押注（2.6.4）均视为未发生，等同于本局从未开局，不影响任何玩家之历史战绩与积分；并对串通发起者与串通执行者施以封号处罚（由系统侧依情节裁定，含信用分、禁赛等）。发起者与执行者之认定由人工裁定；受益方是否同列，视其是否实际参与协同而定。

2.6.4 押注

出局玩家可就下列项目押注，纯体验层，不影响对局平衡与结算：

项	说明
①	最终胜方：押注人类／异形／外星人，猜中给予积分或成就

②	身份猜测：猜测存活玩家的阵营或职业（如「5号为异形」），于其身份揭示后结算。押注结果依最终胜负与后续揭示自动结算。押注不给任何游戏内资源，亦不反馈任何信息——其唯一作用是给出局者一个「继续看下去的理由」。
---	--

2.6.5 与其余规则的关系

出局者不参与⑨票数公开的分母计算与驱逐门槛判定，不占用步骤时点，不产生公告批次。寂灭时刻（1.4）期间无白天流程与讨论环节，留言依2.6.1与流程脱钩，照常提交并随揭示公告公开；押注为体验层功能，无白天流程时自然不适用。死人频道与全知视角不受影响。

2.7 身份备注

存活玩家在决策与投票阶段，可对任意其他玩家添加身份备注（自行填写文本或标注），仅本人可见，不产生公告、不向他人显示、不影响任何结算。备注可随时修改或删除，出局后不再保留。出局者的全知视角按7.1最小信息原则的例外处理——出局者不属存活玩家信息范畴（约束见7.1）。

2.8 通用判定通则（兼容层）

本节为跨章节的通则，用以避免「每新增一个元素即须回头遍历全部清单」——即：凡通则已明定者，专门条款不得另立口径，只可援引或明文例外。本节的效力、其与专门条款的关系、以及冲突时的裁判次序，一律依 § 0。专门条款未明文者，一律适用本节。

2.8.1 字面身份判定与例外

项	说明
①	判定基准：一切判定以玩家的「字面身份」（即其当夜对外呈现的身份）为准——呈现何职业，即适用该职业的全部技能、被动、目标合法性与规则；但船员查验的判定基准不属本项，依
②	例外一·出局判定：出局相关判定按「归属层（真实阵营：异

类／第三／人类）」计——清场与胜负统计（1.2.3）、出局揭示（编号与真实身份）、以及一切依出局判定而成立的条款（含悬赏4.4.2①）。③例外二·友方认定：「友方」之认定以「队内互认」为准，不以字面身份为准——未进入该阵营队内频道者，即便字面身份为该阵营，亦不被视为其友方。③之二·查证判定【判定基准统一表·唯一权威源】三类查验与揭示的判定基准由本表统一规定，各查验条款一律引用本表，不得另立口径。项判定基准适用对象

项	说明
①	查证呈现身份（含乔装）普通船员查验（4.1.1）——且仅此一类可被乔装欺骗
②	呈现职业（不含乔装）神探查验（4.7.1）、外星人蛰伏查验（6.1.1）、神探公告（4.7.2）、暴露公告、出局揭示、调查报告

（4.10.6）③真实阵营清场与胜负统计（1.2.3）、悬赏（4.4.2①）、一切以「阵营为异形／外星人」为条件的机制③之三·伪装类机制对查验的效力一切「改变对外呈现身份」的机制，其效力一律依下表；各机制条款（6.8.3变形、7.3乔装、4.2转职）只可引用本表，不得另行表述。项机制对①船员查验对②呈现职业类性质①乔装（7.3）生效——以伪装身份为判定基准，可欺骗不生效——神探、蛰伏、暴露、出局揭示均按真实呈现职业作答仅改判定基准；不改技能、被动、目标合法性与阵营项判定基准适用对象②变形（6.8.3）生效——以变形身份为判定基准生效——变形即改变其真实呈现职业，神探亦被欺骗改技能、被动与身份牌；不改真实阵营③强力乔装（7.3.0）生效——以伪装身份为判定基准生效——兼骗船员查验、蛰伏查验与神探查验；已查验池与身份标注同记伪装身份，依该池发布之公告沿用之。仅改判定基准；不改技能、被动、目标合法性与阵营。对暴露公告、出局揭示与调查报告不生效（与普通乔装同制）。消耗2次乔装额度，故每个体全局至多1次；本项为（通则7.3.2之例外），登记于2.8.9③转职（4.2）查「普通船员」恒答「是」（身份底册依本条，凡以「阵营为异形／外星人」为字面条件不变）生效一的既有条款（一呈现职业即转职后职业见4.1.1⑤、4.7.5故乔装与含感染抑制、进化只数公告等），于出现变形／伪变形性质不同装类情形时自：普通乔装只骗船员、可被神探看穿；变形与强力乔装并骗神探，动覆盖，无须逐条补丁。二者之别：变形为唯一「同时改变技能、被动与身份牌」之伪装机制，且可反复发动（受2夜冷却）；强力乔装不改技能、全局至多1次，但无须冷却、发动当夜即可污染神探。悬赏（4.4.2①）与破坏者是全场唯一能暴露之内部计打穿神探权威者。此差异由本表统一规定，7.3.2与数（3.2、6.8.3⑧）依②按真实阵营计，不适用本6.8.3②项；但其公告依仅为对本表的引用。2.8.12④只揭示呈现职业。

2.8.2 减免层序通则【伤害侧层序的唯一权威源；感染侧层序的唯一权威源为5.3.3】①分类：一切减免层先依「存续方式」分为「时限类」（仅指定夜存在，夜末无论消耗与否一律失效）与「存续类」（不设时限，未被消耗即持续保留）。全额减免层不归入上述两类，其存续方式依各该层自身条文定之（安全室限于当夜、夜晚免疫按次数跨夜、疫苗抗体连续4夜逐夜取得），并依⑥先于两类结算。②跨类：时限类整体先于存续类消耗——先消耗当夜不用即作废者，后消耗可长期保有者。③类内：依专门条文明文顺序；新增层未明定顺序者，默认置于所属类的末位。④参与范围：每层须声明是否参与伤害侧；未声明者默认仅参与伤害侧。现行声明：抗体（4.5）为感染侧专属之时限类，疫苗抗体（4.14.4）为感染侧专属之全额减免层，依本项明文不参与伤害侧；结茧护盾（5.7）明文不参与感染侧；疫苗抗体（4.14.4）为感染侧专属，明文不参与伤害侧。⑤计量【计量事项的唯一权威源】：伤害按「点」、感染按「次」；除全额减免层外，一切减免层均只抵挡1单位；伤害侧与感染侧双计数独立、分别消耗、互不牵连。凡涉及计量者一律引用本项，不得另述。⑥现行层序·伤害侧【唯一权威源】全额减免〔工程师安全室（4.3.1）、外星人夜晚免疫（6.4）〕→时限类〔保镖保护、警长巡逻〕→存续类〔工匠护甲、结茧护盾〕（类内依专门条款明文：护甲先于护盾）。全额减免层先于一切抵挡层，且不消耗任何其他层。新增层依③默认入所属类末位；欲变更顺序者，明文声明一处并登记入2.8.9即可，无须同步多处。夜晚免疫（6.4）于伤害侧为全额减免层；于感染侧与毒药侧非减免层，仅于致死时点消耗1次（6.4.2）。⑦现行层序·感染侧：见5.3.3（唯一权威源），本处不另列；其排列方法仍依本条①②③——即同为「全额减免→时限类→存续类」之层序，抗体为时限类之首且感染侧专属。⑧毒药的层序〔通则2.8.2⑥之例外，登记于2.8.9(18)〕：毒伤仅由全额减免层拦截，但二者之检查时点不同：工程师安全室（4.3.1）于毒药落身之步骤8成立，即吃掉该次毒药、使其不落身；外星人夜晚免疫（6.4）于毒药致濒死之步骤0.55消耗1次并阻止该次致濒死、毒药标记同时清除（6.4.2）。庇护类（保镖保护、警长巡逻、工匠护甲、结茧护盾）一律不参与毒伤层序，不消耗、不生效。疫苗抗体（4.14.4）感染侧专属、依④不参与伤害侧，亦不参与毒伤层序。毒药非感染标记，故不进入⑦感染侧层序（详见4.6.4③）。⑨本条为「保护→巡逻→护甲→护盾」的唯一出处；4.8.2、4.10.5及各职业条款一律援引本条，不得另列表格或另述层序。

2.8.3 主动与被动的封锁通则【封锁事项的唯一权威源】

①主动技能（须主动提交、占用独立步骤或于步骤中主动指定者）默认受沉默与感染抑制封锁。②被动效果（无需提交、不占行动窗口即自动生效者）默认不受封锁。③受封锁者总清单（新增角色或技能依2.8.10⑥登记于此）：职业夜间技能（含异形刀／感染／破坏／结茧、乔装7.3、神探查验与公告、猎手嗅探与开枪（4.4.8、4.4.7①）、保镖保护、警长巡逻与开枪、工程师维修与追加维修、船员查验与协助维修、毒师毒药与解药（4.6.4③⑤）、验票官紧急会议的发动4.9.2与专属发言4.9.5）、进化（5.1）、转化（5.5）、普通船员转职（4.2）、制药（3.3.1）、死囚复生（6.8.4）、清洗（5.9）、变形（6.8.3⑥）与觉醒（6.2）不在本清单之列——三者结算于覆盖期之外（2.8.3④附）。④明文豁免清单（不受封锁）：仅四项——①持有自救额度者之自救（2.4.2④），属濒死状态下的被动

救命，不属主动技能；现行唯生化医师持有，4.5.2)；②感染抑制（3.3.4，只对自己生效且致额度下降)；③外星人自我治疗（6.5，口径同②)；④私聊（步骤0，依2.4.2③不属主动技能)。前三项合称「自救类」，共同特征为只对自己生效且不产生对外效果。④附·时序确认（非豁免，不登记于2.8.9)：依6.1.2，沉默覆盖期自步骤0.5起，凡结算于该覆盖期之前者即不在封锁范围内——其为覆盖期之外的时序结果，无需豁免、亦不构成例外，故不登记于2.8.9。现行各项：身份改变子步骤之变形（6.8.3⑥)与觉醒（6.2)、昼末清理阶段之清洗（5.9)、步骤0私聊、步骤

0.2窃听（4.12)。新增同类者依2.8.10⑥登记于本附，不得登记于④。上列豁免仅指该动作本身不受封锁、可主动选择行使；感染抑制（3.3.4)与自我治疗（6.5⑤)于行使后当夜丧失其余主动行动能力，与该豁免并行适用，不视为封锁。⑤明文不封锁：白天发言、讨论与投票，紧急会议中的投票（若会议由他人发动)，以及一切被动效果（额度到账、感染计时与致死、抗体与护盾等)。⑥各职业与各机制条款内的封锁表述，一律为对本条的〔重申〕或〔适用〕；与本条不一致且未标〔例外〕、未登记于2.8.9者，以本条为准（§0.3)。

2.8.4 伤害类型归属通则

伤害与致死的「类型」由「造成该次伤害的技能形态」决定，不由施术者的真实阵营或真实职业决定。故变形者以其所变形取得的形态报告——呈现异形出刀即记「异形出刀」，呈现警长／猎手／武装船员开枪即记「枪击」，呈现毒师下毒即记「中毒」。伤害类型共四种：异形出刀、外星人出刀、枪击、中毒（毒药为第四种伤害类型，见4.6.4③)。调查报告（4.10.6)另列感染一项，故致死来源计五类。

2.8.5 变身份时的资源账本通则（镜像账本）

项	说明
①	镜像账本与池范围：因变形而改变身份者（下称变形者；本通则专为死囚外星人的变形而设。普通船员转职依4.2.1
②	被动资源（自动到账，持续累积）：凡依该身份规则、由系统于既定时间节点或触发条件自动发放的额度（含初始额度、按夜到账额度、达条件自动授予的额度)，一律在该身份镜像账本中持续累积，与变形者当夜是否处于该身份无关。触发条件依游戏全局状态判定（夜次、存活人数等)，不依「变形者是否在位」判定。
③	时点限定型被动不回溯：凡限于特定夜次或特定条件方可生效一次的被动，依「变形者当时是否处于该身份」判定——仅当变形者于该限定夜次（或该条件成立时)正呈现为该身份，方可享有；事后变入者不补发、不回溯。例：工程师安全室（4.3.1)为主动限定技、全局1次，属
④	主动资源（须实际执行，不代为产生）：凡须以该身份实际执行操作方可获得、制造或累积的资源（制药、悬赏回复、主动制造与累积，以及一切主动行为的后果如冷却、消耗、占位)，仅于变形者实际处于该身份期间产生并记入该账本；未处于该身份期间不产生、不补发，镜像不代为执行。
⑤	进化不累积：进化须主动选择且不可逆，不在镜像中预置、不随夜次累积；仅于变形者实际处于该异形身份并依5.1作出选择时产生。在位期间作出的选择，于离开后封存保留。
⑥	上限与留痕：各镜像账本累积被动资源时，仍受该身份自身的上限约束（含按夜到账上限与储存上限，如4.4.6子弹2发上限)。账本中的剩余额度、已消耗额度、已获得资源、累计资源、已触发状态，一律逐笔留痕并持续保留。
⑦	变身的效果与性质：变身仅为激活该身份的主动操作权限，并读取该镜像当前已运行到的资源状态；不新建账本、不重新获得初始资源、不刷新已消耗的资源、不重算已使用过的一次性资源。变形属主动技能（2.4.2)，但结算于身份改变子步骤（步骤0之前)，早于沉默覆盖期（自步骤0.5起，6.1.2)，故依2.8.3
⑧	单一呈现：镜像账本仅为资源记账口径；变形者于任一夜仅以单一呈现身份参与一切判定（2.8.1)，不得同时持有或并用多个身份的技能与额度。
⑨	互不牵连：各身份镜像账本彼此独立，互不继承、互不扣减。变形者自身固有的一次性资源（如死囚的复生)按本体规则计，全局共用一份，不随任何镜像账本封存、不因变形恢复。
⑩	对跳判定：变形者可呈现完整的被动资源状态，但无从陈述其变形前该身份的主动行为历史（未在位即无操作记录)——此为对跳的判据，有别于真身连续可考的操作史。示例：死囚于第4夜首次变为生化医师，其医师镜像已于第1、2、3夜各自动到账1次治疗额度（4.5.1第4夜不获得)，故读取到3次；夜1~3未处于医师身份，故镜像不代为制药。感染抑制（3.3.4)的2次为该玩家本体的个人终身总额，各镜像账本不另行累积，变形不使其增加；其余明文为「全局／个人终身总额」的资源同此。

2.8.6 行动位与批次通则

新增角色或技能必须归属2.1.1既有步骤行动位，或明文新增行动位并同步2.1.1与2.1.6。行动位不变者，其信息时序、公告批次与乔装覆盖关系（乔装于步骤1，早于步骤2的查验)自动继承。船员转职三方向（助理工程师→4a、武装船员→6、临时医生→8)即循此例。

2.8.7 默认不公开原则

凡未列入2.1.6公告批次、且未由专门条文明文授予可见性的信息，一律不公开、不产生公告、不进任何批次。7.1.2清单为本原则的示例索引，不具穷举效力；新增机制未明文授予者，自动适用本条。明文授予者从其明文——如毒药清单依4.6.4③授予毒师本人与被下毒者本人可见，其余一律不公开。

2.8.9 例外登记册

凡偏离通则者，须于该条款内标注〔通则X.X之例外〕并登记于此；未登记者不生效（§0.3、§0.4)。新增例外须经2.8.10第九关登记。本册为索引指针：每条仅含「位置+一句话标签」，操作内容一律以所引条款为准，本册不重述、不另设表述；源条款修订时本册无需同步。类型标注为提示性：〔例外〕=明文偏离通则，未登记者不生效（§0.3)；〔差量〕=两条款间之明文差异，非对通则之偏离；〔索引〕=仅为指针，所引条款本身属〔适用〕。类型标注不具独立效力，有疑义者依§0.4三分法与所引条款之明文为准。项 位置 一句话标签 状态 (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 (欺诈之效果) 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①2.5.1 警长巡逻的目标数 有效项 位置 一句话标签 状态②2.5.2 未指定部分不计消耗 有效

③2.8.1 出局判定／友方认定／查证判定的基准 有效④2.8.2⑥ 全额减免先于一切抵挡层 已并入通则（依§0.4属〔适用〕，非例外，原④注销) 项 位置 一句话标签 状态⑤2.8.3 封锁的明文豁免（④四项)＋时序确认（④附，覆盖期之外者不受封锁) 有效⑥2.8.7 公开渠道的明文授予清单 有效⑦2.1.6②③⑤不发布即为0（不发布即可反推该夜为0) 有效

项	说明
⑧	2.8.12调查报告与驱逐公告的差量有效
⑨	6.8.3⑧克隆不含社交与队内共享有效
⑩	6.8.6②死囚局无停转夜有效

(11) 4.4.6 警长子弹 2 发存储上限 有效(12) 5.3.2 夜晚免疫不参与感染侧层序 有效(13) 2.8.13③ 产出效力修正取高者，不适用层序叠加 有效(14) 4.4.7③ 猎手子弹不适用 2 发存储上限 有效项 位置 一句话标签 状态(15) 4.4.8① 嗅探不占行动窗口，可与开枪同夜并用 有效(16) 4.12.2 窃听报告为官方背书第四档，系统发布但内容不保真 有效(17) 2.8.12④ 暴露公告不揭示真实阵营与真实职业 (3.2、4.3.6、5.2) 有效(18) 2.8.2⑨ 毒伤仅由全额减免层拦截；庇护类（保护／巡逻／护甲／护盾）一律不参与毒伤层序 有效(19) 7.3.0／7.3.2 强力乔装兼骗垫伏查验与神探查验（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

2.8.10 接入检查（十关）

适用于新增角色、新增技能，以及存量条款的合规复核。新增者须于其条款末附「十关核验」一行（格式见各机制条款末），未附者视同未通过。
①行动位归属（2.8.6） | ①之二席位归属（1.1.1；不占席位者填「不适用」） | ②判定基准（2.8.1） | ③伤害侧层序（2.8.2） | ④感染侧层序（5.3.3） | ⑤可见性（2.8.7） | ⑥封锁（2.8.3 总清单） | ⑦额度记账（2.5、2.9 与 2.8.5；属进程型产出者另依 2.9 记账） | ⑧是否新增或改变任一公告批次 | ⑨是否重复阐述了某通则——若是，须依 § 0.3 标注〔重申〕／〔适用〕／〔例外〕；标〔例外〕者须登记入 2.8.9 | ⑩发起者记账（2.8.16）——凡属主动行动者，其发起者由系统依 2.8.16 统一记账，本处不逐条声明；新增者无须就本关另作说明，仅于其为追溯型结算另设档案（含追溯时限、结算终点与销毁条件）时，须于其条款内自定数值并援引 4.10.0。本处不预设数目：上列十关为现行清单，新增关卡须于本条内增列并同步各条款末之核验格式；各条款末核验行所称「十关」恒以本条现行清单为准。

2.8.11 信息类通则索引

下列条款与 2.1~2.8 同属通则层（§ 0.2），共同构成全文唯一的通则层；新增机制须同时在本处与 2.8.10 项下核对，不得只在其中一处登记：项 通 则 要 旨

项	说明
①	7.0 推理自由防透视不禁推理：只约束系统向谁通报什么，不约束玩家思考与串联
②	7.1 公告机制与最

小信息未列入 2.1.6 批次、未经明文授予者一律不公开（=2.8.7） ③7.2 私人反馈 共十类（7.2.1~7.2.10），以最小可判定结论为限，只报结果不报原因；一律以「次」计，7.2.5／7.2.6 各依其 timing 口径；编号以不附带为缺省，明文授予者从其明文（7.2.7）

项	说明
④	7.3 乔装通则两型（普通乔装 7.3、强力乔装 7.3.0）；发动、伪装身份池、时点与效力；其对查验的效力依 2.8.1③之三
⑤	2.8.12 官方公告最

小信息默认揭示范围=编号+呈现身份；各批次只声明相对本默认的差量⑥2.9 资源生产通则 进程型产出：可中断、进度保留、固定投入、独占、完成时定产物、次夜到账；与 2.5 分属获取侧／投放侧

2.8.12 官方公告最小信息通则

①默认揭示范围=编号+呈现身份（真实阵营+呈现职业+真实职业）；默认不含任何数值、额度余量、行动细节、来源构成、施加者与攻击者编号。②各批次与各类公告只需声明相对本默认的差量，不得重复陈述默认项。③既有差量本表不预设数目（调查报告与驱逐公告二处登记于 2.8.9⑧；窃听报告另登记于 2.8.9(16)、暴露公告另登记于 2.8.9(17)，均不在⑧之下）。既有差量以本表所列为准，新增差量须登记后并入本表——凡于本表外另设差量而未登记者，不生效：调查报告另附致死来源清单（4.10.6）、驱逐公告另附呈现职业与真实职业（2.3.4）、神探公告另附转职者的原职业标注（4.7.5）、窃听报告另附「本条内容不保真」之性质标注（4.12.2）、暴露公告不揭示真实阵营与真实职业（3.2、4.3.6、5.2，〔通则 2.8.12①之例外，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」（6.9.4③，登记于 2.8.9(21)）（与十关核验「本处不预设数目」同制）。④暴露公告的口径：维修者暴露（4.3.6）与破坏者暴露（3.2、5.2）一律只公告「编号+呈现职业」，不揭示真实阵营、不揭示真实职业——暴露所揭示者为「谁在刷分」这一行为事实，非「该玩家是何阵营」这一身份事实；故变形／乔装者达标时，公告随其当夜呈现身份报出，不得据暴露公告主张或反推其真实阵营（7.0 之推理不受限）。⑤「不发布即为 0」的等价设计依 2.1.7，属本通则的反向表达。⑥本条为「公告只报什么、不报什么」的唯一权威源；各批次条款内的「不含编号」「不附带任何数值」「仅报总量不报来源」等表述，一律为对本条的〔重申〕。2.8.13 资源产出效力修正通则【产出效力修正的唯一权威源】①定义——本条管辖「对某动作所产出数值本身的修正」：该动作仍照常执行，但其产出量被放大或折减。它与 2.8.2（抵挡层序：攻击被多少层挡掉）、5.3.3（感染抵挡层序）、2.5（额度：可出手几次）分属三个不同维度，互不适用。②适用对象——现行两类：维修效力削减（3.2.6）与停转夜（3.2.5，维修全部无效，视为 100% 削减），作用于步骤 4a 的维修、追加维修与协助维修，于其自选值之上按比例折算。新增同类效果须依 2.8.10 登记于此。③同类互斥·取高者——同一维度内、性质相同且不可叠加的两个及以上效果同时指向同一结算对象时，仅发动效果最高者生效，其余不生效、不叠加、亦不因高者落空而递补；比例相同者视为同一效果，不重复计算。现行优先级：停转夜（维修全部无效，视为 100% 削减）> 维修削减 50% > 维修削减 25%。④分域声明——本条③的「取高者」规则仅适用于产出效力修正，不适用于 2.8.2 伤害侧层序与 5.3.3 感染侧层序；后两者为顺序叠加消耗，各层分别生效，不得套用本条③。⑤可见性——本条所涉状态一律不公开（2.8.7）：不由系统通报、不进入任何公告批次、不向任何玩家送达提示。依 7.0，玩家可依公开数据自行推断。⑥计量——折算以「自选值 ×（1-削减比例）」计，结果保留至小数点后 2 位；该折算值为实际结算值，同额计入倒计时削减、净破坏量削减与维修暴露累计。

2.9 资源生产通则（进程型产出）【进程型产出的唯一权威源】

项	说明
---	----

①	适用范围——凡以「投入若干夜晚、完成后产出固定一份」为形态者，一律适用本通则（下称「进程」）。判据仅为该形态本身，不问持有者的阵营、职业、行动位与条款编号，亦不因本通则制定时所未见之新机制而受限——新增机制凡合此形态者自动归位，无须修本通则。反之，冷却期、额度自动到账、每夜重置之行动，因其不具「投入—完成—产出」之结构，不适用本通则。现行合此形态者：制药（3.3.1）、猎手攒弹（4.4.7）
②	进度记账——进程仅记录「已投入几个夜晚」之进度，不记录产物选择、不锁定后续夜晚之选择。选定投入仅约束该当夜，次夜可自由改选其他行动。
③	可中断——各投入夜不必连续：可只投入1夜后中断，于中断夜正常执行其他行动（含其余出手与不占出手之行动），此后再补其余投入夜即可完成；已完成的进度保留、不清零、不回退。中断不构成作废、不产生任何惩罚。凡专门条款载明「连续」「不得中断」「中断即作废」者，与本项不一致：未标注〔通则2.9〕
④	固定投入——每次固定投入N夜、产出与该N对应之固定一份；不可叠加投入以求多产。N与产物由各专门条款明定，本通则不预设数值。
⑤	独占性——同一人同一时期仅可存在一个未完成进程；未完成时不得另开第二个进程（不可并行攒多份），须待当前进程完成或作废后方可再启；同一夜晚只能推进一个进程。可否反复进行、有无全局次数与持有上限，依专门条款。
⑥	产物确定时点——产物于进程完成时确定；进程不记录产物选择，故中断期间可自由改选产物，以完成时之选为准。产物为多选项者，其选项内容与选定方式依专门条款。
⑦	到账——产物于最后一个投入夜完成后的下一个夜晚发放，依2.1.5默认时序（白天投票之后、当夜步骤0之前），到账当夜即可使用。产物为额度者，其形态、可否转让与可否代他人使用依专门条款（如药剂即额度之别名，依3.3.1）

项	说明
⑧	状态限制——沉默、感染抑制或濒死者不可推进进程；未完成的进程于该等当夜不推进、亦不回退（已完成部分保留）。
⑨	死亡与出局——进程中死亡或被驱逐出局者，进程作废、进度清零、不返还、不转让。持有者变形或转职者，其进程依2.8.5镜像账本

处理，不自动续接、不重算已投入部分。⑩互斥——进程仅在其投入夜与其余出手互斥；中断期间未投入进程的夜晚，可正常执行其他行动。自救不占出手、不推进进程〔重申2.4.2④〕；故自救当夜进程不推进、亦不回退。⑪可见性——进度仅本人可见，不产生公告、不占批次（依2.8.7）。⑫专门条款优先——各进程的投入夜数、产物与到账内容依专门条款；专门条款未就本通则各款另作声明者，一律适用本通则。欲排除本通则任一款者，须明文标注〔通则2.9之例外〕并登记于2.8.9（§0.3）；未标注、未登记者不生效。附则·分界声明——与2.5：2.5管获取后的投放侧（单次出手可指定目标数=剩余额度），本通则管获取侧（投入几夜、进度如何处理），两者互不重叠、依次适用。与2.8.13：

2.8.13 管「产出数值本身的修正」（动作照常执行而产出量被放大或折减），本通则管「产出是否须经多夜投入之进程形态」，两者分属

不同维度，互不套用。与2.1.5：本通则⑦仅引用其默认发放时序，不另设到账时点。三、核心数值机制

3.1 倒计时

初始24昼夜；只要人类尚有存活者，每夜步骤11自然-1（人类全灭进入寂灭时刻时，步骤11冻结，倒计时不再流逝——依1.4）。精度：倒计时的内部数值为实际值（可含小数），一切胜利判定均以该内部实际数值为准；对玩家显示时保留小数点后1位（显示值仅供参考，不得作为判定依据）≤；0且未触发9.0→人类胜。夜数上限见1.5（99夜未决出即全局判平）。倒计时可高于初始值24。数值轴上的三类修正：维修为直接负向修正（倒计时-1.0~1.5，同额削减净破坏量）；停摆奖励为直接正向追加（倒计时+2.5/+5.0）；破坏不直接作用于倒计时，其先计入净破坏量，仅于跨越3.0/6.0档时经停摆奖励间接影响倒计时（依1.3）。

3.2 破坏与停转夜

3.2.1 破坏来源一览

来源 破坏量 限制未进化异形+1.5~+2.0（自选，步长0.1，共6档）占当夜行动破坏进化异形+2.0~+3.0（自选，步长0.1，共11档）占当夜行动外星人+2.0~+3.0（自选，步长0.1，共11档）全局1次；使用当夜不能击杀／蛰伏／自我治疗（依6.3）工程师／助理工程师维修-1.0~1.5／夜（自选，步长0.1，共6档）占步骤4a；工程师当夜可同时执行维修与追加维修，合计最高-3.0；助理工程师无追加维修工程师追加维修（独属）-1.0~1.5（自选，步长0.1，共6档）工程师独属；个人全局3次；须紧接本人维修当夜使用破坏均于当夜步骤4b记入破坏量，其数值由破坏者于提交行动时自行指定。

3.2.2 破坏量自选规则

项	说明
①	自选时点——破坏者于步骤4b提交破坏行动时，同时自行指定本次破坏量，取值区间依上表，步长0.1；破坏量一经提交即随该行动结算，不可改选、不可撤回、不可延后。
②	计入方式——按当夜实际自选的破坏量等额计入该异形（或外星人）的个体累计破坏量，此累计量为「破坏者暴露」计数的唯一驱动力。
③	不产生公告——破坏量的具体选择不构成公告内容，亦不向任何玩家（同阵营队友除外）单独披露，仅以「当夜总破坏量」的形式对外呈现。
④	区间关系——小贡献区间[1.5,2.0]与大贡献区间[2.0,3.0]于2.0处相接，故未进化异形拉满可追平破坏进化异形的最低输出；此为有意设计，非错误。进化与否不再由数值区间硬性区分，其区分职能由「每方向2只占位」（1.5.1）与暴露阈值（3.2.4）承担。

3.2.3 破坏公告（合并口径）

破坏公告同2.1批次⑤合并口径：不区分来源、不公布执行破坏的只数，仅以「本夜破坏总量：X.X」的形式公布当夜全场破坏量的合计值；外星人破坏不独立成项、不明示来源与破坏量，与异形破坏合并计入同一总数。当夜总破坏量为0时本批次不发布（不发布即该夜无破坏）。破坏的来源构成（几只异形破坏、有无外星人破坏、是否破坏进化）不由系统通报，依7.0由玩家自行交叉推断。

3.2.4 破坏者暴露计数要点

①按异形个体独立累计其破坏量，依其当夜实际自选的破坏量等额累计，不因进化方向变化、转化或死亡而清零或转移；6 ②已暴露者再破坏不重复公告；③停转夜不影响破坏，累计照常；④寂灭时刻期间破坏冻结（1.4），不产生累计。

3.2.5 停转夜

紧随外星人破坏其后的那一夜，该夜步骤 11 自然流逝为 0，步骤 4a全部维修无效（维修量不结算，故亦不计入维修暴露累计）。仅影响「次夜」的自然流逝与维修结算，不叠加；与破坏当夜结算的停摆奖励作用于不同夜晚，可叠加。若该次夜处于寂灭时刻或决斗时刻（步骤 11 已冻结，依 1.4），则本条无适用对象——该夜本就不结算倒计时，停转夜的效力自然落空，不另行补算。触发主体唯一：只有外星人的破坏会引发停转夜，异形破坏（含破坏进化的+3.0）不触发停转夜。

3.2.6 维修效力削减（破坏进化的连带效果）

项	说明
①	触发——当夜步骤 4b 有破坏进化异形执行破坏时，依其执行只数决定次夜（紧随其后的一夜）的维修效力削减比例：1 只→25%；2 只→50%。未进化异形与外星人的破坏不触发本条。削减比例按当夜实际执行破坏之破坏进化只数计：死囚呈现异形者（6.8.5
②	作用范围——次夜步骤 4a的全部维修类产出：工程师维修（4.3.2）、工程师追加维修（4.3.3）、助理工程师维修（4.2.2）、普通船员协助维修（4.1.2），均依2.8.13
③	与停转夜的关系——若次夜同时为停转夜（3.2.5），依 2.8.13
④	可见性——依2.8.13
⑤	存续——削减仅作用于其次夜，一夜之后自然失效；不跨夜累积、不顺延、不因次夜未发生维修而展期。

3.3 感染机制

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，全文沿用此义（毒师就本通则范围内的一切医生通用事项适用本义，其专属的毒药／解药另见 4.6.4）。医生职业族通有可见性：可见当夜感染标记清单（3.3.10①）与当夜濒死者（3.3.12）；落身致死来源清单不在此列，仍以实际执行救援为条件（4.6.1）。变形者呈现为医生职业者依 2.8.1①一并取得。适用范围声明：本通则仅适用于感染标记；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 可见性等一切以感染标记为对象的条文，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。

3.3.1 制药（医生通用・产出药剂）

〔适用 2.9〕制药为进程型产出，下列六步为 2.9 在本职业的具体化；2.9 各款未经本条另作声明者，一律适用（其中投入 2夜、产物二选一、可反复进行三项依本条）。制药本体（六步）：

项	说明
①	投入：放弃2个夜晚的行动（两夜可中断、可续制，进度保留不清零）
②	产出：二选一，于完成时确定——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
③	到账：于第 2个制药夜完成后的下一个夜晚发放，依 2.1.5 默认时序（白天投票之后、当夜步骤0 之前），到账当夜即可使用
④	形态：药剂即额度别名，不可转让、不占背包，仅本人可用
⑤	互斥：制药仅在其投入夜与治疗／救

援互斥（自救依 2.4.2④ 不入互斥）；制药的两个投入夜可中断，于中断期间未投入制药的夜晚，可正常执行治疗、救援、自救等其他行动。同一夜只能推进一个进程 | ⑥次数：可反复进行、无全局次数上限；产出额度亦无持有上限。「药剂」即额度的别名，不是独立物品：不占背包、不可转让、不可代他人使用，仅制药者本人可用。故「1 瓶救援药剂」＝1 次通用救援额度、「2 瓶治疗药剂」＝2次通用治疗额度，二者在结算上完全等价，不做物品级建模。制药产出之通用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，但不赋予抗体（抗体仅由生化医师的治疗与自救、以及外星人的自我治疗赋予，见3.3.9）。故制药是生化医师唯一的救人途径。按夜到账的额度仍受各职业上限约束（生化治疗 3 次、自救 1 次；救援医师救援 2 次、治疗 1 次；临时医生救援 1 次、治疗2次）；制药产出属额外来源，不受该上限约束、可累计超出。〔六步之展开・一〕本段九项为上述六步之展开说明，不另立编号。放弃行动：制药的两个夜晚均不执行任何行动；两夜不必连续——可只制1个夜晚后中断，于中断夜正常执行治疗、救援等其他行动，此后再补第2个夜晚即可完成；已完成的进度保留、不清零、不回退。〔六步之展开・二〕固定投入：每次固定为 2 个夜晚、产出上述固定一份，不可叠加投入以求多产；同一医生同一时期仅可存在一个未完成的进程，未完成时不得另开第二个进程（不可并行攒多份），须待当前进程完成或作废后方可再次制药。制药可反复进行、无全局次数上限：一个进程完成后即可开启下一个，产出额度亦无持有上限。3.3.1之②「固定投入」「不可叠加投入以求多产」仅限制同一进程不可并行攒多份，不限制累计可完成的进程总数。配合2.5「额度即上限」，医生围得的治疗／救援额度越多，单次出手可指定的目标数越大（上限仍受当夜合法目标数约束），医生以连续放弃 2 夜行动为代价换取。〔六步之展开・三〕产物于完成时确定：进程仅记录「已制几个夜晚」的进度，不记录产物选择，故中断期间可自由改选产物，以完成时之选为准。〔六步之展开・四〕通用资源：所得额度均为通用资源，可用于任意合法目标（含自身与他人）；通用救援额度之适用同④形态，此处不另重复。〔六步之展开・五〕独占性：同一夜晚只能推进一个进程；进度仅本人可见，不产生公告。〔六步之展开・六〕结算归属：与治疗、救援同属步骤 8 结算，适用 2.1 的结算语义。〔六步之展开・七〕状态限制：沉默、感染抑制或濒死者不可制药；未完成的进程于中断夜不推进、亦不回退（已完成部分保留），制药过程中死亡则进程作废。〔六步之展开・八〕自救与制药：自救不占出手、不与制药互斥。制药期间若某夜被击至濒死并执行自救，该夜因已丧失行动能力而无可推进制药——此为行动能力丧失之时序结果，非互斥；制药进程暂停、不推进亦不回退（2.9⑧），可于后续夜晚续制。71.〔六步之展开・九〕到账时点：药剂（即额度）于第2个制药夜完成后的下一个夜晚发放，发放时序与全部额度的默认发放时序一致——于白天投票之后、当夜步骤0之前即时到账，到账后于当夜即可使用（不必再等一夜）。

3.3.2 医生出手同属步骤 8

全部医生的治疗、救援与自救均在步骤 8 执行，不设先后子步骤。依 2.1 的结算语义，各医生基于同一份观测快照独立决策，故完全可能、且规则预期会出现多名医生在同一步骤内治疗同一目标的情况。按当夜结算顺序依次结算时，先结算者清除该目标的标记，后结算者对同一目标的出手即告落空——不产生效果，但仍消耗1次对应额度、不返还、不提示落空。因观测快照同一，各医生均无从预知他人当夜是否也会指向同一目标。

3.3.3 感染标记与致死时点

可感染人类与外星人。标记的天然互斥：同一名玩家身上至多存在 1 个感染标记，真标记与假标记天然互斥、不可共存——持有一个标记期间，对该玩家施加的任何新感染均不生效（该次投放仍消耗名额）。上限 1 层不叠加。情形 致死时点普通感染（非感染进化异形施 假标记不进入计时、不致死（见加）感染当夜算第 1 夜，至第 3 5.3）。真标记致死表现为进入濒死状态（而非直接死亡），此后适用统一夜触发致死感染进化异形施加的濒死结算路径（4.10）。提前至第 2 夜（感染当夜的次夜）致死致死时点与间隔：真标记于施加后的第 3 夜的步骤

0.55 致死；由感染进化者施加

者提前至第 2 夜（即感染当夜的次夜）致死。计时起点恒为感染落身之夜，死亡夜依此推算；上列「第 3 夜／第 2 夜」为自落身夜起算的相对夜次，非绝对夜次。

3.3.4 感染抑制

延后 1 夜；为被感染者获得的主动技能，以额度计量，每名人类与外星人各自独立持有 2 次（非全场共享）；异形不持有感染抑制（其被施加感染只得假标记，不进入计时，故无从也无需抑制）。身上持有会致死的真标记时即获得一次抑制选项。2 次为该玩家的个人终身总额，不因「获得新感染」而重置：每次使用消耗 1 次，额度跨夜累计保留、不随感染清除而回复，耗尽后永不再生。同一夜至多使用 1 次（不可同夜连用，与是否丧失行动能力无关）——因使用后当夜即失去全部主动行动能力，无从于同一夜再次使用，故一次仅延后 1 夜。使用后该次感染死亡夜延后 1 夜，但当夜失去全部主动行动能力（查验、巡逻、保护、制药、开枪等一切主动技能），不进入沉默、不影响白天投票。不封锁自救：抑制封锁的是主动技能，医生自救属濒死状态下的被动救命，故使用抑制当夜若被击至濒死，仍可于步骤 8 正常自救（含生化医师自救额度与救援医师的自救）；自救不视为主动行动，不因抑制而丧失。

3.3.5 外星人与感染

呈现身份为非感染发动者身份者，始终会真受感染影响，不持有任何感染免疫状态——被施加即得真感染，进入计时并按期致死，与人类同制（人类与外星人均可用感染抑制，详见 6.5）。其额外手段为「感染治疗额度」：每次获得真感染时，获得 1 次仅可自用的感染治疗额度（详见 6.5），该额度于步骤 8 出手窗口使用。

3.3.6 感染致死的生路

感染致死的生路有【三项】，先到先得、不并存：消耗一次救援额度、触发一次夜晚免疫（6.4）、死囚复生（6.8.4）。自我治疗（6.5）不属本条生路：须于感染致死夜到来前的任一夜晚选定自我治疗、放弃当夜其他行动，方可清除感染。其一、消耗一次救援额度：救援医师与临时医生的救援额度均可指向自身，故二者自身感染致濒死时可自行救回；生化医师以自救额度救回自身；救援医师与临时医生亦可互救或救他人。因治疗不解除濒死，仅清感染不足以阻止死亡；步骤 8 结束仍未获救援即于当夜步骤 9 死亡结算。寂灭时刻中无医生，故寂灭期间的感染致死必定死亡——例外两项：死囚复生（6.8.4）与外星人夜晚免疫（6.4），二者均不依赖医生在场。步骤

0.55 进入濒死者对医生可见：于步骤 0.55 因感染进入濒死的角色，救援医师与临时医生于步骤 8 的观测快照中可见其处于濒死，可正常对其执行救援。其二、死囚复生（6.8.4）。

3.3.7 统计口径与不予通报项

72. 当夜抑制感染人数（非公告统计口径）——不予通报：抑制为被感染者依本节行使的私人自救行为，不设公告批次、不产生任何私人反馈，任何玩家（含人类、异形、外星人）均无从直接得知当夜抑制人数；欲知者只能依「标记应致死而未致死」自行推断，属玩家推理而非规则通报（见 7.0）。73. 医生的清除类出手次数——不予通报：医生每一次以清除感染为效果的出手（生化医师／疫苗研究员／救援医师／毒师／临时医生的治疗与救援，目标无论带真标记或假标记）均不设公告批次、不产生任何反馈，任何玩家（含人类、异形、外星人）均无从直接得知当夜医生的清除类出手次数；欲知者只能依感染标记清单的变动自行推断，属玩家推理而非规则通报（见 7.0）。外星人以其感染治疗额度（6.5）自行清除感染，不产生任何公告批次、不予通报。

3.3.8 抗体

短期防护，非永久免疫。时限型专属护盾：为获得者的专属抵挡层，仅抵挡感染，不抵挡任何伤害；依 2.8.2④，抗体为感染侧专属之时限类，不参与伤害侧层序。为时限型——仅存在于获得后的下一个夜晚，该夜内可抵挡 1 次感染；无论是否实际抵挡，该夜结束时一律失效、不结转、不累积（与结茧护盾的存续型区分）。仅获得者本人可见其持有与剩余状态，其余任何人不可见。免疫范围仅「被施加感染」这一事件，不免疫任何伤害，也不影响已计时的既有感染。

3.3.9 清除感染的途径与抗体归属

项	说明
①	生化医师的治疗与自救清除感染并赋予抗体；
①	疫苗研究员的诊断（4.14.2）清除感染（含假标记），不赋予抗体；并产出 1 份样本（样本仅由本项产出，救援不产样本）。
之	
二	

② 救援医师／毒师／临时医生的治清除感染，不赋予抗体；
疗③救援医师／毒师／临时医生的救自带清除感染，不赋予抗体。④外星人的自我治疗（6.5）——清除自身感染并赋予抗体（口径同①），占援用当夜行动名额。⑤外星人夜晚免疫（6.4）——于感染致死时点消耗 1 次时，该次感染标记同时清除（6.4.2）。

3.3.10

感染标记可见性①医生可见「谁带有感染标记」对医生可见（并见 7.1），所见仅为当前带标记者的编号清单，不显示真伪、施加时间、已存活夜数与剩余致死夜数，须自行逐夜记忆与比对，规则不代为记录。②本人知晓被感染者本人知晓自身带有感染标记（自身状态，理所当然），并知晓其剩余致死时点：可见本标记将于第几夜的步骤 0.55 致死，以及若不使用感染抑制将如期致死；据此自行判断是否使用抑制争取时间。不知来源、不知真伪（亦无从分辨真标记与假标记）。③对他人不公开除医生与本人外，一律不公开（并见 7.1）。④异形阵营可见（施加方操作视野，但只看标记有无、不辨真伪）——异形于当夜选择感染目标时（5.3／5.8），可见全场存活者中「当前带有感染标记者」的编号清单，并可分辨各标记为真标记抑或假标记。此为施加方视野，与①医生的清除方视野分列、互不影响，亦不改变①「医生无从分辨真伪」的设计红线：真伪之分对异形开放，对医生与本人依旧封闭。记事与推理异形可逐夜比对本清单的变动，并将观测自行记入身份备注（2.7）以为记事——清单新增者即昨夜感染确已落身，标记消失者即曾为清除感染的效果命中，应如期致死而未死者即曾使用感染抑制或曾被夜晚免疫（6.4 之感染侧）拦截，持续存在者即未被干预。凡此种均属玩家观察与推理（见 7.0）：规则既不通报、亦不代为记录、不作任何提示，记事有误者自受其误。

3.3.11 感染的结果无反馈（通则）

异形施加感染并结算后，不会收到「本次是否奏效」的即时反馈——当夜是否被抗体、保护、巡逻或免疫拦下，施术者于当夜无从直接得知，系统亦不予结算时给予任何提示。其可依「感染标记可见性」之④，于次夜及以后通过逐夜比对标记清单间接推知：落身者将出现于清单，被拦下者则不出现。此属玩家观察与记事（见 7.0），非系统通报，且存在一夜时滞并可能因标记已被清除而失真，不构成即时反馈。提供保护的一方同样无反馈：保护、巡逻抵挡感染后不收到任何提示（受袭感知仅覆盖伤害，感染不属伤害）。受感染者本人仍知晓自身被感染；被抵挡而未落身时，亦无从知晓自己曾被指定。本原则不适用于出刀与枪击（由 7.2.2 覆盖）。

3.3.12 对称例外

保镖受袭感知（4.8）与医生可见当夜濒死者（落身致死来源清单另以实际执行救援为条件），同属「治疗／救援所需的最低可见性」，为规则赋予医生的特权信息，医生不得据此直接获知目标阵营。攻击方的攻击结果反馈（7.2.2）与之构成对称两端：只报结果二字（生效／无效），不揭示原因、不揭示被保护者编号与阵营。四、人类阵营（人物技能）人类共 11 人，含 8 种职业。通用死亡／濒死规则见 4.10；职业速查见附录二《职业速查卡》。

4.1 普通船员（×4）

每夜在「查验」与「协助维修」之间二选一。须指定一名其他存活玩家，不可查验自己，也不可查验已死亡或已出局者。查验的方式为「验证式」——由查验者自行提交待查证的身份，系统仅就每一个提交的身份独立回答「是」或「否」，不给排除项、不作推断。【判定基准·查证呈现身份】判定基准为目标当夜呈现、并被用于船员查证判定的身份（本条下称「查证呈现身份」，含乔装）：

项	说明
①	普通船员转职后其身份底册仍为「普通船员＋转职职业」，故对已转职者查「普通船员」恒答「是」（与 4.2.1
②	目标当夜处于乔装状态（7.3）时，以其伪装身份为判定基准，查验者无从察觉自己被欺骗。「呈现职业」一词于神探查验（4.7.1）、外星人蛰伏查验（6.1.1）、暴露与出局揭示处不含乔装，与「查证呈现身份」分列、不得混用。【「否」为统一口径】「否」不区分「是人类但非该身份」与「根本不是人类」，亦不透露目标是否处于乔装状态。被查验者会收到查验来源的私人反馈（7.2.1）；选择「协助维修」的当夜不查验，不产生反馈。（查证范围与次数依下列各款：）

4.1.1 查验（验证

式）①首次查验某目标候选池限于本局开局公告（2.3.0）所列全部人类职业——凡席位（警长／猎手、救援医师／毒师、保镖／工匠、验票官／窃听器）以其本局实际选定者入池，其余变体不在场、不入池；只可提交 1 个身份，不含转职衍生职业。〔判据〕查证按职业名作答，故同席位之其余变体对本体职业名恒答「否」——猎手对「警长」答「否」、毒师对「救援医师」答「否」、工匠对「保镖」答「否」、窃听器对「验票官」答「否」，四者各为独立职业，非同一职业的两个名称。②第二次及以后查验同一目标候选池扩展为本局开局公告的全职业池——其项数随本局职业构成而定，不预设固定数值；死囚局第三阵营项显示作「死囚外星人」，可提交 1~2 个互不相同的身份，所提交的每个身份各自独立答「是／否」；仍不含转职衍生职业（武装船员、助理工程师、临时医生）；第 3 次及以后沿用本规格，不再增强。同一夜提交 1~2 个身份合计计为 1 次查验，不额外消耗额度。③经⑥／⑩揭示：某职业全部持有者均已出局时，该职业自可查范围中移除；系统仅提供可查范围内的职业供选，故不存在无效查证。移除判定按真实持有者计：变形（6.8.3）产生的呈现实例不产生新的真实持有者，故不影响本项判定；反之，真实持有者仍在场而仅其当前未呈现该职业者，该项仍不移除。④存活实例数普通船员按「4-已出局数」计算存活实例数，不扣减转职。⑤独立计算与留存（与 4.2.1 ①对齐）查证结论按「查验者×目标」独立计算，不按目标累计；已答「是」的身份由查验者本人自行记忆，系统不代为汇总；已获得的查证结论不因目标此后转职而丢失，亦不随此后转职而更新。⑥易错点第 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」。「第 1 次／第 2 次」按「查验者×目标」独立计算，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。某身份的全部持有者均已出局时，该项自池中移除（出局身份本已公开，不构成泄露）。两个身份同时提交时答案相互独立，同一目标不可能对两项同时答「是」。查中人类职业只证明职业，不排除其已转职（转职身份不在池中，无从正面查证）；且对已转职者查「普通船员」恒答「是」，故该结论不构成「其未转职」的证据。查验次序第 1 次第 2 次及以后判定基准＝目标当夜的查证呈现身份：普通船员转职后身份底册仍为「普通船员＋转职职业」，故查「普通船员」恒答「是」；目标当夜乔装时以其伪装身份为基准。「否」为统一口径，不区分「是人类但非该身份」与「根本不是人类」。

4.1.2 协助维修

选择「协助维修」时须自行指定维修值 a，区间 [0.20, 0.50]，步长 0.05（共 7 档：0.20／0.25／0.30／0.35／0.40／0.45／0.50）。该值与存活船员人数无关；当夜协助维修总量＝Σa，于步骤 4a 结算后并入④维修总量公告。停转夜（3.2.5）步骤 4a 全部维修无效，协助维修同样不产生效果——不削减倒计时、不削减净破坏量，当夜行动即告浪费。①同时削减倒计时与净破坏量，与工程师维修量分列

4.1.3 维修人数消息（船员专属）

88.当夜协助维修者于步骤 4a 结算后获得独家消息「本夜共有 N 名未转职的普通船员协助维修」，N 为当夜实际协助维修的未转职普通船员人数（含其本人），不含助理工程师的维修。仅面向当夜协助维修者发放，其余玩家一律不可见；不附带编号，故仅知人数、不知是谁。效力：当夜协助维修者收到的是同一个 N，可在白天用于对账——所述 N 不符即为伪证；本消息不构成身份暴露——仅面向当夜协助维修者发放（他们本就是当

夜选择协助维修的人)，其余玩家一律不可见，且不附带编号，故无从据此反推任何人的职业。协助维修的真实代价是「当夜放弃查验」（4.1.2②），而非暴露身份。白天自称船员的一切发言均属「声称」（7.0），可为伪证。

4.1.4 可转职

可转职（4.2）；转职后按新职业行动，但已获得的查证结论保留。

4.2 普通船员转职

4.2.1 触发与限制

触发：全场剩余存活玩家总数≤6时（不限阵营）可提前转职；或第6夜保底获得资格。转职一次性，转职当夜起生效。方向三选一（方向不限于此三项；新增方向由专门条款明定）。新增转职方向时，其行动位依2.8.6明定——明文新增行动位并同步2.1.1与2.1.6，或明文归属既有步骤行动位；并依2.8.14⑥于其条款内声明所属基础位分支（基础位·X）。状态限制：处于沉默、感染抑制或濒死状态者不可转职——转职于步骤0.6结算，属夜间主动行为，受沉默与抑制的封锁约束，濒死者亦不可行动；因感染于步骤0.55进入濒死者，同样于当夜不可转职。转职名额与方向均不设限制：4名普通船员可全部转职，亦可选择同一方向（含同为助理工程师），不设配额。转职不改其人、只换其业转职仅是「移除原职业技能、换上新职业技能」，该玩家的身份底册不变——原为普通船员者转职后，其身份为「普通船员+转职职业」，始终仍是原来那名玩家。

项	说明
①	状态一律保留、不带入任何重置或清除感染标记（含假标记）、抗体、感染抑制额度与已消耗的抑制次数、濒死与沉默状态、各类累计计数与已暴露状态，以及被神探查验的记录、普通船员已获得的查证结论，均原样延续。
②	技能一律替换原职业的技能与未使用额度自转职生效时移除，新职业的技能与额度自当夜取得；两者不叠加、不折算、不继承。
③	原技能失效普通船员的「查验／协助维修」二选一自转职后不再可用。
④	转职前的协助维修不计入维修暴露 协助维修（4.1）与工程师／助理工程师的维修（4.3）分属两个机制，前者同时削减倒计时与净破坏量、计量区间为0.20~0.50，后者才计入维修暴露累计；故普通船员转职为助理工程师后，其转职前所累积的协助维修量并不入该助理工程师的累计维修量，其暴露阈值自转职后从0起算。

4.2.2 三个转职方向

方向 得到什么武装船员获得1发子弹，开枪规则同警长（4.4）。悬赏：其子弹每击杀一名敌方单位（异形或外星人），即于下一夜回复1颗，口径与警长悬赏完全一致（4.4，须于步骤9死亡结算；依4.4.6④，其持有量恒≤1，不适用该上限）；多人同夜命中同一目标时各自独立触发，不因目标同一而排斥。转职当夜起即可使用。开枪由其在行动步骤内自行决定目标编号，与警长开枪完全独立；因仅1发子弹，每夜至多指定1名目标。武装识别：转职完成时其知悉警长的具体编号与身份（警长同时知悉其编号），属双向对称的私人信息；警长已出局则不产生本反馈助理工程师每夜-1.0~1.5维修（自选，步长0.1，共6档），同4.3：削减倒计时与净破坏量同额。无追加维修能力——追加维修为工程师专属（4.3）。适用4.3维修暴露条款（同制全场公开），但阈值独立：累计维修量达3.0即向全体暴露（正牌工程师为4.0）方向 得到什么临时医生救援1次（依4.6.1，可救援任意濒死角色、自带清除感染、不赋予抗体；濒死原因可见的取得条件依4.6.1）+治疗2次（每次清除目标感染，不赋予抗体）。每晚仅一类出手依2.5.3；同一次出手可指定的目标数依2.5（额度即上限）

4.3 工程师4.3.1 安全室（限定技）

进入安全室为工程师的限定技，全局1次：于步骤3提交，与保镖保护（4.8）／工匠护甲（4.11）同一步骤，占用该步骤的防御类判定优先权。

项	说明
①	代价进入安全室的当夜放弃维修与追加维修（4.3.2／4.3.3），二者当夜均不可用；该放弃不涉额度结转（维修不按额度计）。
②	效果当夜所有伤害免疫，不消耗任何额度或其他减免层；同时抵挡感染（含异形感染与感染进化者施加的感染），属全额减免

层。③层序 依2.8.2⑥，安全室为全额减免层，先于一切抵挡层且不消耗任何其他层；被攻击时先由安全室抵挡，不消耗保镖保护／巡逻／结茧护盾／工匠护甲中的任何一层。

项	说明
④	封锁属夜间主动技能，受沉默与感染抑制封锁（2.8.3）。
⑤	可见性依2.8.7与2.8.12，不产生公告、不进入任何批次；不产生对外私人反馈。

4.3.1 十关核验（不带流水号，与其余各处核验格式统一）①行动位=步骤3（与保镖保护（4.8）／工匠护甲（4.11）同行动位）|①之二席位=不适用，不另设行动位（2.8.6）；②判定基准=字面身份（2.8.1①）；③伤害侧层序=属全额减免，先于一切抵挡层且不消耗其他层，依2.8.2⑥〔适用〕；④感染侧层序=同全额减免之口径，一并抵挡感染，不参与5.3.3的逐层消耗；⑤可见性=依2.8.7不予通报，仅工程师本人可见其进入状态与余量，不新增可见性授予；⑥封锁=属主动技能，受沉默与感染抑制封锁（2.8.3③）；进入后已获得的当夜全额减免不受影响；⑦额度记账=限定技，全局1次，不与他人共享、不因转职或出局转移（2.5、2.8.5）；⑧不新增公告批次（2.1.6）；⑨各款皆为对2.8.2⑥之〔适用〕而非〔例外〕，依§0.4不登记于2.8.9；未重复阐述2.8.2⑥之外的通则。

4.3.2 维修

每夜可执行维修（+追加维修）。维修量：每夜-1.0~1.5（自选，步长0.1，共6档；维修与追加维修量之和即为当夜维修量）。维修同时产生两项效果、不可拆分：

项	说明
①	倒计时-（当夜实际结算值）
②	净破坏量-（同值）（见1.3）。实际结算值依2.8.13

4.3.3 追加维修（工程师专属）

-1.0~1.5（自选，步长0.1，共6档），为工程师个人专属能力，助理工程师与其他任何职业均无此能力；额度为工程师个人全局3次，不与他人共享、不因转职或出局转移；必须紧接本人维修的当夜立即使用，不可单独使用、不可延后；沉默／抑制当夜不可用，助理工程师不可使用。追加维

修同时产生两项效果、不可拆分：

项	说明
①	倒计时-（该次实际结算值）
②	净破坏量-（同值）。实际结算值依2.8.13

4.3.4 作用对象与下限

削减作用于已累计的净破坏量（停摆唯一驱动量），而非当夜破坏本身；因维修在 4a 结算、破坏在 4b结算，故只能清偿已累计的量，无法削减当夜破坏。净破坏量被削减后最低为0，不预存信用（超出部分作废，不结转）。已触发的停摆奖励不回滚：一经触发即计入倒计时，不因净破坏量被削减而撤回；9.0 所触发的永久失效不可逆。

4.3.5 可用性限

制

项	说明
①	停转夜步骤4a全部维修无效；
②	寂灭时刻期间4a维修冻结，追加维修不可用（1.4）；

③ 助理工程师不适用追加维修各款。公告与暴露：削减量随批次④公布并计入批次⑤净破坏量，故异形与外星人在当夜 4b选择破坏时已可见本夜削减情况。

4.3.6 维修暴露（全场公开）

累计维修量达 4.0 时→向全体玩家暴露，于当夜步骤4a结算后随批次④公告，全体可见；暴露后仍可继续维修。【揭示范围】公告「编号+呈现职业」，依 2.8.12④（{通则2.8.12①之例外，登记于 2.8.9(17)}）——不揭示真实阵营、不揭示真实职业。暴露所揭示者为「谁在刷分」这一行为事实，非「该玩家是何阵营」；故变形／乔装者维修达标时，公告随其当夜呈现身份报出，不得据本公告主张其为人类、亦不得据以反推其阵营（7.0 之推理不受限）。口径同破坏者暴露（3.2）对称：维修在步骤 4a、破坏在步骤 4b，各自结算后立即公开，故维修者暴露与破坏者暴露在公告时序与揭示范围上均完全对称。同一玩家仅首次达阈值时公告一次，已暴露者其后继续维修不再重复公告（与3.2破坏者暴露同制）。助理工程师适用本条但阈值独立为 3.0，累计量独立计算。独家标记（累计量）工程师、助理工程师可持续查看自己的累计维修量、距暴露阈值剩余量与「已暴露」状态，仅本人可见，不向任何他人显示。已暴露状态则相反：一经触发即属全域公开信息，随批次④ 向全体公告，任何人皆可查阅，不再属本人专属。二者分属两个层面——「进度」私有、「结果」公开，不得混淆。

4.4 警长（与猎手同席位，猎手见 4.4.7）

4.4.1 开枪

初始 1发子弹；每夜开枪可消耗多份额度指定多名目标（可指定目标数依2.5（额度即上限），＝当前剩余子弹数；剩余子弹本身受4.4.6的 2发存储上限约束。指定 1 名消耗 1 发，指定 2 名消耗 2发；可只指定 1 名。开枪直接指定具体编号，无命中率判定，指定即结算；子弹打出即消耗（无论是否被抵挡）。双发限制两名目标可相同亦可不同；均依 4.10 的攻击结算链分别结算：第 1 发被抵挡则第 2发可突破该层，第 1发已使目标濒死则第 2发依「对濒死目标伤害为 0」而无效、仍消耗 1发、不得改选。仅剩 1 发则当晚只能指定1名。枪击可命中任何存活角色，含人类队友与自己——命中队友或自己同样造成濒死（属误伤／自杀），自身抵挡层照常抵挡，击杀归属归自己；自杀依 4.4.2不予回复。

4.4.2 悬赏（子弹回复）

警长的子弹每击杀一名敌方单位，即于下一个夜晚回复 1 颗子弹。

项	说明
①	敌方单位被指定目标的真实阵营为异类阵营或第三阵营；人类（含三个转职职业）与警长本人均不属于。
②	须造成实际击杀以该目标于当夜步骤 9 死亡结算中被确认死亡为准；仅造成濒死而于步骤 8被救援者不予回复，该目标最终未于步骤 9死亡者亦不予回复。悬赏只要求目标死亡，不要求取得击杀归属（见
③	发放时点于击杀之夜的下一个夜晚发放，发放时序依 2.1的默认额度发放时序（白天投票之后、当夜步骤 0之前）；回复守恒——打出k 发、击杀m 发（m ≤ k）则回复 m发，下夜存量＝ N－k＋m ≤N，恒不高于出手前持有量；故回复路径不存在溢出，不适用 4.4.6的作废规则。
④	同夜 2 发均击杀敌方单位，则下夜回复 2 颗，各自独立（打出 2回2，存量持平，不触发 4.4.6）。
⑤	多人同 夜命中同一目标警长／猎手／武装船员的子弹（或两名武装船员、或警长与猎手各一枚）于同一夜命中同一名敌方单位并致其死亡时，各攻击方均独立触发悬赏，不因目标同一而互相排斥。击杀归属与悬赏、各自回复 1 赏触发相互独立：击杀归属依4.10.6 归给实际造成濒死的那一刀，而悬赏依本条独立判定，未取得击杀归属者（如对已濒死目标的后手攻击）同样回复。

⑥误杀人类队友或自身不予回复。

项	说明
⑦	不产生公告，仅警长本人可见其子弹余量。
⑧	不泄露

信息本条以击杀为条件，而被击杀者的身份本就随⑥死亡公告（及其调查报告）向全体公开，故回复与否不附带任何超出公开信息的情报；仅造成濒死而被救回者，警长无从据本条确认其阵营。

4.4.3 额外子弹（被动获取）

满足下列任一条件时，警长获得 1 发子弹——第 5 夜（全局仅此 1 次）；或全场存活玩家总数≤ 6 名时（不限阵营，全局仅此 1 次）。两项各自独立、可叠加，故至多额外获得 2 发（均受 4.4.6 子弹存储上限 2 发约束，实际入库者可能少于 2 发，见 4.4.6③）；但额外子弹属无条件注入（不消耗即到账），是全场唯一的正向增量，故为 4.4.6 的唯一作用点——初始 1 发+第 5 夜 1 发即达 2 发上限，此时「全场存活≤ 6 名」一项即告作废；仅当警长此前已消耗且未击杀（存量<2）时，该项方可入库。均依 2.1 的默认额度发放时序（白天投票之后、当夜步骤 0 之前）到账。

4.4.4 巡逻

全局 1 次，仅限前 3 夜，指定 1~3 名玩家获得当夜保护；可指定自己。人数与每一名目标编号均由警长自行选择；该保护除抵挡 1 点伤害外（第 2 点伤害即造成濒死），同时抵挡 1 次感染（当夜第 2 次感染照常生效）。目标不限阵营（警长并不知道对方身份）。巡逻与开枪【同一夜二选一】：仅限制当夜两者不能同用，巡逻过的夜晚之后仍可正常开枪（互斥不永久）。

4.4.5 武装识别（双向）

警长可知悉武装船员的具体编号，于其转职完成时向警长私人反馈；武装船员亦可知悉警长的具体编号与身份，于其转职完成时向其私人反馈。两者互为对称的单向知情，均不产生公告、不由系统发布（依 7.0，持有者可自由使用与推理）。若警长于武装船员转职前已出局，则武装船员转职时不产生本反馈。

4.4.6 子弹存储上限（2 发）

警长的子弹存量设上限 2 发：任何来源的子弹（初始 1 发、4.4.3 的额外子弹、4.4.2 的悬赏回复）到账后，存量一律不得超过 2 发；达到上限时，其后到账的子弹一律作废——不入库、不结转、不预存、不补发，不产生公告或提示。守恒定理：设出手前持有 N 发，当夜指定 k 名（ $k \leq N$ 且 $k \leq 2$ ），其中 m 名于步骤 9 死亡（ $m \leq k$ ），则下夜存量 = $N - k + m \leq N - k + k = N$ 。故悬赏回复恒不使存量高于出手前持有量，回复路径永不溢出——回复只是把打出去的还回来，从来不是增量。据此，本上限的唯一作用点是 4.4.3 的无条件注入（不消耗即到账，是全场唯一的正向增量）；「打出→击杀→回复」的持续输出循环不受本上限影响。

项	说明
①	上限只约束「存量」，不约束「每夜发射量」：依 2.5「额度即上限」，每夜开枪可指定的目标数 = 当前剩余子弹数，满仓 2 发时仍可于一夜内全部打出。
②	回复路径不触发本上限：回复以击杀为前提，而击杀须先打出，故回复到账时存量必已下降，不存在「满仓仍获回复」的情形，亦无所谓「满仓作废、排队或补发」。
③	触发本上限的只有额外子弹：初始 1 发+第 5 夜 1 发即达上限，此时「全场存活≤ 6 名」那一项即告作废；若警长此前已消耗且未击杀（存量<2），该项方可入库。
④	适用主体仅限警长：武装船员（4.2.2）持有量恒≤1（回复与消耗同为边际守恒），连撞线的资格都没有，其悬赏回复口径仍依 4.4.2 各自独立判定；猎手（4.4.7
⑤	与「已发生状态不回滚」（4.10.3）无冲突：作废的额外子弹从未入库，不构成已消耗额度的退还问题。
⑥	界面呈现：警长可见自己的子弹余量与 2 发上限。

4.4.7 猎手（警长同席位）

猎手与警长同席位，开局定其一。猎手为纯枪手：无巡逻（4.4.4 不适用）。①子弹 初始 1 发；开枪规则同警长（4.4.1），含可指定目标数依 2.5（额度即上限）。〔适用 4.4.3〕第 5 夜、全场存活≤ 6 名时各 +1 发之额外子弹，猎手同制取得，与开枪、悬赏之继承同一口径。（a）投入：固定放弃 2 个夜晚②攒弹〔适用 2.9〕（制式同制约 3.3.1）攒弹为进程型产出，2.9 各款未经本项另作声明者一律适用；攒弹为主动选项：猎手于当夜行动阶段在「开枪／攒弹／放弃」中择一，的行动（两夜不必连续——可选定攒弹即推进一个进程。只攒 1 个夜晚后中断，于中断夜正常开枪或嗅探，此后再补第 2 个夜晚即可完成；已完成的进度保留、不清零、不回退）。进程仅记录「已攒几个夜晚」，不锁定后续夜晚的选择：选定攒弹仅约束该当夜，下一夜可自由改选开枪或嗅探。例：第 1 夜选攒弹（进度 1／2，当夜未开枪、未嗅探）→第 2 夜改选开枪（进度保留 1／2、当夜不推进）→第 3 夜再选攒弹（完成 2／2）→第 4 夜发放 1 发。（c）产出：每完成一个进程获（b）投入夜的行动限制：选择攒弹的当夜不执行任何行动——不可开枪、不可发动嗅探，亦不可执行其得 1 发子弹；不可叠加投入以 他任何夜间主动技能；未选择攒弹的夜晚不受此限，可正常开枪与嗅探。求多产，同一时期仅可存在一个未完成的进程。（e）次数：可反复进行、无全（d）到账：于第 2 个攒弹夜完成后的下一个夜晚发放，依 2.1.5 默认时序（白天投票之后、当夜步骤 0

局次数上限；产出子弹亦无持之前）。有上限。（g）互斥：攒弹仅在其投入夜（f）状态限制：沉默、感染抑制或濒死当夜不可攒弹；未完成的进程于中断夜不推进、亦不回退；攒弹与开枪、嗅探互斥；与悬赏回过程中死亡则进程作废。复、武装识别等不妨碍。

项	说明
③	不受 2 发上限约束〔通则 4.4.6 之例外〕猎手的子弹存量不设 2 发上限，4.4.6 各款对猎手不适用；故攒弹与悬赏回复可正常累积。
④	悬赏依 4.4.2 同制：每击杀一名敌方单位即于下一夜回复 1 颗；不因无上限而溢出。

⑤ 武装识别 依 4.4.5 同制：与武装船员双向对称知情。〔替换〕本席位另一变体在场时，4.4.5 与 4.2.2 中「警长」一语即指该在场变体，其「已出局」之例外同此替换。

4.4.8 嗅探（猎手专属技能）

①步骤：位于步骤 3（保镖保护／工匠护甲）之后、步骤 4a 之前，不占用行动窗口，可与当夜开枪并用。②目标数：每夜至多查询 2 名存活玩家（可少于 2 名）。③全局限制：全局仅限 2 个夜晚可发动；用满 2 个夜晚后本技能永久不可用。④查询内容：查询目标是否处于保护状态——含保镖保护（4.8）、警长巡逻（4.4.4）、工匠护甲（4.11）、结茧护盾（5.7，限于截至本步骤已存在者，见⑦）及一切非全额减免类的抵挡层；若目标持有上述任一者，则向猎手显示「该目标呈现保护状态」。⑤不显示项：不区分是何种保护、不报层数、不报来源与施加者编号；全额减免（工程师

安全室 4.3.1、外星人夜晚免疫6.4) 不在查询范围内，不呈现保护状态。⑥可见性：依2.8.7，仅猎手本人可见，不产生公告、不进入任何批次、不向目标本人送达反馈。⑦查询时点之界限：嗅探于步骤 3.5 结算，早于步骤 4b，故当夜于 4b 新施加之结茧护盾（5.7）不在查询范围内——本条仅查询截至步骤 3.5 已存在之抵挡层。⑧封锁：属夜间主动技能，受沉默与感染抑制封锁（2.8.3）。⑨额度记账：依2.5，以「夜晚数」计，全局 2 个夜晚，不因目标数而额外消耗。4.4.9 十关核验（猎手／嗅探）①行动位＝开枪归步骤6（与警长同行动位，2.8.6） | ①之二 席位＝与警长同席位（4.4）；嗅探归步骤 3.5，位于步骤 3 之后、4a 之前，系明文新增行动位并同步 2.1.1 与 2.1.6；②判定基准＝字面身份（2.8.1①）；③伤害侧层序＝依2.8.2，枪击不另设层序、不另立抵挡层；④感染侧层序＝不参与（枪击与嗅探均不施加感染，亦不产生抵免）；⑤可见性＝依2.8.7，嗅探结果仅猎手本人可见，子弹余量仅本人可见，均不产生公告、不进入任何批次；⑥封锁＝开枪与嗅探均属夜间主动技能，受沉默与感染抑制封锁（2.8.3③）；⑦额度记账＝子弹初始 1 发，〔通则 4.4.6 之例外〕不受 2 发存储上限约束（登记于 2.8.9），攒弹制式同制药、固定投入2个夜晚且不必连续、投入夜不可开枪与嗅探；嗅探以「夜晚数」计，全局 2 个夜晚（2.5）；⑧不新增公告批次——开枪结果依7.2.2私人反馈，嗅探不设批次；⑨已标注〔例外〕并登记入 2.8.9；其余各款均为对 2.5／2.8.3／2.8.7 的〔适用〕。

4.5 生化医师

4.5.1 治疗额度（上限 3 次）

第 1、2、3 夜各获得 1 次（第 4 夜不获得）；被动到账（2.1），未使用可跨夜累积。此「上限 3 次」仅约束按夜到账部分：制药（3.3.1）产出的通用额度属额外来源，不受各职业按夜到账额度的上限约束，可累计超出并跨夜累积（例：生化医师治疗额度按夜上限 3 次，制药 2 瓶后可持 5 次）。属性：通用资源——可用于任意合法目标（含自身与他人）。治疗可清除目标感染并赋予抗体；目标可为他人或自己——可对自身使用治疗额度清除自身感染（非濒死状态下的自我治疗，不消耗自救额度、不解除濒死），自救时同样清除感染并赋予抗体（救援医师／临时医生的清除感染均不赋予抗体）。抗体为短期防护：于获得后的下一个夜晚抵挡1次感染，之后失效。抗体对任意玩家均有效，属单次抵免，假标记亦无法落身。

4.5.2 自救额度

全局1次，且仅限自救——自身濒死时可消耗该额度解除濒死、恢复行动，并同时清除自身感染、获得抗体；不得用于救援任何其他角色。制药（3.3.1）产出的通用救援额度可救援任意濒死角色，为生化医师唯一的救人途径。

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自救额度（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）。本席位为「生化医师／疫苗研究员」同席位，开局定其一；选定为疫苗研究员者适用 4.14，本条各款不适用。

4.5.3 抗体触发感知（防御生效情报）

由生化医师赋予的抗体，若于其存续的那个夜晚实际抵挡了一次感染的施加，则于该次抵挡结算后向生化医师本人送达一条私人反馈——「你赋予的抗体生效了」。反馈内容严格限于：抗体生效这一事实，不含被保护者／被施加者的编号与身份，不含该次感染是真标记还是假标记，不揭示感染来源（即不报是谁在感染）。不分辨真假：抗体抵挡的是「施加」这一事件本身，真标记与假标记皆会触发本反馈，故本反馈本身不含真伪信息，系统不予区分、不作提示——与「医生可见标记但无从分辨真假」的设计红线一致，未被突破；医师依 7.0 就该目标此后的存续与死亡自行推理，不受本条限制。情报价值：本反馈使生化医师得以确知「我昨晚保护的那个人，当夜确实被盯上了」，即该目标是异形感染行动的对象，属有价值的局势情报，但不附带其本不该掌握的任何信息。不产生公告，仅生化医师本人可见；不消耗额度，不影响任何结算。

4.5.4 每晚仅一类出手（适用）

依 2.5.3（唯一权威源）：治疗与制药互斥（亦可整晚不出手）；自救依 2.4.2④不入互斥；同一类内可消耗多份治疗额度一次性治疗多名目标，可指定目标数依 2.5（额度即上限）。

4.6 救援医师／毒师（同席位）

本席位开局定其一，全局仅有其一在场。4.6.1～4.6.3 为救援医师专属；4.6.4 为毒师专属，二者互不继承各自专属额度。

4.6.1 救援额度（上限 2 次）

第 1、2 夜各获得 1 次（第 3、4 夜不获得）；被动到账，未使用可跨夜累积。属性：通用资源——可用于自身、异形、外星人等任意合法目标。可救援任意濒死角色，不限阵营：含自身、异形、外星人；解除濒死、恢复行动。救援自带清除感染效果——解除濒死同时一并清除该目标感染，但不赋予抗体。落身致死来源清单可见（以实际执行救援为前提）救援医师可见「谁处于濒死」，但该清单仅在真正对该目标执行救援、消耗救援额度时才可见——看见濒死状态本身不构成可见清单，未出手救援或仅选择治疗者一律不可见。每实际救援 1 名目标，即可见该目标截至救援时的落身致死来源清单——口径与4.10.6调查报告完全一致（逐项列出、去重不带次数、含感染、不含被抵挡而未落身者）；救援于步骤 8 结算，晚于步骤 5／6／7，故当夜全部攻击均已结算完毕，本清单与死者最终所得的调查报告内容相同；不含攻击者编号与身份。同夜救援多名目标时，各目标的清单分别可见。

4.6.2 治疗额度

1 次：可清除目标感染，但不赋予抗体。

4.6.3 每晚仅一类出手（适用）

依 2.5.3：救援、治疗与制药三者互斥；自救不属主动出手，依 2.4.2④不入本条互斥。同一类内可消耗多份救援额度一次性救援多名濒死者，目标数依 2.5（当次持有的救援额度份数，见2.5）——一同夜存在 2 名及以上濒死者时，只要额度足够即可全部救下；未被救援者于当夜步骤 9 死亡结算（4.10），绝不延续到下一夜。

4.6.4 毒师（与救援医师同席位）

①定位项 定案席位 与救援医师同席位（4.6），开局定其一阵营 人类能力 制药（继承）+ 毒药+解药②继承与不继承项 毒师 说明制药（3.3.1）继承 医生通用；二选一产出：1瓶救援药剂／2瓶治疗药剂救援额度（4.6.1）不继承 救援医师2次（第1、2夜各1）治疗额度（4.6.2）不继承 救援医师1次（清感染，不赋抗体）尸检清单可见（4.6.1）不继承——就毒师本人而言，制药产出是其唯一的救援／治疗来源（制药产出之通用救援额度可救援任意濒死角色）。其可见性依医生职业族通有（3.3）。③毒药项 定案性质 新的伤害类型（第四种，与异形出刀／外星人出刀／枪击并列）。非感染标记，故3.3感染通则全章（3.3.3致死时点、3.3.4感染抑制）、

5.3.2 效果免疫、5.3.3感染侧层序、5.3.5 假标记、5.9清洗均不适用——非（例外），乃适用范围之外

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（见⑤）计时与致死毒药为落在受害者身上的状态，独立计时，非「某夜的系统事件」。落身当夜即为第1夜，第3夜步骤0.55陷入濒死（与感染致死同时点，各自独立判定；见2.1.4）③毒药层序〔通则2.8.2⑥之例外，登记于2.8.9(18)〕全额减免层可挡：工程师安全室（4.3.1）、外星人夜晚免疫（6.4）。庇护类一律不防：保镖保护、警长巡逻、工匠护甲、结茧护盾均不参与毒伤层序清除 治疗／救援／自救均不能清除毒药（其清除对象为感染标记）。清除途径为毒师解药；其唯一例外为夜晚免疫依6.4.2于步骤0.55消耗时一并清除毒药标记消耗 触发致死濒死时消耗并移除标记；此后为纯濒死问题可见性 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）。〔连锁〕毒药一旦落身，该玩家当夜即知情；若其为异形，则经队内私聊（2.2⑤ 无限制、无公告）当夜即全队知晓其中毒事实与毒发时点；此知情独立于施加者毒药一经落身即独立结算，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不受全局阶段影响寂灭时刻（1.4.1）冻结倒计时、关闭清洗窗口，均不影响毒药计时；残留毒药在其到期步骤照常致濒死目标限制 毒药不辨阵营，队友与自身皆为合法目标。对自己下毒属攻击行为，非自救，占当夜出手（见⑤④）变形者 以毒师形态下毒者，依2.8.5镜像账本取该毒师镜像的毒药／解药额度；伤害类型记「中毒」（2.8.4）

重复下毒 已带毒药标记者不得再被下毒——同一目标同时至多1份毒药标记；再次指向该目标者，该次毒药不落身、不叠加、不刷新计时，仍照常消耗额度、不返还、不得改选（比照4.10.4③／④，属同一口径）濒死者作为目标濒死者可被指定为毒药目标，但毒药对其不产生任何效果——不落身、不计时、不消耗原有标记；仍照常消耗额度、不返还、不得改选；UI须保留其可选性，不得自目标列表移除（4.10.4④）④解药项 定案效果 清除目标身上的毒药标记。不清除感染标记——解药为毒药之对应物，非感染之清除途径（3.3.9）互斥 与其余四类出手同夜互斥（见⑤）；不因自救而例外目标限制 目标须当前带有毒药标记；对未中毒者使用属落空——仍消耗额度、不返还、不得改选（2.5）唯一性 除夜晚免疫依6.4.2消耗时一并清除外，解药是毒药的全场唯一清除途径，无第三来源不适用自救 解药不解除任何原因之濒死。毒师自身因毒药致濒死者，其毒药标记已于致濒死时消耗（4.6.4③），解药无对象可清，故无从以解药自救；毒师无自救额度。未濒死时的自我解毒毒药落身至致濒死之间该玩家并未濒死，此时对自己使用解药不属自救，而属一次普通出手——占当夜五选一之出手栏、受封锁（4.5.1）⑤出手互斥（五选一）依2.5.3／4.6.3，毒师每夜于下列五类中择一，不可兼选：类别 来源 毒师默认救援 制药产出的救援药剂 须先制药治疗 制药产出的治疗药剂 须先制药制药 医生通用（3.3.1）是（继承）毒药 专属额度 是解药 专属额度 是①毒药／解药同夜互斥由本表覆盖，不另设规则。②不继承4.6.3的「救援／治疗／制药三者互斥」表述——该条为救援医师专属，毒师适用本五选一版本。③毒师无自救额度，解药不解除濒死（见④表「不适用自救」）；濒死者当夜无从再推进本表任何出手。④对自己下毒占出手〔默认〕——属攻击行为，非自救，适用本表互斥。⑥额度来源 毒药 解药初始11第3夜到账+1+1第5夜到账+1+1击杀回复 无 无全局合计33毒药与解药均于第1、3、5夜各到账1份（毒药与解药同制），依2.1.5默认时序（白天投票之后、当夜步骤0之前）到账，到账当夜即可使用；不入制药产出，无击杀回复、无补充途径，容错为零。⑦十关核验①行动位=步骤8|①之二 席位=与救援医师同席位（4.6）（2.8.6）|②判定基准=字面身份（2.8.1①）|③伤害侧层序=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)〕|④感染侧层序=毒药非感染标记，不适用5.3.3（适用范围之外）|⑤可见性=毒师本人与被下毒者本人可见，其余依2.8.7不公开|⑥封锁=毒药与解药属主动技能，依2.8.3③受沉默与感染抑制封锁；自救依2.8.3④豁免|⑦额度记账=毒药3、解药3，属2.5额度，不计入制药产出|⑧不新增公告批次（2.1.6）|⑨已标注〔例外〕并登记入2.8.9(18)。

4.7 神探

本席位为「神探／摆渡人」同席位，开局定其一，全局仅有其一在场（1.1.1）。本条各款仅在选定为神探时适用；选

定为摆渡人者适用 4.13。

4.7.1 查验

【明文代价】被查验者会依7.2.1收到来源类别为「神探」的私人反馈，故神探每查验一人，即向该目标暴露「场上有神探在活动」（不暴露编号）。此为本职业的生存代价。每夜查验1人（恒依呈现职业如实作答、不作假；但呈现职业本身可能系变形所致，故结论可能不成立——见2.8.1③之三与4.7.5②），结果仅自己知晓，不产生公告；目标须为其他存活玩家（不可查验自己）。被查验者会收到查验来源的私人反馈（7.2.1）；选择发布公告的当夜不查验，不产生反馈。查验内容——恒得目标当前职业（呈现职业，不含乔装伪装）；不报阵营，不含任何其他附加信息——不显现进化状况、进化方向、额度余量、感染状态或保护状态；进化方向属异形阵营核心隐藏信息

（公告仅报次数不报方向），神探亦无权获知。转职与查验的先后转职于步骤0.6结算，查验于步骤2结算，故转职发生在查验之前；查验当夜已转职者，得到其转职后的新身份。

4.7.2 发布公告（替代查验）

神探每夜可在「查验」与「发布公告」之间二选一（亦可两者都不做）。选择发布公告时当夜不查验，改为从【已查验池】指定一名玩家发布其编号与身份。发布之身份即池内所记载之身份（4.7.3、4.7.4），二者为同一快照，公告不另行取「发布当夜的当前职业」；凡该池内记录系依强力乔装（7.3.0）所记载者，公告即沿用该伪装身份——此为4.7.5②「神探本人亦可能被骗」之兑现，非其说谎，系统给他的答案本身即可能为假。格式：「X号是（职业：Y）」，全体可见。揭示范围限于编号与呈现职业两项，与出局揭示、外星人蛰伏同制，不附带任何数值与状态；转职者另附固定格式的「原职业」标注（见4.7.5），该标注为格式要求，不构成第三项揭示内容。

4.7.3 已查验池（定长池·上限3）

神探每查验 1 名目标，该目标即计入其个人已查验池，池内记录该目标被查验当夜的呈现职业（不报阵营），存储内容为「查验当夜所显示的职业」——即该次查验实际作答之职业快照：转职后查验者存其转职后职业，转职前查验者存「普通船员」；该目标当夜处于强力乔装（7.3.0）者，存其伪装身份。不含原职业标注，亦不随此后转职、变形或乔装失效而更新，系统亦不主动提示。【定长与顶出】池为定长池，容量恒为 3 项：①入池——每查验 1 名尚未入池之目标即入池 1 项；重复查验已入池之目标者，仅依下段更新其记录，不新增项、不占用新名额。②顶出——池已满 3 项时，若再查验一名尚未入池之新目标，则本局最先入池之 1 项即被顶出（先进先出），新目标入池；被顶出者之记录即行作废、不可再发布，其身份标注（4.7.4）亦一并移除。③死亡／出局不退项——池内目标死亡或出局者，不因死亡或出局而移出：其项继续占位，记录与身份标注继续保留，惟依 4.7.5 不得再行发布。④发布不清池——自池中选定目标发布公告（4.7.2）后，该项仍留于池中，不因发布而移出，可依下段重复发布。⑤不跨神探——池为神探个人所有，不因神探死亡而转移；神探死亡后其池作废。查验池不因目标转职而自动显现：池内固定存储「查验当夜所显示的呈现职业」，此后目标转职、变形或乔装失效均不更新池内记录，系统亦不主动提示。【快照锁定·唯一权威源】池内记录一经存入即为锁定之快照；依该池发布之公告（4.7.2）一律沿用该锁定值，不另取发布当夜之当前职业，故公告与池内恒相一致、不产生可供比对之差异。凡依 2.8.1③之三 存入之伪装身份（变形 6.8.3、强力乔装 7.3.0）者，其锁定值即为该伪装身份，发布时沿用之——此为 4.7.5②「神探本人亦可能被骗」之兑现，非神探说谎，而是系统给他的答案本身可能为假；依 4.7.5②，神探不获任何提示，无从自知。【复验即洗除】对同一目标再次查验时，池内记录更新为最近一次查验当夜所显示之身份，不新增项、不改变其入池序位（顶出次序以首次入池时点为准，不因重复查验而后移）；故神探于非乔装夜重复查验该目标者，锁定值即被覆盖为真实呈现职业，伪装随之洗除。转职、变形与强力乔装之显现，一律以此「重复查验」为唯一路径，不存在以公告与池内互相对比而察觉之路径。①容量与顶出 池容量恒为 3 项。已满时再查验一名尚未入池之新目标，即顶出本局最先入池之 1 项（先进先出）；被顶出者记录作废、不可再发布，其身份标注一并移除。重复查验已入池目标不新增项、不占新名额。

项	说明
②	池内任选发布时可从池中任选一名仍存活目标——不限于上一夜查验者，亦不要求发布紧邻查验。
③	可重复发布同一目标可重复发布，格式与效力不变，但不产生新信息（除非身份已变动）；发布不使该项移出池，故可再次发布。
④	死亡／出局

不退项池内目标死亡或出局不移出，其项继续占位，记录与身份标注继续保留（4.7.4）；惟依 4.7.5「目标须仍存活」，死亡／出局者不得再行发布。⑤不跨神探 池为神探个人所有，不因神探死亡而转移；神探死亡后其池作废。

4.7.4 身份标注

神探在决策与投票界面中，可看到其已查验池内目标的身份标注（职业），无需自行记忆。标注与池内记录同步，二者同为「查验当夜的身份快照」，均受 4.7.3【快照锁定】约束——不随目标后续转职、变形或乔装失效而更新，系统亦不主动提示。故已查验某人为「普通船员」者，即便该玩家其后转职为武装船员、助理工程师或临时医生，神探所见仍为其转职前的身份「普通船员」，界面不会显示其转职后的新头衔；已查验某强力乔装者，其所见即为该伪装身份，直至其重复查验该目标为止（4.7.3 复验即洗除）。

4.7.5 限制与效力

仅可发布池内目标（不得发布未查验者），且目标须仍存活；发布之身份依池内记录（4.7.2、4.7.3），不另取发布当夜之当前职业；该公告为官方背书、内容真实（不同于白天发言的「声称」，后者不保真）。定性分层（四档）：①结算数据类（⑥死亡名单及其所附调查报告、④维修总量、⑤破坏总量、⑩驱逐结果）属行为事实，系统发布且保真，不受任何伪装或变形影响；②神探公告属系统发布，但神探本人亦可能被骗——其依呈现职业作答，若目标处于变形状态（6.8.3），其诚实转述的即为一个错误结果，非其说谎，而是系统给他的答案本身可能为假；③窃听报告（批次⑪、4.12.2）属系统发布，但内容由窃听器择定提交、可经其改写，故系统发布而不保真——此为官方背书第四档，系统仅承担「该内容确由窃听器提交」之真实，不承担「该内容与私聊原貌一致」之真实；④玩家发言不保真，沿用。②③之别：②为系统依自身规则给出的答案可能为假，而系统不知其假，故②不含任何「本条可能不可靠」之提示——神探收到的结果与平时完全同制、不获任何提示，其对②的情形无任何自知；③为系统明知其可能经玩家改写而仍照发，故③附固定格式之性质标注，明示本条内容不保真（4.12.2④）。该标注为③相对②的明文差量，属 2.8.12③既有差量之第四处，不可省略。发布之身份依池内锁定值（4.7.2、4.7.3），不另取发布当夜之当前职业。转职者的公告格式：若该目标已转职且神探于其转职后重新查验过该目标（池内锁定值已更新），公告显示其转职后职业（如武装船员／助理工程师／临时医生），并同时标注其原始职业为「普通船员」——即「X号是（职业：临时医生；原职业：普通船员）」。标注原职业为固定格式、不可省略，供玩家据此判断转职时点。若神探未于其转职后重复查验，池内锁定值仍为转职前之职业，公告即显示转职前职业、不附原职业标注——此为快照锁定之必然结果，不构成系统错误。

4.7.6 匿名性与时点

公告匿名发布，内容仅含被发布者编号与身份，不暴露神探编号与身份；规则不禁止玩家从公告内容、时机、发言等线索间接推断神探编号——此类推断属玩家推理，非规则层面的信息泄露。公告在步骤 2 结算后立即发布。

4.8 保镖

4.8.1 保护

每夜保护 1 人（可保护自身），被保护者当夜于伤害侧抵挡 1 点（第 2 点伤害即造成濒死）、于感染侧抵挡 1 次（当夜第 2 次感染照常落身）——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（4.8.2、4.10.5）；目标由保镖自行指定具体编号，可为任意存活玩家——不限制阵营，敌对阵营（异形／外星人）同样可被保护（保镖并不知道对方身份），选中后按规则生效。连续保护限制：不可连续两夜保护同一目标（含保镖本人），最早隔夜方可再保；系统应将不可选项置灰。本限制无豁免：含仅剩 2 名存活者与决斗时刻在内，一律适用。当夜无可指定目标时步骤 3 整步跳过，受袭感知随之不触发；保镖亦可依 2.4 主动放弃行动——放弃不构成「保护某目标」，不触发连续保护限制。被保护者的保护告知：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」——仅此一项，不含是否遭攻击、不含伤害类型、不揭示保护者编号（7.2.5）。本告知以「次」计：保镖每夜重新指定目标，故每执行一次保护即于该夜向当夜被保护者送达一次——连续两夜保护同一目标者（受 4.8.1 连续保护限制，最早隔夜方可再保）各夜分别送达，不合并、不因重复而省略；为时限型，其效力仅及当夜，故不存在跨夜的持续告知。此与 4.8.3 受袭感知不冲

突：保镖仍独享伤害类型，被保护者只知被保护。保护属「护盾／保护」类：抵挡1点伤害，完全抵挡时不触发目标的夜晚免疫、不消耗免疫次数；与护盾（结茧）不同，保护同时抵挡1次感染（护盾不抵挡感染）。与目标自身护盾并存时，先消耗保护、后消耗护盾。

4.8.2 伤害层序〔适用〕

伤害侧层序、每层各抵挡 1点、双计数独立，一律依2.8.2（唯一权威源），本条特有的差量仅两项：

项	说明
①	警长巡逻（步骤2）与保镖保护（步骤3）分属两个步骤，可各自独立指向同一目标，合并后按 2.8.2
②	保镖保护另于感染侧抵挡 1次，其层序依5.3.3。

4.8.3 受袭感知（揭示伤害类型）

当夜被保镖保护的对象（含保镖自身受其保护时）成为攻击目标并结算时，保镖可见该次攻击的伤害类型，取值仅四种：异形出刀／外星人出刀／枪击／中毒（感染不属伤害；异形与外星人出刀严格区分）；不含攻击者编号、职业等任何行凶者身份信息。只要被保护者被指定为攻击目标并结算即触发，无论是否被抵挡、是否濒死；仅保镖本人知晓。

4.9 验票官

4.9.1 票源可见

白天可见每张票的投票来源编号（详见2.3），仅本人知晓，不产生公告、不由系统发布（依7.0，验票官可自由使用与推理，亦可在紧急会议中据此发言）。

4.9.2 紧急会议（夜晚会议）

全场存活≥ 5 且自身存活时可发动，全场唯一一次；发动时点为该夜步骤 10（濒死状态在步骤9必定终结，故「自身存活」即为完整条件）。会议当夜召开，权能与白天投票完全同等，适用2.3全部规则。开场即由系统公告验票官的编号与身份（形如「X 号（验票官）召开了紧急会议」），于步骤10开始时发布，先于会议讨论与投票；属官方背书、内容真实。会议投票之各被投票者编号及其得票数（不公开投票者编号）与驱逐结果，分别依⑨、⑩公告。该夜跳过步骤 11（倒计时当夜不减、不补结算）。会议流程为：留言→验票官专属发言→自由讨论→投票→驱逐结算→公告；专属发言为会议中的一个独立环节，位于留言之后、自由讨论之前。

4.9.3 公开票源图（限定技能）

项	说明
①	次数：全局限 1次。
②	耦合：仅可在发动紧急会议时使用，不可单独发动；不额外占用资源。
③	范围：可选择性公开任意场次及任意数目（限于其已看到的场次）。
④	内容：所选场次中每张票的投票来源编号→投票对象编号。
⑤	永久：一经公开即进入公共记录，不可撤回、不因会议结束或本人死亡而消失。
⑥	性质：系统发布，为官方背书、内容真实。
⑦	时机：于专属发言 30 秒内一次性声明，不可追加。
⑧	代价评估：形式双向、实质不对等——异形阵营本就可见本方队友票型分布，本就存在一套需要隐藏的协同投票模式；人类为分散个体，无等价的团队投票默契需要保护。故公开的实际杀伤力单向偏向刺穿异形协同。

4.9.4 会议与常规投票的关系

会议投票与白天常规投票独立结算，互不合并票数；可再次驱逐上轮目标；若会议驱逐导致清场，游戏立即结束。时序：先当夜步骤1 0召开夜晚会议（含驱逐结算与公告），次日白天再进行常规投票；会议中出局者不再参与次日白天投票（既不可投，也不可被投）。发动者后续死亡不影响会议：会议在步骤 10 一经发动即告成立，其效果不再依赖验票官此后是否存活。

4.9.5 验票官专属发言

会议中验票官获得一段 30 秒的专属发言时间，位于留言之后、自由讨论之前。期间其余全体玩家禁言——此为流程性限制，类效果：不产生沉默、不封锁任何技能、不影响禁言期外的发言与投票权，仅在该 30 秒内禁用非验票官玩家的发言输入。专属发言走公开频道，全体存活者可见可闻，并自动进入发言记录。超时或验票官主动结束后即进入 150 秒自由讨论；验票官放弃发言时，该环节不补时、不延长其他环节。属主动技能：被沉默者不可发动紧急会议，故处于沉默覆盖期当夜的验票官无从使用专属发言（其本就不能发动会议）。

4.9.6 公开指控标记

验票官可于会议全程（含专属发言期间）对一名存活玩家施加公开指控标记，该标记对全体存活玩家可见，显示于名单与发言条目上，可撤回、可改指，同一时点至多 1个，会议结束后自动清除、不跨昼夜留存。性质界定（关键）本标记纯属展示，不产生任何规则效果——不影响计票、不产生威胁度加成、不触发任何判定、不向任何人传递验票官原本不掌握的信息；本项界定仅适用于「标记」。公开票源图（4.9.3）系由系统发布，已由发言形式转为系统级信息，适用官方背书，不属本项界定范围。

4.9.7 十关核验

①行动位=白天流程+步骤 10（紧急会议） | ①之二席位=与窃听器同席位（4.12）②判定基准=字面身份（2.8.1①）③④不参与层序（非减免层、非攻击）⑤可见性：会议开场公告其编号与身份（批次⑦，依 2.8.7 明文授予（登记于 2.8.9⑥））；票源可见仅本人，依7.1.2⑥封锁=受沉默封锁（依2.8.3③，紧急会议的发动与专属发言均在总清单内）⑦无额度记账（会议全局1次，属一次性资源）⑧新增批次⑦⑨已标注〔适用〕

4.10 濒死、当夜死亡与通用规则

本节为通用规则，适用于全部阵营。

4.10.0 有效输出与无效输出【机制类·唯一权威源】

项	说明
①	本分类之目的：区分一次主动行动是否造成或协助造成了击杀。凡未对击杀产生任何实质性推进效果者，一律为无效输出。本分类为通用判据，非某一职业或某一机制之专属——现行援引者为 6.9（外星人逃亡积分），未来新增任何助攻类机制一律援引本条；各机制之分值表由其条款自定，不在本条内预设。
②	有效输出·致死型：该发起者所致之致死伤害行为（4.10.1，含直接与延迟二类）致目标进入濒死，且目标于步骤 9 死亡结算中被确认死亡、击杀归属（4.10.6；延迟类依 4.10.1
③	有效输出·濒死型：该发起者所致之致死伤害行为致目标进入濒死（4.10.4），而目标活过步骤 9——即目标于步骤 8 获救援而未死亡（4.10.2
④	有效输出·追溯型：该发起者之行动击破存续型防护或消耗跨夜稀缺防御资源者——现行计三项：（a）击破工匠护甲（4.11）；（b）击破结茧护盾（5.7）；（c）消耗目标之夜晚免疫次数（6.4）〔依
⑤	档案销毁：（a）发起者出局（含逃亡，6.9）时，其名下全部未结算之追溯档案即刻销毁，其后不再结算；（b）目标出局（未死亡）时，挂于该目标名下之全部追溯档案一并销毁。已结算之致死型与濒死型分数落袋为安，不因事后出局而追回。
⑥	无效输出（一律不计分、不建档案）：（a）该次行动被全额减免层实际拦截、而未消耗任何跨夜稀缺资源者——即工程师安全室（4.3.1）之当夜免除（凡当夜攻击与否均不影响其状态消失者，即不得判定该次攻击有效；安全室之免除状态于当夜过后自动消失，故属此类）。本项不适用于夜晚免疫次数之消耗，后者依
⑦	结算规则：（a）每名发起者对每名目标各自独立结算一次——多名发起者同时对同一目标构成有效输出者，各自独立得分，不相互排他；（b）同一发起者对同一目标命中多项者，取最高档，不叠加。档位次序恒为：致死型 > 濒死型 > 追溯型；（c）同一发起者对同一目标于同一夜至多结算一次（含两刀分别命中之情形）。
⑧	记账与可见性：本条一切判定以 2.8.16 之发起者记账为准；追溯档案仅系统可见（2.8.16
⑨	合规：新增角色与技能依 2.8.10 第十关，仅于其为追溯型另设数值（时限、终点、销毁条件）时须于条款内自定并援引本条；其余无须就本关另作声明。

4.10.1 致死伤害行为（统一术语）

致死伤害行为＝直接致死伤害行为与延迟致死伤害行为两类的统称〔唯一权威源〕。①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、单次造成 1 点伤害、依 4.10.2 八步结算链结算；「出刀」「枪击」为其具体形式。②延迟致死伤害行为：感染（3.3）与毒药（4.6.4③）二者——先落身标记／毒药、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，各依其本身条款（3.3、4.6.4③）结算。③二分之用途：本二分用于统一表述与计分口径（6.9.1），不改变任何既有结算机制——4.10.2 八步结算链仅适用于①，②之层序与结算各依 3.3、5.3.3、2.8.2⑨与 4.6.4③，不因本二分而变动。凡条文称「致死伤害行为」而未分言直接／延迟者，兼指二者；称「攻击」者依 4.10.2 仅指①。④击杀归属之补充：②延迟类不走 4.10.2 八步结算链，故无「造成濒死之那一刀」可言；其击杀归属一律归该标记／毒药之施加者（真实身份，依 2.8.16②），不适用 4.10.6 之「归属归致濒死那一刀」表述。⑤来源（归属主体，非计分取值）：本款④所定者为击杀归属之归属主体，非计分之阵营取值——乔装（7.3）与死囚变形（6.8.3）不改真实阵营，故死囚呈现毒师时之下毒、呈现异形时之感染／出刀，其归属恒归该外星人。凡以阵营计分者，其取值口径由该计分条款自定：6.9.1①①明定按目标之真实阵营计（2.8.1③），不从本款。）类型 范围异形出刀 含击杀进化的额外出刀；含异形对友方异形与自己的出刀（自杀），均造成真实濒死，调查报告同样记为异形出刀

外星人出刀 击杀／双刀枪击 警长／猎手／武装船员的子弹

4.10.2 八步结算链（全文唯一基准）

一切攻击——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／武装船员的枪击（含双发、含猎手多发）——均按下列八步结算。各职业条款一律引用本链，不得另设目标限制或另立结算顺序。

项	说明
①	原子单位一次攻击＝一次「指定＋结算」的原子单位，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（额外出刀、双刀、双发，或多名攻击方各自出手），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，先结算者的效果对后结算者即时可见。
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的，后一份即突破该层并可造成濒死（同一目标第二次攻击用于突破一次性抵挡层，为其预期用法——前一份已使目标濒死的，后一份依「对濒死目标伤害为 0」而无效，仍消耗额度、不返还、不得改选；该份虽不产生伤害效果，仍属落身，记入该目标的调查报告（4.10.6）。
④	抵挡层〔适用〕全额减免依 2.8.2
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	攻击反馈攻击结算完成后向攻击方送达私人反馈，取值仅两种——使目标进入濒死→「生效」；未造成濒死→「无效」。「无效」为统一口径，不区分原因（目标已濒死／被保护或巡逻抵挡／被护甲或护盾抵挡／被自动免疫吃掉），系统亦不代为计算或提示。完整口径依 7.2.2。
⑦	死亡濒死者于步骤 8 获救援则恢复，步骤 8 结束仍未获救则于步骤 9 死亡结算，绝不延续至次日；无补刀机制——后手攻击不产生任何伤害效果、不致死、不取得击杀归属，但仍属落身、记入调查报告。
⑧	悬赏以该目标于步骤 9 实际死亡为准，详见 4.4；仅造成濒死而于步骤 8 被救回者不予回复。

4.10.3 已发生状态不回滚（总则）

因任何后续事件导致能力失效或状态改变时，此前已发生的结算结果一律不追溯调整——已消耗的子弹／刀数／感染名额不退还，已抵挡并耗尽的保护层不恢复，已送达的攻击反馈不撤回，已落身的感染标记不因目标随后濒死而自动消失（清除途径仅依 3.3），已触发的停摆奖励不因净破坏量被后续削减而撤回

(1.3)。「濒死后全部技能失效」仅指向此后，不溯及既往，亦不回滚任何已结算的事件。

4.10.4 濒死（即时状态，不跨夜）

所有伤害命中未抵挡时造成濒死。伤害四类，严格区分、不可混同：异形出刀、外星人出刀、枪击、中毒（表见 4.10.1 与 4.6.4③；感染不属伤害；毒药虽不走 4.10.2 八步链，仍属本条之伤害类型）。濒死四条铁律①立即失能濒死者立即失去全部行动能力（夜间技能全不可用，含不可发起／接受私聊），但不立即死亡、不解除阵营；若步骤 8 获救则恢复全部能力，若步骤 8 结束仍未获救则于步骤 9 死亡。濒死状态于当夜步骤 9 前必定终结（获救或死亡），不产生任何跨夜或白天效果。②技能全部失效除医生自救外，濒死者全部主动／被动技能（安全室、护盾、夜晚免疫等）均失效。③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，但对该目标造成的伤害恒为 0——即不产生濒死、不加重状态、不触发任何致死效果。濒死不可升级为直接死亡：对濒死者的任何致死伤害行为都不会使其「直接死亡」，已濒死者的生死仅由步骤 8 救援与步骤 9 结算决定。该次行为仍照常占用额度与目标指定、不返还、不得改选其他目标（故指向濒死目标恒为浪费）。④不可改决策一经提交即不得改选。即便先结算的那一份已使目标濒死，后续指向该目标选标的各份仍照常结算（伤害为 0）并照常消耗额度，攻击方不得于中途改指其他目标——改选会破坏出手决策的规整性，并泄露「目标持有抵挡层」的信息，故一律禁止。已濒死者必须保留在可选列表中致死伤害行为为不禁止指向已濒死目标——禁止改选的用意正在于不泄露「目标持有抵挡层」（4.10 第②步、2.1 结算语义）；若将濒死者从可选列表中排除，等于向全体攻击方广播其濒死状态，违反 7.1 最小信息原则（濒死仅对医生可见，见 3.3 对称例外）。故一切实现须保留该目标的可选性，仅于结算时判定伤害为 0 并照常消耗额度；UI 不得将其从目标列表中移除，仅可作不影响可选性的标注。同一次出手指向同一目标时的反馈多份致死伤害行为（额外出刀、外星人双刀、警长双发）于该次出手全部结算完毕后，向攻击方送达一条汇总反馈，就其中每一份分别标注「生效」或「无效」。

4.10.5 抵挡层与层序〔适用〕

伤害侧层序、每层各抵挡 1 点、全额减免先于一切抵挡层、双计数独立、两种存续方式，一律依 2.8.2（唯一权威源）；感染侧层序依 5.3.3。本条不另列表格。本条特有的差量：①减免层的完整清单为四项——保镖保护（4.8）、警长巡逻（4.4）、工匠护甲（4.11）、结茧护盾（5.7）；②推论：同一夜对同一目标累计造成 2 点及以上伤害时，第一点被抵挡、第二点即突破并造成濒死——两只异形同夜出刀、异形与外星人各出一刀、异形出刀与枪击并存，均可在仅有一层保护时造成濒死。①存续型：结茧护盾（5.7）、工匠护甲（4.11）。②时限型：抗体（4.5，仅参与感染侧）与各类当夜有效的保护。（上两项为 2.8.2①分类定义在本节的列举适用，非新设规则；新增层依 2.8.2③入所属类末位。）

4.10.6 当夜死亡结算（濒死不跨夜）

当夜被击至濒死→若步骤 8（医生）结束仍未获救援→于步骤 9 即时死亡结算，不延续至次日。存活窗口仅为「受伤后→步死亡公告（批次⑥）格式「X 号死亡，真实阵营（呈现职业：A／真实职业：B），尸体调查报告：【…】」——即以尸体检验的拟真视角，逐项列出该尸体于当夜查明的全部致死来源，而非判定单一死因。调查报告的构成口径【计入·落身即记】凡当夜对该目标落身的致死伤害行为，一律逐项记入。落身＝未被任何抵挡层（保护／巡逻／护甲／护盾）拦下、亦未被全额减免（工程师安全室／外星人夜晚免疫）吃掉的攻击——无论其是否最终造成濒死。故对已濒死目标的后手攻击（补刀）虽依「对濒死目标伤害为 0」而不产生任何伤害效果，仍属落身、照常记入。【不计入·被挡不记】凡被上述抵挡层或全额减免拦下而未落身者，一律不记入——该处攻击并未落到尸体上，无从验出。【中毒单列】毒药致死（第 3 夜步骤 0.55 使该角色进入濒死者）单独记一项「中毒」，与出刀／枪击／感染并列；毒药未致死者不记入。【感染单列】感染致死（步骤 0.55 使该角色进入濒死者）单独记一项「感染」，与出刀／枪击并列，不并入任何一类。感染未致死（含被夜晚免疫拦截、被抑制延后、被清除）者不记入——未致死的感染不构成致死来源。【去重·不带次数】同来源重复出现时只记一项，不记次数、不记先后、不记份数。故同类补刀在报告上不可见，仅跨类攻击方可显现；据此无从反推攻击份数、双刀、额外出刀或击杀进化方向。【不报凶手】报告区分异形出刀与外星人出刀，但不标注行凶者编号、不揭示攻击次序。击杀归属（与调查报告相互独立）击杀归属恒归实际造成濒死的那一刀——即突破抵挡层、使目标进入濒死的那一次致死伤害行为；对已濒死目标的后手攻击虽记入报告，但不取得击杀归属。归属用于悬赏（4.4.2）等以「击杀」为条件的判定，与调查报告的列出范围互不干涉。出局者不进入死亡名单。揭示范围为编号、身份与调查报告三项，另依「出局揭示的统一范围」，不附带任何数值。感染致死与濒死的统一结算感染致死使感染者进入濒死（该夜步骤 0.55，见 3.3），此后适用与出刀／枪击致濒死完全相同的结算路径；感染者当夜无法行动。其生路有【三项】，先到先得、不并存：消耗一次救援额度、触发一次夜晚免疫（6.4）、死囚复生（6.8.4）（自我治疗不属生路，见 3.3.6）。三者分属先后时点，故由时点自然定其先后——夜晚免疫（步骤 0.55）先于救援与死囚复生（步骤 8），不存在同夜竞合。寂灭期间感染致死之例外依 3.3.6（唯一权威源），本条不另列；本处仅补充两项：死囚复生须其当夜未呈现异形，且呈现异形者依效果免疫根本不进入感染致死（5.3.5）。濒死不阻断感染计时已濒死者其感染仍按原定死亡夜触发；但濒死不叠加，若感染致死触发时该玩家已因其他原因濒死，则不产生额外效果（其生死仍由同一次步骤 8 救援决定）。被救援后感染一并消除，故不存在「救活后又被感染杀死」。逃亡者之差量：逃亡（6.9）所致之出局无尸体、亦无死亡，其出局揭示之调查报告字段不列任何致死来源，仅标注「已逃亡」（6.9.4③）；本条之致死来源清单一律不适用于逃亡者。

4.11 工匠（与保镖同席位）

工匠与保镖同属步骤 3 行动位，二者同席位、开局定其一，行动步骤与保镖一致。

4.11.1 护甲

项	说明
①	效果：抵挡 1 点伤害，同时抵挡 1 次感染；双计数独立，分别消耗、互不牵连。
②	常规护甲之存续方式：存续型——未被消耗即一直留存，不因夜末失效（与保镖保护的时限型相区别）；速成护甲为限期型，见 4.11.2
③	初始：开局自带 1 件常规护甲，已装备于自身，不可发配他人；该件不计入库存上限（4.11.3
④	持有上限：同一目标至多持有 1 件护甲，已持有者不得再被分配，该份依

2.5 落空、不转他人。⑤层序：依 2.8.2，护甲属存续类（速成护甲虽限期，其层位同本项），整体后于时限类（保护、巡逻）；类内明文

优先于结茧护盾，故伤害侧完整层序为「保护→巡逻→护甲→护盾」（4.10.5），感染侧层序依 5.3.3（唯一权威源）：全额减免〔工程师安全室（4.3.1）、疫苗抗体（4.14.4）〕→时限类〔抗体→保护→巡逻〕→存续类〔护甲〕。

4.11.2 每夜行动（三选一）

①铸造护甲〔适用 2.9〕：投入 2 个夜晚产出 1 件常规护甲，两夜不必连续——依 2.9③，可只铸 1 夜后中断，于中断夜正常分配护甲，此后再补第 2 夜即可完成；已完成的进度保留、不清零、不回退。依 2.9⑩，铸造仅在其投入夜与分配互斥，中断夜不受此限。①之二速成护甲〔适用 2.9〕：另可只投入 1 个夜晚产出 1 件速成护甲——其与常规铸造为投入夜数不同的两个独立进程（2.9④，N 由本项明定为 1），各自受 2.9⑤ 独占性约束：同一时期仅可存在一个未完成进程，二者不得同夜并进；工匠每夜于「常规铸造／速成铸造／分配」中择一。速成护甲之有效期：自其分配（佩戴）当夜起算——分配当夜即为第 1 夜且当夜即生效，第 2、3 夜继续具有保护功能，第 4 夜自动消失——消失即不复存在，不返还、不折算、不转为常规护甲；持有者出局则依 4.11.3② 消失；到期消失时告知持有者（4.11.4）。未分配前不计期：速成护甲于库存中滞留期间不计、不因滞留而过期，故不存在「未及分配即到期」之情形，工匠得预先囤积而于其后择夜分配。速成护甲之层位同常规护甲（4.11.1⑤）。依上开时点，速成护甲与常规护甲同制：一经分配即于当夜生效，故二者于生效时点上并无差异，速成护甲之特征仅在其限期性（第 4 夜自动消失）。速成护甲同样占用库存上限（4.11.3①），并同样须另占 1 夜分配（依额度制，份数＝当前库存）。②分配护甲：占用 1 夜；可一次性分配给多名角色（含自身），份数＝当前库存；分配给自身同样消耗出手，非被动；常规护甲与速成护甲得同夜混合分配，合计份数仍＝当前库存。

4.11.3 库存与分配后果

项	说明
①	库存上限 3 件（仅约束未分配部分；不含开局已装备于自身之那件。常规护甲与速成护甲合并计算；速成护甲自产出起即占用该上限，未分配者亦占用，于分配发出或到期消失时释放）；满仓时再铸造即浪费。
②	发出后不可收回、不可转移；持有者出局则该护甲消失；工匠本人出局时，其未分配之库存护甲一并消失。
③	形态差异：护甲为「存量资产」，一经分配即锁死。

4.11.4 可见性

不公开（依 2.8.7）；持有者自知带甲，不知来源；被击破时知情；速成护甲到期消失时知情。

4.11.5 限制

不受袭感知（不享 4.8.3）、无连续分配限制。

4.11.6 十关核验

①行动位＝步骤 3（与保镖同行动位） | ①之二席位＝与保镖同席位（4.11）②判定基准＝字面身份（2.8.1①）③伤害侧＝存续类，层序依 2.8.2⑥（护甲先于护盾）④感染侧＝依 5.3.3 第四层⑤不公开（2.8.7），持有者自知带甲、不知来源，被击破时知情、速成护甲到期消失时知情⑥受沉默封锁（2.8.3③）⑦额度记账依 2.5（份数＝库存，库存上限 3 为排除项而非额度）；铸造属进程型产出，记账依 2.9⑧不新增批次⑨已标注〔适用〕（4.11.2① 与①之二均标〔适用 2.9〕，未标〔例外〕）。

4.12 窃听者（与验票官同席位）

窃听者与验票官同属社交位，二者同席位、开局定其一。窃听者的职能为把私聊内容自单向知情转为可发布的公共素材，其所得信息属官方背书第四档（4.7.5③）——系统发布而不保真。

4.12.1 窃听（步骤 0.2）

项	说明
①	时点：于步骤 0.2 结算，即步骤 0 私聊配对公告（批次
②	对象：限于当夜批次
③	所得：该组当夜私聊的完整内容，仅窃听者本人可见，不产生公告、不进任何批次、不向被窃听者送达任何反馈。
④	时效与提交时点：读取结果自当夜保留至次日白天的提交窗口（即窃听报告发布阶段开始之前，2.3.2）为止；窃听者须于该窗口内完成提交，逾期未提交者该次读取作废，其后不得补提、不跨夜累积。
⑤	次数：读取每夜均可发动，当夜上限为该夜已公告之全部配对组（不设组数上限）；与报告次数（4.12.2
⑥	不占行动窗口：依 2.4.2

4.12.2 报告（择定提交）

项	说明
①	性质：窃听者可自当夜所读内容中择定部分或全部内容提交为报告，提交者对其内容享有完全的改写自由——可增删、可改写、可拼接、可虚构；系统不比对、不校正、不作真伪判定，依所提交者原样发布。
②	时点：提交属白天阶段行为——窃听者于次日白天、窃听报告发布阶段开始之前提交，系统于该阶段发布（2.3.2）；该阶段位于○留言与自由讨论之前，即全场首次发言之前。夜晚会议（步骤 10）不设本阶段，故会议当日无从提交、亦无从发布。
③	公告：随批次 ⑩ 发布，全体可见；不暴露窃听者编号，不含组别之外的任何附加信息。
④	性质标注：公告附固定格式之性质标注，明示本条内容不保真（4.7.5
⑤	次数：报告每夜 1 次，不跨夜累积、逾期不补提；不因读取组数而额外消耗；与读取次数（4.12.1
⑥	自然反制：被窃听组的两位当事人各自知悉真实内容，故篡改可被当场揭穿；揭穿本身反向暴露「有人在窃听」，但不暴露窃听者编号。
⑦	可选公示：窃听者得自当夜所读各组之中择定某一组，将其当夜私聊内容提交为公示——系统于批次 ⑩ 发布，全体可见；附固定格式之「不保真」性质标注（同

4.12.3 边界与排除

项	说明
①	异形队内私聊（2.2
②	仅当夜有效，不跨夜留存。
③	被窃听者无察觉：不产生任何私人反馈，不进 UI。
④	窃听者仅可读取批次
⑤	报告内容不受「最小信息」之外的其他限制，但不得由系统代为实现层字段（进化方向、额度余量等隐藏字段不因本条而公开）。

4.12.4 可见性与封锁

①可见性：读取结果仅窃听者本人可见（2.8.7）；报告一经发布即属全域公开信息，任何人皆可查阅。②封锁：读取依 2.8.3④附不受沉默与感染抑制封锁（结算时点早于覆盖期）；提交与发布均属白天阶段行为，不适用夜间封锁。③时序与出局：读取于步骤 0.2完成，早于步骤 0.55及其后一切结算，故当夜其后发生的一切事件均不影响已完成的读取。报告于次日白天提交（4.12.2②），故以「提交时窃听者是否仍在场」为准：①当夜因感染进入濒死但于步骤 8 获救、至次日白天仍存活者，可照常提交；②当夜死亡或被驱逐出局者，无从提交，该次读取作废、不发布、不转移；③出局者不因出局丧失胜负利益（1.2.2），但不得再行使任何提交。

4.12.5 十关核验

①行动位＝步骤 0.2（明文新增行动位，并同步 2.1.1 与 2.1.6，2.8.6） | ①之二 席位＝与验票官同席位（4.12）并同步 2.1.1 与 2.1.6（2.8.6）；②判定基准＝字面身份（2.8.1①）；③④不参与层序（非减免层、非攻击）⑤可见性＝读取结果依

2.8.7 仅本人可见；报告随批次⑩公开，依 2.8.7 明文授予（登记于 2.8.9⑥）⑥封锁＝依

2.8.3④附，读取结算于覆盖期之前故不受封锁，属时序确认而非例外、不登记于2.8.9；⑦额度记账＝读取不设组数上限（上限为该夜已公告之全部配对组），报告每夜 1 次、不跨夜累积，二者独立（2.5）；⑧新增公告批次⑩（2.1.6）；⑨已标注〔例外〕并登记入2.8.9(16)；⑥之不受封锁部分依2.8.3④附为时序确认，非例外，无须登记。五、异类阵营·异形（人物技能）异形共 3只（属异类阵营），互相知晓队友身份，队内私聊 unlimited、无公告。

5.1 进化

第 3 夜起可进化（不强制）；方向破坏／感染／击杀三选一（方向不限于此三项；新增方向由专门条款明定，一经纳入即依 1.5.1存活占位制同制计其占位数），进化当夜即生效。每方向至多 2只存活异形同时占用，采用【存活占位制】（1.5.1）。本机制关乎进化方向的占用上限与释放时机，与转化次数（1.5.1②）是相互独立的两重限制，不得混为一谈。死囚呈现异形者不占本名额（6.8.5④），亦不受 UI屏蔽。无空位的方向当夜 UI不予呈现、不得提交，故不存在「进化失败」；占位数依当夜结算顺序串行实时更新，先结算者的释放／占

4.13 摆渡人（与神探同席位）

本席位开局定其一，全局仅有其一在场（1.1.1）。所属组位：查证位（依 2.8.14① 声明）。摆渡人为白天行动角色，不持有任何夜间主动技能。

4.13.1 调查（专属行动位）

项	说明
①	时机——于白天流程设「摆渡人调查」专属行动位，位于尸体调查报告（批次⑥）发布之后、○留言阶段之后、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（无尸体调查报告）时整体跳过。
②	次数——每昼夜至多1次（登记于2.5.4①不适用清单）。故当夜死亡2人及以上者，摆渡人仍只能调查其中1具。
③	对象——限当夜的尸体，即本次批次⑥所载之死亡者；以往各夜之尸体不得追溯调查。同一具尸体全局仅可调查一次，已经调查者于其可选列表中移除。驱逐出局不产生调查报告（批次⑩），故非本技能之对象。
④	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；系统就下述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。
⑤	凶手集合——指该死者尸体调查报告（4.10.6）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。
⑥	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。

4.13.2 判定基准与不可欺骗性

项	说明
①	本技能之判定基准为 2.8.1③之三第④类「发起者（依 2.8.16② 按真实身份）」。故乔装、强力乔装、死囚变形、转职对本判定一律不生效——摆渡人所得结论不因任何伪装或身份变化而失真。
②	与本作其余查证之分工：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。

4.13.3 私人日志

项	说明
①	每次调查之自选编号组与系统结论（有／无）一并记入摆渡人私人日志，由系统代为记录，摆渡人本人可随时查阅。不公开、不进任何公告批次、不向任何玩家公开（2.8.7）。
②	摆渡人出局时，其私人日志即行作废——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。
③	本日志为系统代记，属私人信息；摆渡人于白天据其发言者，一律记为玩家声称，不保真（7.x），不因此取得官方背书。

4.13.4 无发布通道、沉默与阶段限制

项	说明
①	摆渡人不持有任何官方发布通道，其调查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。
②	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），故其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、不登记于2.8.9。
③	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行动；步骤10紧急会议不设本行动位（2.3.2已同步）。

4.13.5 边界情形

项	说明
①	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，该次调查恒答「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）。
②	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。
③	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。
④	无尸体之夜——纯破坏路线或其他无死亡之夜，本行动位整体跳过，摆渡人当昼夜无产出。

4.13.6 不设反馈

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。依 3.3.12 之对称精神，本调查结论仅为摆渡人特权信息，不得据此直接获知目标阵营。

4.13.7 十关核验

①行动位＝白天专属行动位（2.3.2 增列），位于尸体报告后、○留言后、①前；条件性；每昼夜至多 1 次 | ①之二席位＝与神探同席位（4.7），开局定其一 | ②判定基准＝发起者（依 2.8.16② 真实身份，2.8.1③之三第④类）；乔装／变形／转职不生效 | ③伤害侧层序＝不参与 | ④感染侧层序＝不参与 | ⑤可见性＝结论仅摆渡人可见，入私人日志，不进任何公告批次，出局即作废；被查者无任何反馈 | ⑥封锁＝不受沉默封锁，依 2.8.3④附登记（时序结果，非豁免） | ⑦额度记账＝不占额度，以「每昼夜 1 次」计量（2.5.4① 不适用清单）；每具尸体全局仅可调查 1 次 | ⑧不新增、不改变任何公告批次 | ⑨〔适用〕2.8.16② 发起者真实身份、〔适用〕7.1 最小信息；无例外，不登记 2.8.9 | ⑩发起者记账＝依 2.8.16 全局自动适用，无须另设记账规则。

4.14 疫苗研究员（与生化医师同席位）

本席位开局定其一，全局仅有其一在场（1.1.1）。所属组位：医生位（依 2.8.14① 声明）。不持有自救额度（自救已收束为生化医师独有，见4.5.2 增补）。

4.14.1 医生通则之适用与除外

项	说明
①	属医生——疫苗研究员属「医生」（3.3定义）之列，适用3.3全章——含3.3.2（出手同属步骤8）、3.3.10①（可见谁带有感染标记之编号清单）、3.3.12（可见当夜濒死者）、3.3.9（清除感染之途径）及2.5.3（与制药互斥）。
②	除外——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)〕。其余各款（投入2夜、可中断、进度保留、到账时点、通用资源、无全局次数上限）照常适用〔适用2.9〕。
③	不赋抗体——其诊断不赋予抗体（3.3.9已增列①之二）；其免疫一律经由疫苗（4.14.4）。

4.14.2 诊断（其专属治疗）

项	说明
①	定性——诊断属治疗之一种，适用一切以治疗为对象之通则〔适用〕；其与既有治疗之差异仅在下列四项——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。
②	效果——清除目标之感染标记，含假标记（5.3.5 欺诈之效果，已采为通例并同步改写）。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）。

③	产样本——每实际执行一次诊断，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）。
④	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。
⑤	不解除濒死——依3.3，治疗不解除濒死，仅清感染不足以阻止死亡。

4.14.3 研制疫苗

项	说明
①	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（其用途已终了，不留存无用途之计数器）。
②	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。
③	无上限——研制无全局次数上限，疫苗无持有上限。

4.14.4 疫苗与接种

项	说明
①	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。
②	接种适用额度制——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。
③	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）。
④	疫苗抗体——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。
⑤	不可拔除既有标记——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）。
⑥	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）。
⑦	生效感知——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」。

4.14.5 出手互斥（四选一）

依 2.5.3（唯一权威源），疫苗研究员每夜于下列四类中择一，不可兼选（亦可整晚不出手）：

项	说明
诊	专属（4.14.2）——每夜至多1次，不适用2.5；清除感染、产1份样本、不赋抗体、无全局上限。
断	
研	专属（4.14.3）——每夜至多1次，须已解锁；即时产1支疫苗；不适用2.9。
制	
接	专属（4.14.4）——适用2.5（额度即上限），可一夜指定多名，目标数＝剩余疫苗份数。
种	
制	医生通用（3.3.1）——仅在其投入夜互斥；固定产1瓶救援药剂，不产治疗药剂（2.8.9(23)）。
药	

制药之两个投入夜可中断（3.3.1·独占性：进度仅本人可见），中断之夜可正常执行诊断、研制、接种等其余出手。

4.14.6 封锁与状态

项	说明
①	受封锁——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，受沉默与感染抑制封锁；制药同（2.4.2⑥）。
②	不持有自救额度——本角色无自救额度。其自身感染致濒死时，仅可依下列途径获救——由他人执行救援，或以制药产出之通用救援额度指向自身〔定案〕——依3.3.1④「可用于任意合法目标，含自身与他人」与3.3.8「救援医师与临时医生的救援额度均可指向自身」同制，制药产出之通用救援额度可指向自身；此为本角色唯一之自保路径，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。
③	步骤归属——诊断、研制、接种同属步骤8（依3.3.2〔适用〕，医生出手之统一行动位）。故当夜接种不影响当夜步骤7已施加之感染，与4.14.4④「次夜起生效」天然吻合。

4.14.7 层序位置

〔适用〕疫苗抗体为全额减免层，依 2.8.2⑥「全额减免先于一切抵挡层，且不消耗任何其他层」办理；感染侧层序依 5.3.3（唯一权威源），下表为对该权威源之重述，不另立口径。

项	说明
全	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。
额	
减	
免	
时	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）。
限	
类	
存	第四层工匠护甲（4.11）。结茧护盾不抵挡感染、不参与本层序（5.7③）。
续	
类	

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。疫苗抗体与抗体（4.5）同夜并存者，依 2.8.2⑥全额减免先于一切抵挡层，由疫苗抗体拦截，抗体不消耗。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）。

4.14.8 十关核验

①行动位＝诊断、研制、接种同属步骤 8（依 3.3.2）；制药推进亦占步骤 8 | ①之二席位＝与生化医师同席位（4.5），开局定其一 | ②判定基准＝不涉及身份判定 | ③伤害侧层序＝不参与（疫苗抗体明文仅参与感染侧，2.8.2④，登记 2.8.9(26)） | ④感染侧层序＝全额减免层，与工程师安全室并列，5.3.3 已增列 | ⑤可见性＝疫苗持有状态仅持有者本人可见（7.2.8），生效感知仅疫苗研究员本人可见（7.2.9），制药进度仅本人可见（3.3.1・独占性：进度仅本人可见） | ⑥封锁＝诊断、研制、接种均受沉默与感染抑制封锁（2.8.3③）；无自救额度，不涉 2.8.3④ | ⑦额度记账＝疫苗为额度（无上限），接种适用 2.5，诊断与研制不适用 2.5（每夜 1 次）；样本为解锁门槛，解锁后不再记录 | ⑧不新增、不改变任何公告批次 | ⑨〔适用〕3.3 医生通则、〔适用〕3.3.1 制药、〔适用〕2.5.3 互斥；〔例外〕三项——制药无治疗药剂选项 (23)、全额减免增列疫苗抗体 (24)、假标记可清除(25，与 5.3.5 欺诈之效果同步) | ⑩发起者记账＝依 2.8.16 全局自动适用；诊断与接种非攻击，不产生击杀归属。

4.14.9 与生化医师之对照

生化医师——额度制治疗、上限 3 次、每次赋 1 夜抗体、持有自救额度；疫苗研究员——每夜 1 次诊断、无上限、不赋抗体、产样本、无自救额度，免疫一律经疫苗（4 夜全额减免）。前者为爆发型（额度可一夜铺开），后者为续航型（永不断供但逐夜推进）；前者可自保，后者须借制药之通用救援额度自保。

用对后结算者即时可见。进化公告仅公布当夜进化的异形只数（「今晚有N只异形进化」），不公布编号、不公布进化方向；转化（5.5）不公告、不计入本只数，于步骤 0.6 结算后发布（批次②）。

5.2 破坏进化

破坏量+2.0~3.0／夜（于步骤 4b 提交破坏行动时自行指定，步长 0.1，共 11 档；未进化为+1.5~2.0自选，共6档），推停摆阈值。公开与暴露同 3.2：破坏量随当夜步骤 4b 并入批次⑤的「本夜破坏总量」，不单独公布本方向的破坏量与执行只数；破坏者暴露同3.2——按个体独立累计破坏量（依当夜实际自选的破坏量等额累计），达6.0时公告「编号＋呈现职业」向全体公开，不揭示真实阵营与真实职业、不公布进化方向（2.8.12④）；本方向每夜可选2.0~3.0，故个体累计最快 2 次（2×3.0＝6.0）、最慢 3 次（3×2.0＝6.0）触发暴露；若主动压在 5.9 及以下（如3.0+2.9），则累计永不达6.0、永不触发暴露。推破坏与是否暴露是两项独立决策，暴露口径见 3.2。

5.3 感染进化5.3.0 感染进化・核心效果

选择感染方向的异形，其所施加的真标记致死时点提前一夜：普通感染于施加当夜算第 1 夜、至第 3 夜的步骤0.55致死；由感染进化者施加者提前至第 2 夜（即感染当夜的次夜）的步骤 0.55致死。计时起点恒为感染落身之夜，具体死亡夜依3.3.3。本款为该方向的核心收益，与名额（5.3.1）为两件事，名额不因本款而增加。

5.3.1 感染名额与目标

每夜至多可感染 3 名；仅已进化于感染方向者适用 3 名，其余一律至多 2 名（含未进化者与已进化于破坏、击杀方向者）；该数量为硬上限而非下限，更不是每夜的必做配额——异形每夜在四选一中选择感染时才涉及本名额，且可只指定 1 名或 2 名，未用部分不消耗、不转移、不补发（并见 2.4、2.5）。每名被感染目标各自独立进入感染计时。目标完全由异形自选：人数与编号均由异形自行选择，不存在随机或强制成分——凡涉及多目标选取的技能，其目标数量与编号一律由执行玩家自行指定。目标不受阵营限制——可为任意存活玩家，含友方异形与自己；不可选濒死者（该限制仅约束结算合法性，UI 仍须依4.10.4④将已濒死者保留在可选列表中，不得移除或置灰——移除即向全体广播其濒死状态，违反7.1最小信息原则）。指向异形者因其效果免疫而只得假标记（5.3.5），指向自己者同。

5.3.2 抵挡的三种强度

的三种强度①全额减免于施加阶段拦截，标记无法落身（真标记与假标记皆不可），且当夜不受次数限制：工程师安全室（4.3.1，进入当夜）、疫苗抗体（4.14.4，自接种次夜起连续4个夜晚，每夜独立授予一个当夜有效之实例）——共两项。②单次减免仅抵挡 1 次感染的「施加」，抵挡后该层即耗尽，当夜后续感染照常生效：保镖保护／警长巡逻／抗体持有者皆属此类。③效果免疫不拦截落身，标记照常烙上，但因持有者不受感染影响而不进入计时、不致死，实

际表现为「不生效的假标记」；异形自身免疫属此类，故指向异形的感染在其身上成立，也不在①的拦截之列。抗体为时限型，仅存在于获得后的下一个夜晚（4.5）。外星人夜晚免疫（6.4）亦不构成感染侧减免——它只在感染致死时消耗额度拦截，不阻止标记落身，故不在本清单内。

5.3.3 抵挡范围与层序（层序通则见 2.8.2）

感染侧层序之全额减免层增列 疫苗抗体（4.14.4）——次夜起连续 4 夜、逐夜授予，夜末未消耗即失效、不累积、不顺延；依 2.8.2⑥ 先于一切抵挡层且不消耗其他层。

一切减免层（含全额减免）均只作用于「感染被施加」这一时点，对已经落身、进入计时的既有感染标记均不生效——已计时的标记亦不因持有者变形、转职或变为效果免疫形态而停止计时——已附加的感染标记仍按原定死亡夜致死，不因任何保护、巡逻、抗体或免疫而被抵挡或延后，唯一可干预手段为感染抑制与医生的清除。同夜对同一目标施加感染时，依2.8.2①②③之类序逐层消耗，每层各抵挡1次：全额减免〔工程师安全室（4.3.1，进入当夜于施加阶段拦截，标记无法落身，当夜不受次数限制）〕→时限类〔第一层抗体（4.5，感染侧专属，不参与伤害侧）→第二层保镖保护（4.8）→第三层警长巡逻（4.4）〕→存续类〔第四层工匠护甲（4.11）〕。结茧护盾不抵挡感染、不参与本层序（5.7③）。新增层依2.8.2③默认入所属类末位；欲变更顺序者，明文声明一处并登记入2.8.9即可，无须同步多处——本句为「感染侧改一次即永久生效」之依据。各层相互独立，被多层覆盖者当夜可累计抵挡多次感染；层数用尽后，后续感染照常落身。

5.3.4 感染友方异形与自己

异形的感染行动可主动指定友方异形或自己为目标，为其格上「感染标记」。面向全部异形开放：无论是否已进化、进化于何种方向，只要当夜执行感染行动即可进行；指向友方异形或自己者占用当夜感染投放名额，故每多格一个假标记，当夜可真感染人数相应减少。感染逻辑不变、仅受体不同：所施加的就是「感染」本身——施加流程、目标合法性、免疫拦截、标记外观、清除方式、对医生可见的表现均与真感染一致。真假由受体决定，不由施术者选择：①受体会真正受感染影响的（人类、外星人）施加结果即为真感染，进入计时并按期致死，不形成假标记；

②受体不受感染影响的（异形，因其对感染免疫）——施加结果不进入计时、不致死，即为假标记。故「会真受感染影响的，不会留下假标记」；假标记仅在标记指向异形、或呈现异形的死囚时才会留下。外星人全程属①：其感染免疫已于 6.5 移除，故任何夜晚施加于外星人身上的感染均为真感染，不产生假标记。医生对标记可见，但无从分辨真假。

5.3.5 假标记

127.性质：外观与真感染一致，但不进入计时、不触发步骤0.55致死、不影响任何行动。128.不叠加：依标记的天然互斥，同一玩家身上至多1个标记（无论真假），重复施加不额外消耗感染名额以外的资源。129.外星人不适用：其感染免疫已于 6.5 移除，始终会真受感染影响，故施加于其身的感染恒为真感染、会致死，任何夜晚均不产生假标记。假标记仅指向异形、或呈现异形的死囚时成立。130.不可被抑制：持有者不因持有它获得抑制选项，也不可对其使用感染抑制。131.不可由感染清除：因感染标记天然互斥，对已带标记的玩家施加新感染不生效，故异形无法通过感染行动清除既有假标记。其清除途径共两条——被任意清除感染的效果命中，或由该异形依5.9「清洗」清除。132.欺诈的效果：医生对假标记施以治疗或救援者，该次出手产生「清除标记」之效果，但不产生清除感染以外的任何效果——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 1 次对应额度（或当夜出手）。〔与 131 互为表里：131允其被清除，132 限其效果仅止于清除，二者相加即「能清、看不穿」；3.3.10①「医生可见标记但无从分辨真假」之设计红线不变。本项对全体医生生效，非疫苗研究员专属。〕133.存续与计数：假标记在外观与存续上与真标记一致，不自动消失；不计入感染层数与抑制统计（属非公告统计口径，不予通报）。134.知情范围：该标记为假仅异形阵营知晓；医生与其他玩家均无法从标记本身分辨真伪。（假标记不进入计时、不触发步骤 0.55致死；真标记的致死时点依3.3.3。）

5.4 击杀进化

5.4.1 出刀无冷却

选择击杀进化的异形，其出刀不再消耗刀数、也不受刀数上限约束（5.6），故只要当夜存在合法目标即可稳定出 1 刀；除此之外仍受5.6的全部目标限制，同夜至多 1 刀。

5.4.2 额外出刀（全局 1 次）

自进化后的下一个夜晚起，该异形获得 1 次额外出刀机会，全局仅限使用1次，用完即止；进化当夜不可使用（沿用「进化当夜不爆发」的口径）。使用当夜至多出 2 次致死伤害行为，可指向同一目标亦可不同，均依 4.10 的攻击结算链分别结算，本条不另设目标限制；出刀目标不受阵营限制，可对自己出刀（自杀）：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）。可只出 1 刀而不动用本机会。若当夜无任何合法目标，本机会当夜无法使用且不消耗，留待后续夜晚。转化离开击杀方向后，未使用的额外出刀机会即告作废，其出刀恢复刀数冷却（5.6）。

5.5 转化（改变进化方向）

5.5.1 资格与时机

已进化的异形，自进化后的下一个夜晚起，可于任意夜晚步骤 0.6 选择转化。目标方向为另两种方向之一，不能与当前方向相同。转化为可选操作，放弃后可重试，不消耗次数；与进化不得在同一夜执行（5.1）。双重限制转化受两重独立限制（1.5.1）：①占位限制——目标方向当前占位数不得超过 2 只存活异形；②次数限制——每只异形整局最多转化2次，次数归属该本体、跨死亡／驱逐／转职形态累计，不因出局转移（死囚呈现异形时克隆取得转化能力，其2次上限同样按死囚本体计，不额外增加异形侧次数）。两重限制的检查顺序与失败处理见 5.5.2。双重限制①占位数 每方向至多 2 只存活异形同时占用；占位数恒＝当前实际占用的存活异形数。死囚呈现异形者不占本名额（6.8.5④）本项按方向计、不预设方向之数目；新增进化方向者同制适用。②转化次数 每只异形整局最多转化 2 次，次数归属该本体、跨死亡／驱逐／转职形态累计，不因出局转移（死囚克隆取得者按死囚本体计，不额外增加异形侧次数）③释放（死亡／驱逐／转化）死亡、被驱逐出局、或依 5.5 成功转化离开该方向者，占位即时释放。释放恒为被动附带结果，不消耗释放者的转化次数、行动窗口或任何额度；释放者处于濒死／沉默／感染抑制等失能状态，释放照常发生。濒死未死者、挂机接管者不释放④释放时点与可见性死亡→当夜步骤 9 结算完成；驱逐→驱逐结算即刻；转化→步骤 0.6 内、占用新方向之前；寂灭／决斗期死亡照常释放。（本表四项编号与 1.5.1 一致。）释放不设公告批次、不进UI与私人反馈（2.8.7），玩家仅可依存活名单与批次②自行推断（7.0）

5.5.2 转化流程（步骤 0.6 依次检查）

137.转化流程六步：1.检查 1.5.1②剩余转化次数→不足则失败，不消耗次数、可重试；2.检查1.5.1①目标方向空位→无空位则失败，不消耗次数、可换方向重试（UI 已屏蔽，本步为兜底）；3.释放原方向占位（被动附带结果，不消耗任何额度；时点为本步骤内、占用新方向之前，与1.5.1④一致）；4.占用目标方向（占位数+1）；5.已转化次数+1；6.当前方向变更为目标方向，新能力于次夜生效——本步完成即转化生效，其后适用 5.5.3②（不回滚）。检查顺序为「先查次数、后查空位」，两种失败同为不消耗、可重试；释放以转化成功为条件，第 1／2步失败者原方向占位不动、能力不变，仅当夜依 5.5.3① 无行动。

5.5.3 当夜行动与公告

项	说明
①	当夜行动：转化当夜步骤 4b 与步骤 7 均无任何行动（不可破坏、结茧、出刀、感染；当夜未出刀，刀数照常回复，见 5.6）；5.5.2 第1／2 步失败者同制——原方向占位不动、能力不变、当夜仍无行动、不消耗转化次数。
②	不回滚：转化自步骤 0.6 结算完成即生效，其后不因任何事由回滚（4.10.3 已发生状态不回滚）；已消耗之转化次数不退还，原方向占位不恢复，亦不设「暂寄」之类中间状态。
③	死亡之处理：转化当夜死亡者，依 1.5.1

存在。④公告：转化一律不予公告、不计入批次②的进化只数（依 2.1.6 与 2.1.7，为该二条之明文，本条不另设口径），亦不披露编号与方向；死亡同样不公告。故批次②为 0 时不得据此推断有无转化。

5.6 出刀

5.6.1 出刀规则

每夜至多 1 刀，且须刀数≥ 1方可出刀（刀数见下）。目标须为存活者，不限阵营与职业（含异形、含自己）；命中造成濒死。自杀：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，故异形自杀空转）；被护盾／保护抵挡则无效果。已濒死者不禁止被指定，但依4.10「对濒死目标伤害为 0」而恒为浪费（仍照常消耗刀数与当夜行动、不得改选）。异形不知道谁是外星人（隐藏身份），选中后结算时才按规则对外星人生效。

5.6.2 刀数（出刀冷却）

每只异形独立持有刀数——初始 1，上限 2，不共享、不因出局转移。于步骤 7 实际执行出刀时消耗1点（无论是否命中、是否被抵挡）；当夜未执行出刀者，于步骤 7 结算完成后回复 1 点，回复至上限 2 为止，不预存信用。刀数为 0 时不可出刀，但仍可感染、破坏、结茧或按2.4 放弃行动。因任何原因当夜未出刀者均照常回复——含选择其他行动、放弃行动、被沉默、转化当夜、以及选破坏或结茧而跳过步骤7等情形（异形不持有感染抑制状态，故不涉及该项）。刀数不公开：仅该异形本人与队友可见。寂灭时刻期间本条照常适用。击杀进化者的出刀不受本条约束（5.4）。

5.6.3 出刀目标不受阵营限制（含友方异形与自己）

异形的出刀目标不受阵营限制：可指定任意存活玩家，含友方异形与自己。指定友方异形者造成真实濒死（非假标记）：该受伤异形当夜即失去全部行动能力，须步骤 8 由医生救援才能存活，否则步骤 9 真实死亡结算，其阵营存活计数相应减少。对自己出刀（自杀）同样造成真实濒死：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）。击杀进化的额外出刀同样适用，两刀可指向同一目标。出刀占用出刀异形当夜行动（出刀／感染／破坏／结茧四选一，见5.8），并照常消耗 1 点刀数。

5.7 结茧（护盾）〔指定任意目标施加〕

①目标——可指定任意 1 名存活玩家施加，不限制阵营：含结茧者自身、友方异形、人类与外星人，一概可为合法目标；目标合法性依2.8.1①字面身份判定：乔装者（7.3）以其当夜呈现身份为准，死囚外星人（6.8）呈现异形时即按异形计，二者均为合法目标，不因真实阵营而另设排除。②层数——每目标同时至多 1 层；已持有护盾者不可再被施加，系统应将该目标置灰，避免空耗当夜行动。护盾被打破后该目标可再次被施加——本上限为「同时在身 1 层」，非「终身 1 次」。③性质——为存续型：不设时限，未被打破即跨夜永久保留（与抗体的时限型区分）。抵挡 1 点伤害（第 2 点伤害即造成濒死），不抵挡感染。④代价——结茧消耗当夜全部行动，当选者当晚不再参与步骤 7。⑤与全额减免的关系——依 2.8.2⑥，全额减免层先于一切抵挡层且不消耗其他层：目标同时持有夜晚免疫（6.4）或处于安全室（4.3.1）者，先由该减免层拦截，护盾留存不耗；护盾实际抵挡之次，不触发／消耗目标的夜晚免疫。⑥与目标所受保护并存时，先消耗当夜有效的保护，用尽后再消耗护盾（本句仅适用于伤害；感染侧护盾不抵挡感染、不参与抵免层序，见 5.3）。⑦生效时点——护盾自当夜步骤 4b 结算完成起即已生效，可抵挡其后步骤 5（外星人出刀）、步骤 6（枪击）、步骤 7（异形出刀）的致死伤害；不再受步骤 7 内当夜结算顺序的影响。⑧持有者知情——被施加者自知带盾、不知来源，盾被打破时知情，与工匠护甲（4.11）同制；施加当夜依7.2.6 向其送达「你获得一层护盾」之私人反馈；施加者不知该盾是否／何时被打破，不就此获得任何反馈。⑨【时点】结茧于步骤 4b 结算，与破坏同步——二者同属第 4 步的两个分支，当夜二选一、不可兼选。多只异形同夜分别选破坏与结茧时，同在 4b 内依当夜结算顺序串行结算，互不冲突；多只异形同夜指向同一目标施加护盾者，依 2.1.2②，先结算者生效，后结算者因「已有护盾不可再施加」而落空——落空仍消耗其当夜行动，不返还、不获提示。5.7 十关核验（不带流水号，与其余各处核验格式统一）①行动位＝步骤 4b 结茧分支（与破坏同步步骤、当夜二选一，不另设行动位，2.8.6）| ①之二 席位＝不适用，不另设行动位（2.8.6）；②判定基准＝字面身份（2.8.1①），目标合法性依呈现身份计，不因真实阵营另设排除；③伤害侧层序＝存续类末位，依2.8.2⑥，且后于全额减免与一切时限类；④感染侧层序＝不参与（护盾不抵挡感染，5.3.3）；⑤可见性＝不公开（2.8.7），仅持有者自知带盾、不知来源，施加者不知盾被打破；施加告知属 7.2.6 明文授予⑥封锁＝属夜间主动技能，受沉默与感染抑制封锁（2.8.3③），寂灭期仍可选（1.4.1）；⑦额度记账＝每目标同时至多 1 层，属个体额度约束，被打破后可再施加；结茧占当夜全部行动（2.5）；⑧不新增公告批次（2.1.6）；⑨已标注〔适用〕。

5.8 行动菜单与目标限制

5.8.1 每夜四选一

每夜从出刀／感染／破坏／结茧中选一项（四选一的结构不变）：破坏与结茧于步骤4b结算（二者互斥，同夜不可兼选），出刀与感染于步骤7结算。亦可都不选、当夜放弃行动（进化方向只影响强化与倾向，不锁死行动）。其中「出刀」须刀数≥1，刀数为0时本项当夜不可选（5.6）。选破坏则在步骤4b结算，当晚不再参与步骤7，并计入该异形累计破坏量（达6.0即暴露，见3.2）；选结茧同样于步骤4b结算、当晚不再参与步骤7，且须于提交时指定1名目标（可指定者范围与上限见5.7①②）。被沉默的异形当晚无法执行任何行动（当夜未出刀，刀数照常回复）。新增技能须于本四项中择一替换——即新增一项即移除一项，每夜可选项恒为四，不扩张菜单。

5.8.2 多只异形同夜指向同一目标

多只异形同夜可对同一名存活且未濒死目标各出一刀，不设目标去重。但按当夜结算顺序在步骤7内依次结算：先手命中使其濒死后，后续以该玩家为目标异形依「对濒死目标伤害为0」而无效，其当夜行动额度即告作废、不得改选其他目标（同一次出手的后续次亦同，见2.5）。与抵挡层的关系：目标无任何抵挡层时，先手命中即造成濒死，后手因「对濒死目标伤害为0」而无效；目标持有1点抵挡层时，先手那1点被抵挡、不造成濒死，后手突破该层并造成濒死。后手是否有效取决于先手是否已被抵挡——被挡则后手有效，未挡（目标已濒死）则后手伤害为0。目标为外星人时另计：先手那一点触发其夜晚免疫（6.4），同样不造成濒死，后手则被该免疫一并吃掉、反馈为「无效」，不会突破。无补刀机制后续致死伤害行为对濒死目标的伤害为0，故不存在「补刀致死」——对濒死者的再次攻击不产生任何效果、仍消耗额度（4.10）。

5.9 清洗（独立行动步骤）

清洗属独立的「昼末清理阶段」（位于白天流程全部结束之后、当夜步骤0之前），是昼夜之间自成一体的额外行动窗口，不属夜间行动菜单、不属白天流程，实现时须作为独立阶段处理，不得并入出刀／感染／破坏／结茧四选一，亦不得并入白天投票环节。效果：清除自身身上的假感染标记。本条为独立阶段，不依赖白天流程是否存在；惟寂灭时刻与决斗时刻中假标记已于进入时清空（1.4.1），此后清洗窗口不再存在，本条无适用对象。①独立性 清洗为独立主动行动步骤，不占用当夜行动菜单（出刀／感染／破坏／结茧）中的任何一项，亦不占用私聊的发起与接受额度；

项	说明
②	时点位于白天流程全部结束之后、当夜步骤0之前，故清洗结果自当夜步骤0起即已生效，且不影响当夜的任何行动选择；
③	对象仅可清除清洗者自身的假标记，不可清除他人标记；真标记不可被清洗；
④	次数每夜至多1次，无全局次数上限；
⑤	状态限

制⑤状态限制：清洗位于昼末清理阶段（步骤0之前），早于沉默覆盖期（自步骤0.5起，6.1.2），故不受沉默封锁（2.8.3④附）；丧失行动能力者（如濒死）不可清洗（异形不持有感染抑制状态，故不涉及该项）；⑥不产生公告清洗不产生任何公告（与感染抑制人数同制，不予通报），故异形阵营外无从得知谁清洗过；

项	说明
②	时点位于白天流程全部结束之后、当夜步骤0之前，故清洗结果自当夜步骤0起即已生效，且不影响当夜的任何行动选择；
⑦	队内可见清洗对异形队友可见，属队内共享信息；异形阵营外一律不可见，不产生公告。

5.9⑧十关核验（不带流水号，与其余各处核验格式统一）①行动位=昼末清理阶段（独立阶段，2.8.6明文新增并同步2.1.1）| ①之二席位=不适用| ②判定基准=字面身份（2.8.1①）| ③④不参与层序| ⑤不予通报（2.8.7；队内可见依2.8.7明文授予（登记于2.8.9⑥））| ⑥不受沉默封锁（依2.8.3④附，位于覆盖期之前）| ⑦每夜1次、无全局上限，依2.5| ⑧不新增批次| ⑨已标注〔适用〕。凡各条款未附「十关核验」者即属之；本处为开放式清单，不预设数目、不逐处列举，新增者依2.8.10自行附具核验即可，无须知会本处，亦无须改动本句。

5.10 异形出局与队内共享

同2.6.2：异形出局后即丧失队内私聊、队友身份可见性、清洗可见性与本方票型可见性，与其余出局者在死人频道中地位平等。

5.11 乔装（异形）

异形可发动乔装（7.3）：每夜至多1次，每个个体全局限2次；于步骤1发动，不占用行动窗口，可与当夜其他行动并存。六、第三阵营·外星人／死囚外星人（人物技能）外星人1只，独立阵营、隐藏身份。

6.1 蛰伏

6.1.1 蛰伏两步

于步骤0.1（步骤0私聊之后、步骤0.5感染抑制之前）发动，早于步骤0.5及其后一切编号步骤、早于步骤2的神探查验；每夜至多对1名目标发动，分两步进行：

项	说明
①	查验 恒得该目标的编号与呈现职业（不报阵营），结果仅自己知晓、不产生公告；揭示范围严格限于此两项，与出局揭示、神探公告同制，不附带任何数值与状态。转职者的揭示口径同神探公告（4.7）：显示其转职后当前职业，并固定标注「原职业：普通船员」（该标注为格式要求，不构成第三项揭示内容）。
②	可选沉默于取得上述查验结果之后，由外星人自行决定是否对该目标施加【沉默】：可施加亦可不施加，选择权在看到结果之后行使；沉默只能指向本次查验的该目标，不可转指他人。目标限制：目标须为其他存活玩家；允许连续两夜对同一目标发动蛰伏（本条不设连夜限制，沉默侧的连夜限制见6.1.2）。使用蛰伏的当夜不能击杀／破坏／自我治疗；白天可谎报查验结果（一律记为虚假指控）。被蛰伏者会收到查验来源的私人反馈（7.2.1）；当夜选择击杀或破坏时不发动蛰伏，不产生反馈。

6.1.2 沉默机制（蛰伏专属）

生效时点：沉默于当夜生效——因蛰伏于步骤 0.1 发动，早于步骤 0.5 及其后一切编号步骤，覆盖期为施加的当夜自步骤0.5起的全部编号步骤，封锁其夜间主动技能（步骤 0 私聊依 2.4.2③ 明文不属主动技能，不受本封锁），不封锁投票。次数限制：（a）同一角色不得连续两夜受到沉默——若该目标于上一夜已被沉默，则当夜不可再对其施加沉默，该选项不出现（不消耗任何额度、不产生任何效果）；中断一夜后即可再次对其沉默。（b）不设全局次数上限——同一角色于整局中可被沉默多次，仅受上述（a）连夜限制约束。（c）与蛰伏目标限制的关系：蛰伏的查验不设连夜限制（6.1.1②），故可连续两夜查验同一目标，但沉默侧仍受本条（a）约束——上一夜已被沉默者，当夜即使再被蛰伏查验，也不可再被施加沉默；该目标于当夜仍可被正常查验，查验结果照常取得。153.封锁范围：当夜的【全部】夜间主动技能——含职业夜间技能、进化（5.1）、转化（5.5）、转职、乔装、验票官紧急会议的发动。明文豁免依 2.8.3④、时序确

认依 2.8.3④附（均为唯一权威源），本条不另列。觉醒（6.2）、变形（6.8.3⑥）与清洗（5.9）不在本范围之列——三者结算于身份改变子步骤／昼末清理阶段，早于本覆盖期，依 2.8.3④附不受封锁。凡导致额度增长、或向他人出手者一律封锁；紧急会议亦受封锁。明文不封锁：白天发言、讨论与投票，以及紧急会议中的投票（若会议由他人发动）。154.不影响被动：不影响任何被动效果——夜晚免疫、抗体、护盾、感染计时与致死、额度到账等一律照常。155.死亡则不生效：若该目标于施加沉默的当夜死亡（步骤9结算），沉默不再生效。156.对本人可见：被沉默者于施加当夜的步骤 0.1（蛰伏）结算完成后立即收到私人反馈，得知自己已被沉默及覆盖期间（7.2.3）。沉默不公示（信息边界）沉默不产生任何公告、不进入任何公告批次，亦不向被沉默者本人以外的任何玩家显示——同阵营队友、敌对阵营，以及一切持有特殊信息权限者（验票官的票源可见、神探的身份标注、异形队内共享信息等）均无从得知谁处于沉默状态；沉默不由系统发布；依 7.0，被沉默者本人可自由决定是否说出，他人亦可就此作任何推理。沉默的生效于系统侧不产生痕迹：被沉默者当夜行动未执行，与主动放弃行动（2.4）在外部表现上完全一致，不产生任何区别于「未行动」的痕迹、提示与反馈——系统不代为披露，不等于玩家不可推知。计分：发动沉默者每发动一次计 0.5 分，计入外星人逃亡积分（6.9.1④）。

6.2 觉醒（双刀）

觉醒于「白天投票驱逐之后、当夜步骤 0 之前」的身份改变子步骤声明（与变形同时点，见6.8.3③）；觉醒属主动技能（2.4.2），但结算于身份改变子步骤（步骤 0 之前），早于沉默覆盖期（自步骤 0.5 起，6.1.2），故依2.8.3④附不受沉默与感染抑制封锁——属时序确认，非豁免、非例外，不登记于2.8.9；不额外占用当夜行动。满足下列任一条件即可选觉醒：第 6夜起，或全场存活玩家总数≤ 6名时（不限阵营）。觉醒可选（不强制），觉醒全局不可逆，觉醒当夜即可使用双刀。刀数：未觉醒时每夜至多1刀；觉醒后每夜至多 2 刀（双刀），可只出1刀。两刀可指向同一目标亦可不同，均依 4.10的攻击结算链分别结算，本条不另设目标限制。时点：两刀均在步骤5结算，按当夜结算顺序连续结算，不存在跨步骤分次指定；决策须于步骤 5 开始前一次性提交，中途不得改指。计分：觉醒后两刀各计一次——击杀／助攻分依各刀分别计（6.9.1）；染血计数依 7.2.7② 同制，两刀各计一次。

6.3 破坏

+2.0~3.0（于步骤 4b 提交破坏行动时自行指定，步长 0.1，共 11 档），全局1次；使用当夜不能击杀／蛰伏／自我治疗。破坏后下一夜倒计时停转（停转夜：自然流逝 0、维修无效）。停转夜内工程师与助理工程师仍可选择维修，但依本条维修不产生任何效果——不削减倒计时、不削减净破坏量，当夜行动即告浪费；系统不置灰该选项，由玩家自行承担误判的代价。本项破坏并入批次⑤的「本夜破坏总量」并向全体玩家公告，不独立成项、不明示来源与破坏量、不做模糊化处理，亦不公布执行只数（详见 2.1批次⑤合并口径）；其来源构成依7.0由玩家自行交叉推断，停转夜是外星人破坏唯一留下的公开足迹。

6.4 夜晚免疫

本条按下列四项分别定义，实现时须各自独立成变量。

6.4.1 四项参数

参数 规则①授予（grant）初始于开局获得 1 次；第 7 夜获得 1 次（于该夜无条件发放，不附加存活数、阶段或其他任何条件；发放时序依2.1的默认额度发放时序）

项	说明
②	上限（maximum）全局累计最多2次，即上述两项之和
③	消耗（consume）自动触发，无需操作。仅于伤害未被任何抵挡层拦下、将要命中时消耗1次；被保护、巡逻或护盾抵挡的那一点不

触发、不消耗；同夜累计伤害中，突破抵挡层的那一点方触发参数 规则④结转（carry）未消耗次数跨夜保留，可带入寂灭时刻与决斗时刻继续使用，不因阶段切换而清零。〔效果〕触发后当夜免疫后续一切致死来源（含伤害、毒药致濒死与感染致死）——属当夜全额减免，不受单次抵免疫限制。

6.4.2 三个致死来源（须分别

实现，不得只做伤害侧）来源 触发时点 效果伤害侧 伤害未被任何抵挡层拦下、将要命中时 消耗 1 次并免疫当夜后续一切致死来源毒药侧 步骤 0.55 毒药致濒死 结算时：该角色因毒药而即将进入濒死的那一刻（落身当夜为第 1夜、第 3 夜步骤 0.55致濒死，4.6.4③）消耗 1 次并阻止该次致濒死：不进入濒死、不结算死亡，该次毒药标记同时清除感染侧 步骤 0.55 感染致死结算时：该角色因感染而即将进入濒死的那一刻 消耗 1 次并阻止该次致死：不进入濒死、不结算死亡，该次感染标记同时清除三者均为自动触发，无需操作，不需该角色处于可行动状态；额度一经消耗即减少，不因拦截成功而返还。本条的三个致死来源皆系「消耗夜晚免疫额度」，与「免疫感染」是两回事——免疫感染指于施加阶段拦截标记、使其无法落身，本条不具此效果；感染仍可正常落身与计时，仅在最终将要致死的那一刻才消耗额度拦截。故夜晚免疫是「免于致死」的防线，而非「免于被感染」的防线：它不阻止你被感染，只在感染要你命的那一刻救你一次。本条仅于致死一刻生效，于施加阶段拦截感染标记——触发当夜仍可被正常施加并烙上感染标记（含假标记），标记照常计时。故夜晚免疫不构成感染侧的任何减免层，不参与5.3的抵挡层序，亦不出现在感染侧的全额减免清单中。（同夜并存多个致死来源者）毒药侧与感染侧时点相同（皆于步骤0.55），与伤害侧同夜并存者亦同——先结算者消耗 1次并

触发当夜免疫（6.4.1④），其后之其余致死来源一并免疫，不再另行消耗；余额不足 1次者无从触发，各来源照常致死。毒药非感染标记，本条对毒药之适用依 4.6.4③ 与 2.8.2⑨，不适用 3.3。

6.4.3 消耗对本人可见

每次实际消耗均随所在步骤结算完成后向外星人本人送达私人反馈，告知消耗已发生、消耗路径（伤害侧／毒药侧／感染侧）与剩余次数，详见 7.2.4；不揭示攻击者与施加者的编号、职业与阵营。

6.5 感染治疗额度（自用）

外星人不持有任何感染免疫状态，其对抗感染的手段为感染抑制（3.3，与人类同制）与本条感染治疗额度。

项	说明
①	获得：每次获得真感染时（即感染的施加未被任何抵挡层拦截、标记实际落身之时），获得 1 次感染治疗额度。
②	持有上限：同时至多持有 1 次——已持有而未使用者，其后再被感染不额外获得，须先用尽（或失效）方可再次取得。
③	用途：仅可自用——只能清除外星人自身的感染，不得对任何其他角色使用；使用后立即清除自身感染，并赋予抗体（口径同 3.3.8：时限型，仅存在于获得后的下一个夜晚，该夜内抵挡 1 次感染，该夜结束时一律失效、不结转、不累积；仅抵挡感染，不抵挡任何伤害）。
④	行动选择——自我治疗与蛰伏（6.1）、击杀（6.6）、破坏（6.3）共同构成外星人当夜的四选一，须于当夜行动时一次性声明；选定自我治疗即占用当夜行动名额，放弃其余三项；与医生的治疗／救援同窗口结算、不另设步骤，故清除效果于步骤 8 实际落地，但行动名额已于当夜声明时占用。 与感染抑制的关系：抑制（3.3.4）使当夜丧失全部主动行动能力，故自我治疗与抑制当夜互斥、不可并用——被感染者须在「放弃行动治疗」与「放弃行动抑制」之间择一。
⑤	与当夜其他行动的关系——本额度占用当夜行动名额：选定自我治疗即占用当夜行动名额，与蛰伏／击杀／破坏互斥，四者当夜只能择一；被感染而仍选择出刀、破坏或蛰伏者，即等于放弃当夜清除，须自行承担感染计时的后果。
⑥	失效：未使用的额度不跨夜保留于「感染被清除之后」——自身感染因任何原因消失（含被医生清除、被本额度清除）后，余下的额度即予作废；再度被感染时重新依
⑦	寂灭时刻：步骤 8 在寂灭时刻中因无医生而空转，但外星人使用本额度不依赖医生在场，故寂灭时刻中本额度照常可用——作为预防手段，须于感染致死夜到来前的夜晚行使（依 3.3.6）。寂灭期间拦截感染致死，就外星人而言仅夜晚免疫（6.4）一项（死囚复生 6.8.4 为死囚外星人专属，与经典外星人无涉）；菜单之收敛依 1.4.1.4，本条不另列。

6.6 击杀

每夜出刀数依 6.2（未觉醒至多 1 刀、觉醒后至多 2 刀）；目标须为存活者，可为任意阵营（人类／异形／自己均可）；自杀时自身抵挡层照常抵挡、击杀归属归自己；对已濒死者的伤害为 0，不禁止指定但恒为浪费。外星人随时可击杀异形，不限于寂灭时刻；人类全灭后的寂灭时刻中同样可以（可反击异形，使「持续战斗至一方全灭」成立）。击杀与自我治疗互斥：当夜选择出刀（含双刀）即放弃自我治疗，须自行承担感染计时的后果。

6.7 乔装（外星人）

外星人可发动乔装（7.3）：每夜至多 1 次，全局限 2 次；于步骤 1 发动，不占用行动窗口，可与当夜其他行动并存。其发动、伪装身份池、效力与可见性一律依 7.3（唯一权威源），本条不另述。

6.8 死囚外星人（与经典外星人同席位）

设定：本船原船长，精通各项技能，潜伏船中意图夺回船只。

6.8.1 定位

外星人阵营的两个变体——「经典外星人」（6.1~6.7）与「死囚外星人」（本节）——开局定其一，构成外星人位的二选一。二者真实阵营同为第三阵营，故一切阵营类条款自动命中（1.2、4.4.2①、3.3.4 等均无须改动）。

6.8.2 不具有经典技能

死囚外星人不持有经典外星人的任何技能——蛰伏（含沉默）、双刀、破坏（停转夜不随之取得，依 6.8.6②）、夜晚免疫（6.4）、感染治疗额度（6.5）、乔装 2 次（7.3，含强力乔装 7.3.0）于呈现异形时依 6.8.3⑧克隆取得（全局次数按死囚本体计，跨形态累计，不额外增加异形侧次数；故死囚局乔装总数同为 8 次，见 7.3.1）。其能力仅为三项：①变形（6.8.3）+②复生（6.8.4）+③作为外星人阵营成员参与清场与胜负。死囚外星人依 6.8.1 阵营类条款自动命中，同持感染抑制额度 2 次（3.3.4）。

6.8.3 变形

项	说明
①	范围：可变化为本局职业池（2.3.0 开局公告所列）内之全部职业——即本局开局公告所列全部人类职业之任一，或异形；人类职业项随本局席位之实际选定而变动：猎手局含猎手而不含警长、毒师局含毒师而不含救援医师、工匠局含工匠而不含保镖、窃听者局含窃听者而不含验票官（各席位恒取其实际在场者，其余变体不在场即不可变）；故可选项数随局而定，不固定为 9 项。该池于开局即确定，其后固定不变：池内职业之持有者是否死亡／出局，不影响该职业仍在池中——已出局／已死亡之职业亦可变为（其镜像账本依 2.8.5 持续运行，故变入后按其当时状态读取）。不可变为外星人，亦不可变为转职衍生职业（武装船员、助理工程师、临时医生）。
②	欺骗〔适用〕：变形对三类查验的效力依 2.8.1
③	时点与冷却：变形于「白天投票驱逐之后、当夜步骤 0 之前」的身份改变于步骤结算，与各类额度的被动到账同时点（各镜像依 2.8.5
④	被动额度：各可变形身份的镜像账本自开局即建立并全程并行运行；每一镜像于额度到账时点已依其自身身份独立领取当夜应得的被动额度（稻草人先领、变形仅转移操作权），故变形者于该夜即以其呈现身份使用当夜已到账的额度。例：第 5 夜变为警长者，其警长镜像已于当夜到账时点领取 4.4.3 的「第 5 夜+1 发」，变形后即可使用。变形不改已到账额度。
⑤	资源：依 2.8.5——各可变形身份的镜像账本自

开局即建立并全程并行运行；被动资源持续累积，主动资源（含进化）仅于实际处于该身份期间产生；离开即封存、切回即恢复当时状态。⑥封锁：变形属主动技能（2.4.2），但结算于身份改变于步骤（步骤 0 之前），早于沉默覆盖期（自步骤 0.5 起，6.1.2），故依 2.8.3④附不受沉默与感染抑制封锁——属时序确认，非豁免、非例外；且死囚局无沉默源（6.8.6①），封锁条款在该局本就空转。处于濒死或其他丧失行动能力状态者不可变形（2.4.1 附则）。⑦不得转职：变形者不得执行普通船员转职（4.2）；其呈现为普通船员时亦不取得转职资格——转职以真实身份底册为准，变形不改其人、只换其业。⑧呈现异形时＝克隆：克隆除「社交与队内共享」之外的一切异形技能与被动——含出刀、感染、破坏、结茧、乔装 2 次（含强力乔装 7.3.0；全局次数按本体计、跨形态累计）、进化、转化（5.5，2 次上限跨形态累计）、清洗（5.9）、效果免疫，以及 5.8「每夜四选一」的行动结构（受该约束）；刀数（5.6）属被动，依 2.8.5②于异形镜像中持续运行，呈现时按其当时状态读取。感染标记可见性（3.3.10④）不

属社交功能，故一并克隆：呈现异形时可见全场感染标记清单，并可分辨各标记为真标记抑或假标记，与真异形同制。真异形无从看见呈现异形的死囚，仅知其存在、不知其编号。不克隆（社交与队内共享）：队内互认、队内私聊、清洗可见性、刀数可见性、本方票型可见性——死囚不进异形频道，与真异形互不可见、互不为友方，故双向皆可常规出刀（死囚刀异形不属例外）。破坏者暴露（3.2）：内部计数按真实阵营累计，但公告依 2.8.12④只报「编号+呈现职业」，不揭示真实阵营与真实职业；故死囚呈现异形破坏达标时，公告报「异形」之呈现职业，不报第三阵营。

6.8.4 复生

项	说明
①	触发与时点：医生未救的濒死者，可由死囚复活；限定在濒死当夜，于步骤 8 与医生救援同窗口结算（晚于步骤7、早于步骤9），故属抢救而非起死回生，不违反「步骤 9 为死亡硬结算点」。
②	与医生的关系：二者于步骤8依当夜结算顺序串行结算，先结算者生效；后结算者因「目标已被处理（已被救）」而落空——依 2.1.2
③	濒死可见性：明文授予「可见当夜濒死者」（比照 3.3.12治疗／救援所需的最低可见性）。
④	对象与次数：对象为当夜任一濒死且未被救活者，不限阵营与呈现身份，含真异形、含死囚自己（自救）；全局 2 次，每夜至多使用「当前持有额度」次（持有 2 次即可同夜用2次），自救同样占用当夜上限与全局额度。
⑤	行动权与封锁：不占当夜行动权，可与呈现身份的职业行动并存（2.5.3的职业侧互斥仍约束其职业行为，复生不受该互斥限制）；属主动技能，受沉默与感染抑制封锁，自救豁免。
⑥	留痕：公开「本夜发生N 次复生」及剩余次数，不公开被复生者编号（公开即等于向全场广播某人曾濒死，违反濒死仅对医生与死囚可见的口径）；本留痕仅报复生次数，不公开被复生者编号，不构成对濒死可见性（3.3.12、4.10.4

6.8.5 判定（依 2.8.1）

项	说明
①	一切判定按字面身份
②	出局判定按真实阵营（第三阵营），故清场与胜负统计、出局揭示、悬赏（4.4.2
③	「友方异形」以队内互认为准，死囚不进异形队内频道、真异形不认其为队友，故双向皆可常规出刀（死囚刀异形不属例外），此为 2.8.1
④	呈现异形时＝克隆异形（6.8.3
⑤	伤害类型依 2.8.4按变形所得形态报告。

6.8.6 与经典外星人局的功能差异

选死囚局时：

项	说明
①	全场无沉默源（死囚不持蛰伏），相关「受沉默封锁」条款在该局空转
②	〔通则 3.2.5 之例外〕无停转夜：3.2.5的触发主体仅为经典外星人的破坏，死囚呈现异形破坏按字面为异形，不触发停转夜
③	外星人感染侧交互（夜晚免疫拦截感染致死、自我治疗占行动）不出现。选经典外星人局时以上各项照常。

6.8.7 十关核验

①行动位＝身份改变子步骤（变形）＋步骤 8（复生） | ①之二席位＝与经典外星人同席位（6.8）②判定基准＝字面身份（2.8.1①），出局判定按真实阵营（2.8.1②）；对查验的效力依2.8.1③之三③伤害侧＝呈现异形时克隆结茧护盾，层序依 2.8.2⑥④感染侧＝呈现异形时取得效果免疫，依 5.3.2③（不参与/层序）⑤不公开（2.8.7）；复生留痕随批次⑥公开次数、不公开编号；当夜无死亡者批次⑥不发布，该留痕顺延并入下一有死亡之夜的批次⑥⑥变形不受沉默封锁（依2.8.3④附，位于覆盖期之前；且死囚局无沉默源，6.8.6①）；复生受封锁（2.8.3③总清单内）⑦额度记账依 2.8.5镜像账本（被动累积、主动不代执行）⑧不新增批次（复生并入⑥）⑨已标注〔适用〕／〔例外〕见2.8.9⑨⑩

6.9 逃亡（外星人次胜路径）

外星人于积分达门槛后得主动脱离对局，经系统公告者判为次胜（小胜）；其出局后对局继续进行，其余两阵营按 1.2.5 判定。本条为全场唯一的"个人战绩型"胜利：外星人自对局中抽身，不因之终结他人的胜负进程，亦不剥夺其余两阵营的任何胜利路径。

6.9.1 积分构成〔唯一权威源〕

本条仅定分值；一切"是否计分、计何种输出"之判定，悉依 4.10.0 有效输出／无效输出，本条不另设判据。凡下列情形经 4.10.0 判定为该外星人之有效输出者，依本条计分。

项	说明
①	致死型・击杀分：普通船员 1.5 分；转职者及一切有职业者 2.0 分；异形 2.5 分。目标之阵营依真实阵营计（2.8.1
②	濒死型・助攻分：1.0 分，不区分阵营。
③	追溯型・助攻分：0.5 分，不区分阵营；追溯时限 5 夜、结算终点＝目标死亡、销毁条件依 4.10.0
④	参与成功驱逐：投给最终被驱逐者（2.3.4）者 0.5 分；白天常规投票与夜晚会议（2.3.3）同制。本项累计上限 3 分（至多 6 次）。
⑤	沉默：依 6.1.2 发动沉默者 0.5 分。本项累计上限 3 分（至多 6 次）。
⑥	档位次序：致死型＞濒死型＞追溯型；同一发起者对同一目标取最高档、不叠加，且同一夜至多结算一次（4.10.0
⑦	本款五项各自独立、分别累计，不相互替代、不相互折抵；沉默分即沉默分，不因查验与否而增减。
⑧	不计入者：自指出手（2.8.15）不计分——含自指击杀与自指助攻，明文排除；破坏（6.3）、结茧、自我治疗（6.5）等非致死行动不计分；假标记（5.3.5）不致濒死，不计

分；一切经 4.10.0⑥ 判定为无效输出者不计分。⑨门槛＝10 分。⑩推论·和平路线不成立：④⑤二项之合计上限为 6 分，不足门槛，故纯以沉默与跟票而不出手者恒不可达标。

6.9.2 达标与逃亡资格

项	说明
①	检查时点：于步骤 9 死亡结算完成后统一检查（与本阶段其他结算同节点）；积分达 10 分者即取得逃亡资格。
②	资格一经取得即永久保留，不因其后被沉默、感染抑制、濒死、失能或"当前不可逃亡"（6.9.5）而作废。
③	觉醒后双刀各计一次，与 7.2.7
④	积分对他方不予通报（2.8.7）：不进任何公告批次、不向任何其他玩家公开、不进队内共享；其他玩家仅可依公开信息与自身记录推理（7.0）。
⑤	本人独家可见：外星人本人可持续查看自己之当前积分、
⑥	各项上限（6.9.1

6.9.3 逃亡窗口与执行

项	说明
①	窗口：取得资格后，外星人得于白天讨论之前、以及此后其自身的每一个行动窗口执行逃亡，只要仍具资格且不受 6.9.5 限制。「自身的行动窗口」之界定：指 2.1.1 中该玩家于夜间可得行动之各步骤位（步骤 0.1 蛰伏、步骤 3 类、步骤 4b、步骤 5、步骤 6 等，依其当夜实际可选之菜单），以及步骤 10 夜晚会议中其自身发言之前；不含步骤 9 死亡结算与步骤 11 倒计时结算（该二处为系统结算节点，非玩家行动窗口），亦不含其已被沉默／感染抑制而当夜无从行动之窗口。
②	占用行动窗口：逃亡占用一个行动窗口——执行后当夜不得再执行任何其他行动（出刀／蛰伏／破坏／自我治疗／结茧等），当夜剩余行动额度一并放弃。
③	不再成为目标：逃亡生效后，该玩家当夜及此后不再成为任何行动的目标，亦不再参与任何后续结算（含步骤 7 异形出刀）。
④	可抢先脱离：外星人出刀位于步骤 5、异形位于步骤 7，故其得于步骤 5 选择逃亡以规避当夜异形反击；此为占用行动窗口之正当收益，不予封堵。
⑤	次数：逃亡每局至多执行一次，一经生效即不可逆，不因任何事由回滚（4.10.3）。
⑥	挂机接管者之次胜归属：挂机者之角色由系统接管继续参与（1.2.2），其在规则上之一切权利与判定与正常存活者完全相同、AI 之决策与该玩家本人之决策具同等效力，故由接管方代为执行之逃亡，其取得之次胜归该玩家本人，不归系统、不归他人；接管期间取得之逃亡资格亦归该玩家。

6.9.4 出局效应与公告

项	说明
①	出局：逃亡生效即该玩家出局，走驱逐效应（2.3.4）——不进入死亡名单／死亡公告，不触发死亡相关效果；其所属阵营存活计数相应减 1。外星人阵营仅 1 名成员，故其出局即该阵营全灭，其后一切以"阵营为外星人"为条件之判定均按已灭处理。
②	公告：随批次
③	报告字段之差量：逃亡者无尸体、亦无死亡，其出局揭示中「尸体调查报告」字段不列任何致死来源，仅标注「已逃亡」——不得沿用

4.10.6 之致死来源清单。④出局者权利：死人频道（2.6.2）、全知视角（2.6.3）与押注（2.6.4）照常适用；留言（2.6.1）明文不适用

——逃亡者不得提交留言。〔通则 2.6.1 之例外，登记于 2.8.9(22)〕⑤胜负：逃亡生效即判外星人次胜；对局继续，依 1.2.5。

6.9.5 限制：不得送另一方获胜

项	说明
①	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（1.2.3
②	检查时点＝执行时，非达标时——达标与执行可能相隔数夜，局面会变。
③	不成立时：宣告不生效，且不消耗任何资源、不占用行动窗口、不暴露身份、不产生任何公告与反馈；其得于其后任一窗口再次尝试。
④	推论：外星人不得击杀至异形全灭或人类全灭，否则无从逃亡；故其积分构成必然同时取自两方。本款对该玩家的投票行为同样适用——为 0.5 分投出最后一只异形致其全灭者，反使逃亡不成立。

6.9.6 未逃亡而出局者

已具资格但未执行逃亡即被出局（含投票驱逐与一切其他出局方式）者，判失败，不适用本条之次胜；出局效应依各出局方式之既有条款，原因不标注逃亡。次胜须由其自己走出来。

6.9.7 阶段适用

项	说明
①	寂灭时刻（1.4.1）与决斗时刻（1.4.2）不适用本条——该二阶段无白天流程与投票，且此时外星人本即得搏独存（大胜），逃亡反属放弃，逻辑自治。
②	进入寂灭时刻或决斗时刻前已取得之资格予以保留，但于该二阶段内无从执行。
③	加时与求和（1.5.3）不影响本条。

6.9.8 十关核验

①行动位＝白天讨论前，或其自身之任一行动窗口（占用行动窗口） | ①之二 席位＝不适用（外星人专属，两变体同有）②判定基准＝依积分事实，不涉及身份判定；出局揭示依 2.8.1② 按真实阵营③④ 不参与层序（非减免层）⑤积分不予通报（2.8.7）；逃亡之揭示随批次⑩公开，属明文授予公开⑥不受封锁（被动资格不因失能而作废；执行须具行动能力，故受沉默封锁依 2.8.3③）⑦不占额度、不消耗资源⑧不新增批次（并入⑩）⑨不属〔例外〕——出局效应依 2.8.12 与 2.3.4 既有口径，其报告字段之差量另登记于 2.8.9 | ⑩发起者记账依 2.8.16 自动适用；本条之追溯档案另设数值——追溯时限 5 夜、结算终点＝目标死亡、销毁条件依 4.10.0⑤——已援引 4.10.0，无须另设记账规则

七、跨阵营交互与通用规则

7.0 推理自由

约束的是「系统向谁通报什么」，不约束玩家推理②

7.0 推理自由通则（防透视，不禁推理）

本章及全文一切信息条款所约束者，仅为「系统向谁通报什么」——实现层不得把隐藏字段写进公告、私人反馈与界面；规则从不约束玩家的思考。凡玩家以自身合法持有的信息（公开公告、私人反馈、他人发言与行为、自身记忆与记录，含身份备注 2.7）所作的任何推断、比对、统计与串联，一律允许，规则不设禁区、不设上限，亦不作正确性担保。据此，全文凡出现「无从据此反推」「不得反推」「不可被差值反推」「不进入公开推理素材」「不作为公开推理素材」等表述，其含义一律为：该单次反馈或该公告本身的信息量不足以直接读出结论，系统亦不代为计算、不作任何提示。此类表述不等于禁止玩家跨夜累积、交叉比对或依结果反推原因。系统不告知，与玩家不可知，是两回事。特别澄清三例①攻击结果的「无效」为统一口径（7.2.2），单次无从分辨被保护／被护盾／被免疫／目标已濒死，但玩家可就同一目标、跨夜次、依抵挡层的存续规律作统计与排除；②沉默（6.1）与查验来源（7.2.1）不公示，指不产生任何公开痕迹，但被沉默者、被查验者本人可自由决定是否说出，他人亦可就其发言作任何推理；③不公开清单（7.1）所列各项，指不由系统发布，不指不可推理。玩家依推理得出的结论，无论对错，均自担其后果；规则不作担保，亦不因结论正确而回溯认定为泄露。

7.1 公告机制与最小信息

未列入 2.1.6 批次、未经明文授予者一律不公开（＝2.8.7）；最小信息原则见 2.8.12③

7.1 公告机制（分批次公告 vs 不公开）

7.1.1 分批次公告原则

公开信息随产生随公告，不集中到夜晚末尾统一发布；公开内容见 2.1.6 之○~⑩（含批次○开局职业公告）。公告批次与 1.2.3 的判定顺序为同符异义的两套编号，引用时须冠以前缀。

7.1.2 不公开清单（示例索引·不具穷举效力）

凡未列入 2.1.6 公告批次、且未由专门条文明文授予可见性者，一律不公开（2.8.7）。下表为示例索引：类别 具体项 票型与票源各玩家的投票对象 感知类 保镖受袭感知所得的伤害类型（仅保镖本人知晓）（票源编号，仅验票官与本方队友可见） 行动与结果 各玩家行动选择、查验结果私聊内容 私聊内容（除窃听器依 4.12 读取者外，一律不公开；经其提交者随批次⑩公开但不保真） 感染相关 感染对象（本人、医生与异形阵营除外，见感染标记可见性）、抗体持有状态（仅本人可见） 保护与沉默 保护目标、沉默对象与沉默状态（仅被沉默者本人可见，见 6.1） 身份与数值 进化方向、额度余量行动与结果各玩家行动选择、查验结果私人反馈被查验者的查验来源反馈（7.2.1）、攻击方的攻击结果反馈（7.2.2）、被沉默者的沉默告知（7.2.3）、外星人的夜晚免疫消耗告知（7.2.4） 识别类 警长／猎手的武装识别（4.4、4.4.7⑤）、神探的身份标注（4.7）、武装船员的警长／猎手识别（4.2、4.2.2） 进度类 维修人数消息 N（4.1）、工程师与助理工程师的累计维修量标记（4.3）、制药进程的进度（3.3，仅本人可见）、身份备注（2.7） 乔装乔装的发动与所伪装的职业（仅发动者本人可见，7.3）

7.1.3 最小必要可见性

规则为「使某项技能得以行使」而明文授予的可见性，以最小必要为限，且一律不附带阵营信息。现存三例：

项	说明
①	感染标记对医生、本人与异形阵营可见（3.3.10）
②	「谁处于濒死」对医生可见，「其因何濒死」则仅在其真正执行救援、消耗救援额度后，就该名被救援目标可见，此为执行治疗与救援的最低信息基础
③	「当夜濒死者」对死因外星人可见（6.8.4）

7.1.4 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。

7.2 私人反馈

共十类（7.2.1~7.2.10），以「最小可判定结论」为限，只报结果不报原因④

7.2 私人反馈（单向知情）

规则在保留 7.1 最小信息原则的前提下增设下列十类私人反馈（7.2.1~7.2.10），仅接收者本人可见，不产生公告；送达不构成任何行动、

共十类：7.2.8 接种告知（被接种者本人，仅自知其持有与剩余夜数，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）、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）。三者均不进入任何公告批次。

不消耗额度，不附带对方编号、职业与阵营，接收者不得据此主张额外权利。【编号之缺省与明文授予】「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仅 7.2.7（染血指认）—

类。以「最小可判定结论」为限：只报结果，不报原因。各类反馈一律以「次」计——每触发一次即送达一次，不因对象重复而合并或省略；7.2.5 与 7.2.6 之「次」分别依其本身之 timing 口径（7.2.5 每执行一次保护即送达一次；7.2.6 仅于施加当夜送达一次，存续期间不重复）。编号 反馈类型 触发与内容

7.2.1 被查验者的查

验来源反馈在步骤0.1（外星人蛰伏）或步骤 2（普通船员查验、神探查验）被指定为查验目标并结算后，立即收到一条私人反馈；仅显示查验来源类别，取值三种——「普通船员」／「神探」／「外星人」；不显示查验者编号、结果与查验次数

7.2.2 攻击方的攻击

结果反馈攻击结算完成后攻击方立即收到一条私人反馈，取值仅两种——本次攻击使目标进入濒死→「你的攻击生效」；未造成濒死→「你的攻击无效」

7.2.3 被沉默者的沉

默告知 被外星人蛰伏施加沉默时，被沉默者于该夜步骤0.1 结算完成后立即收到私人反馈：告知其已被沉默及覆盖期间（当夜的夜间主动技能被封锁，投票与私聊不受影响）触发与内容编号 反馈类型 触发与内容

7.2.4 外星人的夜晚免疫消耗告知夜晚免疫实际消耗

1 次后，立即向外星人本人送达一条私人反馈：告知消耗已发生、消耗路径（伤害侧／毒药侧／感染侧）与剩余次数

7.2.5 被保护者的保护告知于步骤 3 被保镖指定为保护目标且该保护已结算时，立即向该被保护

者送达；仅告知「你今夜被保护」，不含是否遭攻击、不含伤害类型、不揭示保护者编号与职业。以「次」计：保镖每夜重新指定目标，故每执行一次保护即于该夜送达一次，不因对象重复而合并或省略（4.8.1）编号 反馈类型 触发与内容

7.2.6 结茧护盾的施加告知于步骤 4b 结茧实际

施加并结算时，立即向该被施加者送达；仅告知「你获得一层护盾」，不含施加者编号与职业、不含来源。以「次」计：仅于施加当夜告知一次，护盾存续期间不重复告知；护盾被打破后该目标再被施加者，就新的一次施加另行送达（5.7②⑧）

7.2.1 被查验者的查验来源反馈

167.触发：任何玩家在步骤 0.1（外星人蛰伏）或步骤 2（普通船员查验、神探查验）被指定为查验目标并结算后，立即收到一条私人反馈；无论该次查验是否取得新信息（重复查验同一目标同样送达）。168.内容：仅显示查验来源类别，取值三种——「普通船员」（4.1，与职业名逐字一致，不泛指人类阵营／）「神探」（4.7／）「外星人」（6.1）；不显示查验者编号、结果与查验次数。169.合并显示：在「同一步骤内」按类别合并为一条（如「你被『普通船员』『神探』查验」），每类至多出现一次，不显示次数与先后。步骤0.1 与步骤 2分属两个步骤，故被外星人与人类同夜查验者会收到两条独立反馈。170.时点：随该查验所在步骤结算完成后立即送达，不延迟至白天。171.不触发的情形：普通船员选择协助维修（4.1）、神探选择发布公告（4.7）、外星人当夜选择击杀或破坏（6.1）均不执行查验／蛰伏，不产生反馈；无查验能力者不会成为来源。172.接收者状态不影响送达：反馈为被动送达，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。

7.2.2 攻击方的攻击结果反馈

适用行动一切造成伤害的攻击——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／武装船员的枪击。感染不属伤害，不适用本条。触发与内容攻击结算完成后攻击方立即收到一条私人反馈，取值仅两种——本次攻击使目标进入濒死→「你的攻击生效」；未造成濒死→「你的攻击无效」。「无效」的统一口径凡该次伤害被抵挡、未造成濒死，一律显示「无效」，不区分原因。玩家界面统一显示「无效」，但实现须区分下列四类内部原因，各自独立判定、不得合并处理：

项	说明
①	对濒死目标的伤害为0目标于该次结算前已濒死，本次致死伤害行为的伤害计为0，当夜行动额度即告作废、不得改选；
②	被主动保护类抵挡（保镖保护4.8／警长巡逻4.4）；
③	被结茧护盾或工匠护甲抵挡（5.7、4.11）；
④	被自动免疫吃掉（外星人夜晚免疫6.4／工程师安全室4.3.1）。

②③④均消耗该次攻击的额度与目标指定，①则使额度作废且不得改选。因共用同一「无效」字样，单次反馈本身不含原因信息，系系统不代为区分、不作提示；攻击方仍可依 7.0就跨夜累积与排除自行推理。「生效」的口径仅以是否造成濒死为准，不含后续结果（是否被步骤 8救援、是否于步骤 9 死亡均不在反馈范围内），攻击方仍须依靠死亡名单（批次⑥）等推断。多次攻击的反馈可指定多目标的攻击，各目标伤害分别独立结算；同一次出手内的各份于该次出手全部结算完毕后合并为一条汇总反馈，就其中每一份分别标注「生效」或「无效」，每条对照其对应目标（4.10.4④）；不同出手各自独立送达。反馈不揭示抵抗来源（保护／护盾／免疫）、是否误伤、被保护者编号、目标阵营与职业；「生效」不意味着目标必定死亡，「无效」也不意味着目标是人类。与调查报告的关系：对已濒死目标的攻击虽反馈「无效」，仍依

4.10.6 记入该目标的调查报告

，故攻击方得以由报告反推自己那一份属于「目标已濒死」而非被抵挡；报告不含编号与次数，他人无从据此推知攻击者身份、攻击份数与攻击次序。与保镖受袭感知的关系二者并存且互不合并——4.8报伤害类型（防守方），本条报攻击结果（攻击方）。

7.2.3 被沉默者的沉默告知

177.触发：玩家被外星人蛰伏施加沉默时（6.1）；被沉默者于该夜步骤 0.1（蛰伏）结算完成后立即收到私人反馈。178.内容：告知其已被沉默及覆盖期间——即次夜的夜间主动技能被封锁，投票与私聊不受影响。不含沉默来源、不含施加者的编号与阵营。179.时点与后续：于施加当夜（步骤 0.1 结算后）送达；所告知的沉默效果亦于当夜生效（6.1.2）。若该玩家于施加当夜经步骤 9死亡结算，沉默不再生效，本反馈亦随之失效、不另行补发。180.性质：本反馈仅为使被沉默者能够安排次夜行动，属最低必要告知；被沉默者不得据此主张豁免，亦不得据此获知施加者的编号、职业与阵营。

7.2.4 外星人的夜晚免疫消耗告知

181.触发：外星人的夜晚免疫（6.4）于下列三种情形之一实际消耗 1次后，立即向外星人本人送达一条私人反馈——

项	说明
---	----

①	伤害侧：伤害未被任何抵挡层拦下、将要命中时消耗
②	毒药侧：步骤 0.55 毒药将要致濒死时消耗并清除该标记
③	感染侧：步骤0.55 感染将要致死时消耗并清除该标记。三者共用同一份额度，任一路径消耗均触发本反馈；同夜并存多个致死来源者依 6.4.2仅消耗 1 次，本反馈亦仅送达一次。182.内容：严格以「最小可判定结论」为限，仅告知三件事——消耗已发生、消耗路径属上述哪一种、剩余次数。不揭示：攻击者或施加者的编号、职业与阵营；攻击来源（不区分异形出刀／外星人出刀／枪击）；被抵挡层拦下而未消耗的情形（未消耗即不送达）；该次消耗发生的具体步骤与结算顺序。183.时点：随该次消耗所在步骤结算完成后立即送达，不延迟至白天。毒药侧与感染侧于步骤 0.55 结算后送达，伤害侧于步骤 7 结算后送达。184.接收者状态不影响送达：反馈为被动送达，外星人当夜濒死、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。若外星人于该夜步骤9死亡结算，本反馈于其出局前照常送达。性质与边界本反馈仅为使外星人能够核算其免疫额度（全局上限2次，用一次少一次），属最低必要告知；外星人不得据此主张豁免，亦不得据此获知任何攻击方身份。与 7.2.2 攻击结果反馈构成对称两端：攻击方只报「生效／无效」不报原因（7.2.2），被消耗方只报「已消耗及剩余次数」不报来源（本条）——两端均不含据以直接读出对方的信息；双方依 7.0 所作的一切推理不受本条限制，信息对称性不被破坏。

7.2.5 被保护者的保护告知

185.触发：玩家于步骤 3 被保镖指定为保护目标、且该保护已结算时，立即向该被保护者送达一条私人反馈。186.内容：仅告知「你今夜被保护」。不含是否实际遭攻击、不含伤害类型、不揭示保护者编号与职业。187.时点：随步骤 3 保护结算完成后立即送达。188.与

4.8.3 的关系：二者并存且互不合并——4.8.3 为保镖独享的伤害类型（防守方情报），本条为被保护者所得的最低告知（受保护方情报）。编号 反馈类型 触发与内容

7.2.7 染血指认（受攻击者的攻击

者编号告知）同一攻击个体累计达 3 次「出刀致濒死」后，自其第 4 次及以后每一次出刀，受攻击者于该次出刀结算完成后得知该攻击者之编号；无论该次是否造成濒死

7.2.7 染血指认反馈（受攻击者的攻击者编号告知）

本条为 7.2 项下唯一明文授予「对方编号」之反馈，其正当性依 7.2 总则【编号之缺省与明文授予】，不属〔例外〕；本条另登记于2.8.9(20) 以为索引指针（该册为索引，不重述本条内容，故与本句不相冲突）。①计数主体与计数单位：以「个体」为单位独立计算，不按阵营合并、不跨个体共享。计数主体限于异形与外星人（含死囚外星人）；人类的一切攻击（含警长／猎手／武装船员之枪击、毒师之毒药）不产生本反馈。死囚呈现异形者，计数按本体累计、跨形态连续，不因变形（6.8.3）而清零或另立一本账。②计数口径〔唯一权威源·出刀致濒死〕：凡该个体之出刀使目标进入濒死状态（4.10.4）者，即计 1 次；是否最终死亡、是否被步骤 8 救回，均不影响本次计数。计入者：异形出刀（5.6，含额外出刀 5.4.2、自指出刀）、外星人出刀（6.6，含双刀 6.2，两刀各计一次）。不计入者：①未造成濒死之出刀（被任一层抵挡层吸收、目标已处于濒死、依 2.1.2③落空者）；②感染（5.3，含感染进化与真标记致死，其于步骤 0.55 致濒死者）——本条之「导致濒死」以出刀为限，感染不属之，故感染致死不计入本计数，亦不受本条约束；③假标记（5.3.5）不致濒死；④破坏（5.2／6.3）、结茧（5.7）、清洗（5.9）等非出刀行动；⑤人类之一切攻击（含警长／猎手／武装船员之枪击、毒师之毒药）——计数主体本不含人类（见①）。自指出刀（2.8.15）计入计数，但攻击者与受攻击者为同一人，本反馈不产生。③阈值与效力：同一计数主体累计达 3 次出刀致濒死后，自其第 4 次及以后每一次出刀，无论该次是否造成濒死，受攻击者均得知该攻击者之编号。「无论是否造成濒死」——含该次攻击被抵挡层吸收、目标未进入濒死之情形，反馈照常送达。达阈值当夜之剩余出刀即行适用，不必待次夜；已达阈值者其后每次出刀均触发，不设次数上限。示例：某异形已有 3 次出刀致濒死，其第 4 次出刀被保镖保护挡下（未造成濒死），受攻击者仍得知其编号。④内容与时点：仅告知攻击者编号一项，不含其职业、阵营、攻击类型、出手次序与累计次数；于该次出刀结算完成后立即送达，不延迟至白天。同夜多名攻击者各自已达阈值者，分别独立送达；同夜同一目标被多人攻击者，每人各送一次，不合并、不省略（依 7.2 总

则「一律以次计」）。⑤受攻击者之状态与共享：反馈为被动送达，受攻击者当夜处于濒死、沉默或感染抑制状态时同样收到；但不解除封锁、不恢复行动能力。异形队内不共享本反馈——依 5.10，仅受攻击者本人得知，不进异形队内频道；异形出刀其队友者，该队友仍收到本反馈（其本已互知身份，本条不另设排除）。受攻击者于当夜死亡者，其于死亡前合法持有之编号得于留言（2.6.1）中说出，属不保真发言，与白天发言同制。⑥计数之可见性：染血计数不公开、不予通报（2.8.7），不进任何公告批次、不进 UI 与私人反馈；玩家仅可依公开信息自行推断（7.0）。计数不因该个体死亡、进化（5.1）、转化（5.5）、变形（6.8.3）、转职而清零，亦不因跨形态、跨方向而中断。⑦与 7.2.2 的关系：7.2.2 为攻击方得知「生效／无效」；本条为受攻击者得知「攻击者编号」。二者接收方不同、内容不同，并存且互不合并。本条之送达不以 7.2.2 为要件——即使该次出刀未达阈值，7.2.2 照常送达。⑧阶段适用：寂灭时刻（1.4.1）与决斗时刻（1.4.2）照常适用，不因阶段切换而冻结。⑨受攻击者范围：不限阵营——含人类、异形与外星人；友方被攻击者（5.6.3 出刀目标不受阵营限制）同样适用本条。⑩与感染致死之关系：感染致死（步骤 0.55）不受本条约束，被感染者无从依本条得知施术者编号；其当夜得知「自己被感染」之路径另依 3.3 与 7.2，本条不涉及。十关核验：①行动位＝不占行动位（被动送达，随出刀结算完成即时送达） | ①之二 席位＝不适用②判定基准＝依出刀致濒死之事实，不涉及身份判定③④不参与层序（非减免层）⑤不公开（2.8.7）：仅受攻击者本人得知，不进任何批次、不进队内共享⑥不受封锁（被动送达，依 7.2 总则「接收者状态不影响送达」）⑦不占额度、不消耗资源⑧不新增批次⑨不属〔例外〕——编号之授予依 7.2 总则【编号之缺省与明文授予】，属 2.8.7「明文授予者从其明文」之〔适用〕；其为索引指针性质，另行登记于 2.8.9(20) | ⑩发起者记账依 2.8.16 自动适用（本条之计数以发起者记账为准）

7.3 乔装通则

乔装的发动、池、时点与效力；其对查验的效力依 2.8.1③之三⑤

7.3 乔装（异形与外星人共有）

乔装是异形与外星人于步骤 1（步骤 0 私聊之后、0.5 感染抑制／0.55 感染致死之后、0.6 进化／转化／转职之后）发动的伪装技能，用于欺骗查验。排在步骤 2 之前，故发动当夜必然覆盖当夜的船员查验；排在步骤 0 之后，故队内私聊可先用真身沟通、再定乔装。

7.3.0 两型：普通乔装与强力乔装

乔装分两型，二者共用 7.3 之发动时点、伪装身份池、持续期、可见性与封锁规则，仅消耗额度与欺骗范围不同。

项	说明
①	普通乔装：消耗 1 次额度，仅欺骗普通船员查验（4.1.1）。

②	强力乔装：消耗 2 次额度，于普通乔装之外一并欺骗外星人蛰伏查验（6.1.1）与神探查验（4.7.1）——含神探已查验池（4.7.3）与其身份标注（4.7.4），并及于依该池发布的神探公告（4.7.2）。【持有者】强力乔装为异形与经典外星人之技能，人类不持有；死囚外星人依 6.8.3
---	--

7.3.1 发动与伪装身份

发动时须自行选定 1 个伪装身份。伪装身份池与船员第 2 次查证池同步自适应：本局开局公告的全部职业——与船员第 2 次查证池同步自适应，其项数随本局职业构成而定，不预设固定数值；死囚局第三阵营项显示作「死囚外星人」，不含转职身份（武装船员／助理工程师／临时医生）。故可伪装成敌对阵营用于栽赃（异形伪装外星人、外星人伪装异形）；伪装为自身真实身份毫无收益（船员查「异形」本就答「是」）。【为何池必须含异形／外星人】若伪装池只限人类职业，船员第 2 次查「异形」「外星人」时仍会按真身作答、直接穿透伪装，乔装对第 2 次查验形同虚设；故池与查证池对齐为开局公告的全职业池。每夜至多发动 1 次，每个个体全局限 2 次。全场总数＝各持有者次数之和，随本局实际持有者构成而定，不预设固定数值〔现行口径：经典局为异形 3 只×2＋外星人 1 名×2＝8 次；死囚局为异形 3 只×2＋死囚本体×2＝8 次，死囚呈现异形时依 6.8.3⑧克隆取得、按本体计，不额外增加异形侧次数〕，各自独立持有、不共享、不因出局转移；仅于发动当夜有效，白天不延续，次日自动失效，无需「卸下」。要素口径异形（每只独立）次数每个个体全局 2 次（经典外星人局全场共 8 次；死囚局 3 只异形共 6 次＋死囚本体 2＋外星人；人类不次——其呈现异形时依 6.8.3⑧克隆取得、按本体计、不额外增加异形侧次数，故全场持有同为 8 次）；每夜至多发动 1 次；不共享、不因出局转移时点 步骤 1（0.6 之后、步骤 2 之前）；不占用行动窗口，可与当夜任何行动并用型别与消耗 普通乔装消耗 1 次；强力乔装消耗 2 次，持有 1 次者不可发动（7.3.0）。同一夜同一体至多发动 1 次，两型不可同夜兼用欺骗范围 普通乔装仅船员查验；强力乔装兼骗蛰伏查验、神探查验、已查验池与身份标注（7.3.0）下。要素口径持续 仅发动当夜有效；白天不延续，次日自动失效，无需「卸下」

伪装身份池与船员第 2 次查证池同步自适应，其项数随本局职业构成而定，不预设固定数值；不含转职身份。作用范围 仅船员查验（步骤 2）；不改变阵营，清场与胜负判定一律按真实阵营统计可见性 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、不进任何批次封锁 须主动提交，属主动技能，受沉默封锁（2.4.2）

7.3.2 对查验的影响〔适用〕

普通乔装之效力依 2.8.1③之三（唯一权威源）：仅欺骗普通船员的查验（4.1.1）——当夜船员对发动者的查证一律以伪装身份为判定基准，所查身份等于伪装身份即答「是」，否则答「否」；第 2 次及以后一次提交 1~2 个身份时逐一比对，故至多 1 个为「是」。对神探查验、蛰伏查验、暴露与出局揭示一律不生效（仍按真实呈现职业作答），故神探本人即可察觉该目标与船员所得不一致。强力乔装则于上述船员查验之外，一并欺骗外星人蛰伏查验（6.1.1）与神探查验（4.7.1），神探所得之呈现职业即为伪装身份；其所入之已查验池（4.7.3）与身份标注（4.7.4）同样记载伪装身份，依该池发布之公告（4.7.2、4.7.5）亦沿用之。强力乔装对暴露公告、出局揭示与调查报告仍不生效，与普通乔装同制（7.3.3）。本条不另述 2.8.1③之三 之内容。

7.3.3 不影响的项

普通乔装不影响神探查验（4.7）、外星人蛰伏查验（6.1）、保镖受袭感知（4.8）；强力乔装则影响神探查验与蛰伏查验二者（7.3.0、7.3.2），此项为其相对普通乔装之明文差量，亦为其偏离 7.3.2 之处，登记于 2.8.9。两型均不影响保镖受袭感知（4.8）、感染与出刀的目标合法性、公告批次与胜负判定，亦均不影响暴露公告、出局揭示与调查报告（4.10.6）之按真实阵营／真实呈现职业作答。乔装不改变阵营：清场与胜负判定（1.2.3）一律按真实阵营统计，乔装者不因伪装身份而被计入他方存活数；一切死亡公告及其所附调查报告、驱逐公告一律显示「真实阵营＋呈现职业＋真实职业」；维修者暴露与破坏者暴露不在此列——二者依 2.8.12④只公告「编号＋呈现职业」，不揭示真实阵营与真实职业。不改变任何结算与状态，亦不影响该角色当夜的其他行动与额度。

7.3.4 不占用行动窗口

乔装与当夜的其他行动互不互斥，可与破坏／结茧／出刀／感染／蛰伏／击杀等并存，不消耗行动次数、不占用行动窗口。乔装须于步骤 1 主动提交，属主动技能（2.4.2）。

7.3.5 可见性与封锁〔适用〕

可见性：乔装不公开，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（并入 7.1.2 不公开清单，含乔装剩余次数）。封锁：依 2.8.3（唯一权威源），乔装属夜间主动技能，已在受封锁者总清单中，被沉默当夜不可发动；异形不持有感染抑制状态，故不涉及该项；外星人持有感染抑制 2 次，其使用抑制当夜因丧失全部主动行动能力，同样不可发动乔装。因乔装于步骤 1 结算、晚于步骤 0.55，故于步骤 0.55 因感染进入濒死者当夜不可发动乔装。

7.3.6 寂灭时刻

寂灭时刻不冻结乔装，但人类已全灭、无人可执行船员查验，故寂灭期间乔装实际无收益。

7.3.7 反制路径

普通乔装可被神探直接看穿，也可被「船员查证结论与神探公告／死亡名单相互矛盾」间接戳破。强力乔装则无此二路径——神探查验所得与船员查验所得同为伪装身份，二者不产生矛盾，神探亦无从察觉（依 4.7.5②，神探不获任何「本条可能不可靠」之提示）；其唯一反制路径为神探重复查验：依 4.7.3，重复查验已入池目标者更新池内记录为该次查验当夜所显示之职业、不新增项、不改变入池序位，故神探于非乔装夜重新查验该目标者，池内记录即恢复真实呈现职业，伪装随之洗除。强力乔装仅发动当夜有效（7.3.1 持续），故次夜查验即可复验；惟神探无从知悉何一格遭污染，复验与否属其自行判断。引用约定：正文已内嵌全部核心机制，无需依赖判例即可独立裁判；判例仅用于边界情形演示，与正文冲突时以正文为准。

7.3.8 十关核验

①行动位＝步骤 1（不占行动窗口）| ①之二 席位＝不适用（异形与外星人不设席位；死囚依 6.8.3⑧克隆取得）②判定基准＝依 2.8.1③之三（唯一权威源；普通乔装仅改查证呈现身份，强力乔装兼改蛰伏与神探查验之呈现职业）③④不参与层序（非减免层）⑤不公开（2.8.7）；异形队内互见、外星人仅本人可见，依 2.8.7 明文授予（登记于 2.8.9⑥）⑥受沉默封锁（依 2.8.3③，已在总清单内；强力乔装同制）⑦全局 2 次／个体，不占行动窗口，依 2.5 与 2.8.5；强力乔装一次消耗 2 次，故每个个体全局至多发动 1 次（7.3.0）⑧不新增批次⑨已标注〔适用〕；强力乔装对神探查验之效力属〔例外〕，登记于 2.8.9。附录一术语表：本表为正文术语的索引，定义以正文条款为准；此处仅作速查，不另设规则。术语 含义（对应条款）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（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）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）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（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（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）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，夜末未消耗即失效、不累积、不顺延（4.14.4④）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（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（医生自救除外），当夜步骤 9 前必定终结（4.10.4）抵挡层 抵挡伤害的层次，每层各抵挡 1 点；层序依 2.8.2 为「保护→巡逻→护甲→护盾」，按存续方式排列——时限类〔保镖保护、警长巡逻〕先于存续类〔工匠护甲、结茧护盾〕，类内护甲先于护盾；同类内依明文顺序，新增层默认入所属类末位（依 2.8.2，为唯一权威源）；

保护与巡逻另于感染侧各抵挡1次，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（依2.8.2⑤）抵免层抵挡感染的层次，按「全额减免（工程师安全室4.3.1）→抗体→保镖保护→警长巡逻→工匠护甲」逐层消耗，每层各抵挡1次（5.3.3）

全额减免当夜免疫全部伤害的减免层：工程师安全室（4.3.1，进入当夜）、外星人夜晚免疫（6.4）、疫苗抗体（4.14.4，感染侧专属）单次抵免仅抵挡1单位的抵挡／减免层，抵挡后即耗尽（依2.8.2⑤；伤害侧层序依2.8.2⑥、感染侧层序依5.3.3，二者已各含疫苗抗体4.14.4）效果免疫不拦截落身、但因持有者不受影响而不进入计时的免疫；仅异形对感染的自身免疫（5.3.2）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／破坏达阈值时的公开揭示；只公告「编号+呈现职业」，不揭示真实阵营与真实职业（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（2.8.2①②）感染侧专属层仅参与感染抵挡、不参与伤害侧之层；现行为抗体（4.5）与疫苗抗体（4.14.4），依2.8.2④明文（5.3.3）存续型不设时限、未被消耗即跨夜保留的抵挡层，如结茧护盾、工匠护甲（4.10.5、4.11.1）时限型仅在指定夜晚存在，该夜结束即失效的抵挡层，如抗体与各类当夜有效的保护（4.10.5）术语含义（对应条款）额度以次数计量的技能资源；被动到账，统一于「白天投票之后、当夜步骤0之前」发放（2.1.5）。溢出规则：到账后若超过该资源的持有上限，超出部分一律作废、不结转、不预存、不补发（现存唯一实例为警长子弹的2发存储上限，见4.4.6）；单次出手可指定目标数=剩余额度份数，额度即上限：可指定目标数=当前剩余额度份数，不另设目标数天花板（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（2.4.2）；乔装须于步骤1主动提交，同属主动技能、受沉默封锁，但不占用行动窗口被动无需占用步骤、无需指定即自动生效者，不受沉默与感染抑制影响（2.4.2）观测快照某步骤结算开始前场上状态；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（2.1.3）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（3.2.2）净破坏量累计破坏扣除维修削减后的净值，是停摆的唯一驱动力，最低为0（1.3）停转夜紧随外星人破坏其后的一夜：自然流逝0、维修无效；仅由外星人破坏触发（3.2.5）术语含义（对应条款）真标记会进入计时并按期致死的感染标记（3.3.3）假标记外观同真标记但不计时、不致死的标记，仅在标记指向异形时成立（5.3.5）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（3.3、4.6.4、4.14.1①）敌方单位真实阵营为异类军营或第三阵营者；仅就警长／猎手与武装船员的悬赏而言（4.4.2）

官方背书由系统发布、内容真实、区别于玩家「声称」的信息，如神探公告、⑦会议公告、驱逐公告。结算数据类（⑥④⑤⑩）保真；神探公告为系统发布但神探本人亦可能被骗（呈现职业作答）；玩家发言不保真（4.7.5）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、不产生公告。守恒定理：打出k回m（m≤k），下夜存量恒≤出手前持有量，故悬赏回复不触发本上限，唯一作用点为

4.4.3 额外子弹（4.4.6）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次提交1个、第2次起提交1~2个；候选池项数随本局职业构成而定，不预设固定数值（依4.1.1）术语含义（对应条款）〔承上·查证（验证式）〕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）；普通船员转职后身份底册仍为「普通船员+转职职业」，故查「普通船员」恒答「是」（4.1.1）。与「呈现职业」并列，不得混用呈现职业新增不含乔装的对外职业显示；用于神探查验与公告（4.7.1）、外星人蛰伏查验（6.1.1）、暴露公告与出局揭示。与「查证呈现身份」并列、不得混用伪装身份新增乔装发动者自选、用以欺骗船员查验的虚假身份；取自本局开局公告的全职业伪装身份池，与船员第2次查证池同步自适应（7.3.1）查证池增 船员查验可提交身份的候选范围：第1次=本局开局公告所列之人类职业池（项数随本局职业构成而定），第2次起=本局开局公告的全职业池（项数随本局职业构成而定；死囚局第三阵营项作「死囚外星人」）；不含转职身份（4.1.1）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）护甲 工匠所铸之减免层；存续型，抵挡1点伤害与1次感染，双计数独立（4.11.1）速成护甲 工匠以1个夜晚铸成之限期型护甲；须另占1夜分配，其有效期自分配（佩戴）当夜起算且当夜即生效，共3夜有效，第4夜消失；未分配前不计期，得预先囤积（4.11.2①之二）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之全部落身致死来源，去重不带次数；本清单（4.10.6）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（对濒死目标的后手攻击伤害为0，但属落身）（4.10.6）击杀归属归给实际造成濒死的那一刀的归属，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，记入报告者未必取得归属（4.10.6、4.4.2）术语补录（定义一律援引正文唯一权威源）：术语含义（对应条款）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）术语含义（对应条款）窃听 窃听器读取私聊内容的行为：限于批次①已公告之配对组，不设组数上限，仅当夜有效；不受沉默封锁（4.12.1）窃听报告 窃听器择定提交、经系统以批次①发布之内容：系统发布而不保真，可经其改写，不暴露窃听器编号，每夜1次、不跨夜累积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；别于结算数据类之保真、神探公告之系统被骗（4.7.5）术语补录（按A1镜像纪律，定义一律援引正文唯一权威源）：术语含义（对应条款）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（4.4.7）嗅探 猎手专属：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（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：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；完成即+1发，可反复进行（4.4.7②）安全室 工程师限定技：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、不消耗任何其他层、同时抵挡感染（4.3.1）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依当夜实际执行破坏之破坏进化只数削减25%/50%（死囚呈现异形者计入只数，6.8.5④），上限50%；不产生公告、不予通报，依7.0可自行推断；与停转夜同夜时停转夜优先（3.2.6、2.8.13）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）术语含义（对应条款）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（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）。与行动位、组位互不推导（1.1.1）组位 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。与行动位、席位互不推导（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（2.8.14⑤）

乔装 异形与外星人于步骤1发动之伪装技能，分两型：普通乔装（消耗1次，仅骗船员查验）与强力乔装（消耗2次，兼骗蛰伏与神探查验）。〔7.3、7.3.0〕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6.8.3⑧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、7.3.2、7.3.7）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；白天与夜晚会议各发一次（2.3.4附、批次⑨）逃亡（次胜）外星人积分达门槛后主动脱离对局，经系统公告者判为次胜；其出局后对局继续进行。占用行动窗口，出局效应依2.3.4，报告字段仅标「已逃亡」（6.9）逃亡积分 外星人专用计分：致死型（击杀）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）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（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）发起者记账一切主动行动由系统记录其发起者（真实身份），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）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）延迟致死伤害行为感染（3.3）与毒药（4.6.4③）二者；先落身后于步骤0.55致濒死，不走4.10.2八步结算链（4.10.1②）次胜 个人战绩型胜利：外星人逃亡所致，不终结对局；其余两阵营继续对抗，依1.2.5判定（1.2.5、6.9）附录二职业速查卡职业能力暴露风险／定位普通船员（×4）查验（验证式：首次1个、其后1~2个）或协助维修（0.20~0.50，同时削减倒计时与净破坏量）二选一每夜1次；可转职（≤6人或第6夜）转职后价值跃升；协助维修会向当夜协助维修者透露「本夜共有N名未转职船员协助维修」，可用于对账关键额度暴露风险／定位工程师 安全室（限定

技·全局1次·步骤3)；每夜维修-1.0~1.5(自选,步长0.1)(倒计时与净破坏量各1.0)追加维修全局3次(独属,须紧接本人维修当夜)累计维修4.0即全场暴露；停摆系统的唯一对抗者警长开枪(可双发)；巡逻(全局1次,限前3夜,1~3名)初始1发；第5夜+1；存活≤6名+1；悬赏可回复；存储上限2发(仅约束4.4.3额外子弹；悬赏回复守恒不增量)误伤队友造成濒死且不予回复；巡逻与开枪同夜二选一生化医师治疗(清感染+赋予抗体)；抗体猎手(与警长二选一)纯枪手：无巡逻；〔通则4.4.6之例外〕子弹不受2发存储上限约束；攒弹可反复进行、无全局次数上限，投入夜不可开枪与嗅探初始1发；攒弹每完成2夜+1发；悬赏同警长与武装船员双向识别；积蓄期空转触发感知治疗3次(第1~3夜各1)；自救全局1次(仅自身)抗体生效即知「谁被盯上」；每晚仅一类出手救援医师救援任意濒死角色(不限阵营,含自身)；可见濒死原因救援2次(第1、2夜各1)；治疗1次(不赋抗体)感染致死的常规生路；每晚仅一类出手神探每夜恒真查验1人；可匿名发布官方公告每夜1次(查验与发布公告二选一)；已查验池定长3项，满则顶出最先进入池者；池内记录为锁定快照，公告沿用之；强力乔装(7.3.0)可污染池内记录与公告，神探不获提示，须重复查验方可洗除；全场唯一可证信息源；死后已查验池作废保镖每夜保护1人(挡1伤害+1感染)；受袭感知每夜1次；不可连续两夜保护同一目标只报伤害类型、不报凶手；放弃行动不触发连保限制；被保护者本人可见(7.2.5)验票官白天可见全部票源编号；紧急会议(步骤10,全场1次)窃听者(与验票官二选一)步骤0.2读取当夜已公告配对组私聊内容(不设组数上限)；可择定提交为报告，次日白天首次发言前随批次⑩发布读取不设组数上限；报告每夜1次、不跨夜累积；与验票官同席位；异形队内私聊明文排除；报告可篡改、不保真、不暴露编号紧急会议全局1次(存活≥5时可发动)会议开场即公告其编号与身份；会议当夜跳过步骤11；公开票源图(全局1次,随会议发动,可选择场次与数目,公开即永久)工匠(与保镖二选一)铸造护甲(常规2夜1件/速成1夜1件,速成自佩戴当夜起算且当夜即生效、共3夜有效、第4夜消失,未分配前不计期,二者依2.9⑤不得同夜并进)／分配护甲(可多目标含自身)三选一；护甲存续型,挡1点+1次感染初始1件已装备；库存上限3(满仓再铸即浪费)发出不可收回、持有者出局即消失；不公开而持有者自知；无受袭感知毒师(与救援医师二选一)五选一：救援／治疗／制药(继承)／毒药／解药,当夜仅其一；毒师无自救额度,解药不解除濒死；毒药落身第3夜致濒死,仅被安全室(4.3.1)与夜晚免疫(6.4)拦下,保镖保护／巡逻／护甲／护盾一律不防。毒药／解药各3份,第1、3、5夜各到账1份；无击杀回摆渡人(与神探二选一)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)全场唯一验后信息源；死后日志作废疫苗研究员(与生化医师二选一)诊断(清感染含假标记+产1份样本)／研制／接种(授予4夜全额减免)／制药,四选一；无自救额度(4.14)不涉身份判定；抗体生效感知与制药进度仅本人可见

复、无补充途径。被下毒者当夜知情(可经队内私聊扩散)；与救援医师同席位职业核心能力关键额度暴露风险／定位武装船员开枪(规则同警长)1发；悬赏回复同警长与警长双向识别；因仅1发,每夜至多指定1名助理工程师每夜维修-1.0~1.5(自选,步长0.1)无追加维修累计维修3.0即暴露(正牌工程师为4.0)临时医生救援(不限阵营)+治疗(不赋抗体)；可见谁处于濒死救援1次；治疗2次每晚仅一类出手；救援后可见该目标濒死原因非人类阵营关键额度要点异形(×3)第3夜起进化(破坏／感染／击杀)；每夜出刀／感染／破坏／结茧四选一(破坏／结茧在步骤4b,出刀／感染在步骤7)；结茧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；清洗(独立阶段)；乔装(步骤1,每只全局2次,7.3；强力乔装一次消耗2次、兼骗神探与蛰伏)刀数初始1、上限2；累计3次出刀致濒死后,其后每次出刀被攻击者均得知其编号(染血7.2.7)；感染2名(感染进化3名)队内无限私聊；每方向永久占位至多2只；进化只数公开、方向不公开；乔装队内互见关键额度要点外星人(×1)蛰伏(查验+可选沉默)；双刀；破坏(+停转夜)；夜晚免疫；感染治疗额度；乔装(步骤1,全局2次,7.3；强力乔装一次消耗2次)夜晚免疫全局2次；染血(7.2.7)同异形；破坏全局1次；觉醒后每夜至多2刀；逃亡积分(6.9,判据依4.10.0)：致死型1.5／2／2.5(按目标真实阵营)；濒死型助攻1；追溯型助攻0.5(破存续防护或耗夜晚免疫,5夜内目标死亡方结算)；驱逐0.5(上限3)、沉默0.5(上限3)；门槛10；对他方不予通报、本人可见；不得致任何一方全灭；未逃亡即出局者判失败独立阵营、隐藏身份；停转夜是其破坏唯一留下的公开足迹；乔装仅本人可见死囚外星人(外星人位变体·二选一)变形(可骗神探；任一夜晚均可；变形后2夜冷却,未变形不冷却)；复生(步骤8,全场2次,可自救)；不具有经典外星人技能变形后2夜冷却(未变形不冷却)；复生全场2次出局才显示「真实阵营+呈现职业+真实职业」；出局判定按第三阵营计,故悬赏照常触发；选此局则无沉默源、无停转夜

附录三一页速查：夜间流程与公告

步骤 发生什么 相关公告批次 身份改变子步骤 死囚变形(6.8.3③)、外星人觉醒(6.2) 无昼未清理阶段 异形清洗(5.9) 无(不予通报) 0 私聊 ① 私聊配对

0.1 外星人蛰伏(6.1)：查验1名并可附加沉默(当夜生效) 无(人次并入③)

0.2 窃听器窃听(4.12) 无(读取仅本人可见；报告随⑩于白天发布)

步骤 发生什么 相关公告批次 0.5／0.55 感染抑制／感染致死 无(不予通报) 步骤 发生什么 相关公告批次

0.6 进化／转化／转职 ②进化只数

1 乔装(7.3)：普通乔装(1次／仅骗船员)／强力乔装(2次／兼骗蛰伏与神探) 无(不设批次,归入7.1不公开；异形队内互见、外星人仅本人可见) 2 查验／巡逻 ③查验人次、巡逻统计、神探公告 3 保镖保护／工匠护甲 无

3.5 嗅探(猎手专属,4.4.8) 无(不设批次,仅猎手本人可见)

4a 维修(工程师／助理工程师)；普通船员协助维修 ④维修总量+维修者暴露步骤 发生什么 相关公告批次 4b 破坏／结茧 ⑤总破坏量+净破坏量+停摆触发(结茧不产生公告) 5 外星人击杀／双刀 无(7.2.2私人反馈) 6 警长／猎手／武装船员枪击 无(7.2.2私人反馈) 7 异形行动(出刀／感染) 无(7.2.2私人反馈) 8 医生(治疗／救援／自救／制药)；毒师(救援／治疗／制药／毒药／解药,五选一,无自救额度)；死囚复生(6.8.4) 无(复生留痕随⑥一并公开；⑥不发布时顺延) 9 死亡结算 ⑥死亡名单

10 验票官紧急会议 ⑦会议背书；⑨票数公开；⑩驱逐结果 11 倒计时结算 ⑧倒计时值七个要点：①「不发布」等于「为0」——依2.1.7,②③⑤当夜为0时不发布；④维修总量、⑥死亡名单、⑧倒计时值三者同制——为0或无变化时亦不发布,玩家同可据此反推,玩家可据此反推。②停转夜只由外星人破坏触发——依3.2.5,死囚局例外依6.8.6②。③夜晚免疫不防感染——依6.4.2,仅于致死一刻消耗额度拦截,标记照常落身与计时。④驱逐门槛3票——依2.3.4,须同时满足票数最多、无平票、至少3票；紧急会议(步骤10)同制。⑤票数公开——依2.3.4附,随批次⑨公告各被投票者之编号及其得票数,不公开投票者编号；白天与夜晚会议各发一次,无人被驱逐时照常发布。⑥染血指认——依7.2.7,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攻击者编号；感染致死不计入。⑦外星人逃亡——依6.9,积分达10分后可于白天讨论前或自身任一行动窗口脱离对局,占用行动窗口、判次胜、对局继续；积分对他方不予通报、本人可见；执行时不得致人类或异形立即达成胜利；已具资格而未逃亡即出局者判失败；沉默分与驱逐分各设3分上限,故不出手者恒不可达标；破甲须于5夜内接上击杀方结算追溯分。

附录四 修订记录

本附录收录版本沿革与本轮逐条修订记录，供维护者查阅；正文内不再保留任何改造痕迹、改版记注与「原 X 表述已被覆盖」之类的过程说明。一、版本沿革
轮次 内容基线 v6.5 · 2026-09-28 第一轮改造术语拆分（行动位／席位／组位）；新增 1.1.1 席位、2.8.14 组位通则、2.8.15 自指原则
第三轮改造生化医师额度命名分离扩展轮 预留 v6.6 修订版 2026-10-12 · 未升版本号（中间稿）本稿 v1preview0.1 · 2026-10-12 · 预览版起点，含第一批／第二批／第三批修订本稿
v1preview0.4 · 2026-10-13 · 第六批：新增 2.8.16 发起者记账通则与 4.10.0 有效输出／无效输出，九关升为十关，通则由两类分为三类，6.9.1 计分改依 4.10.0，2.6.3 串通改为对局自始不成立，逃亡者禁留言，并清 P1 四项本稿 v1preview0.5 · 2026-10-13 · 第七批（工匠加强·试行）：速成护甲之有效期改自分配（佩戴）当夜起算、当夜不生效；未分配前不计期；库存上限 2 件 → 3 件；补明工匠出局时未分配库存一并消失；术语表新增「速成护甲」本稿 v1preview0.6 · 2026-10-13 · 第八批（工匠加强·试行续）：速成护甲改分配（佩戴）当夜即生效，共 3 夜有效、第 4 夜消失——与常规护甲同制本稿（现行）本稿 v1preview0.7 · 2026-10-13 · 第九批（引擎规格修正）：4.10.0③濒死型改按「目标活过步骤 9」分档并删除补刀空集；⑥(a) 加但书 v1preview0.8 · 2026-10-14 · 第十批：游戏名由「太空杀」改为「返航录」（全稿仅标题处，其余条款不受影响）本稿 v1preview0.9 · 2026-10-15 · 第九批（新增职业：摆渡人 4.13、疫苗研究员 4.14，自救通则收束）本稿 v1preview1.0 · 2026-10-17 · 第十一批（全稿歧义审查与规则收敛）：版本号统一为 v1preview1.0；正文内修改记录全部移出、统一由本附录记载；修 10 项硬冲突、15 项口径问题与全部排版残留（逐条见四之八）以排除④(c) 夜晚免疫；4.10.1 第二个④改⑤并更正阵营取值口径；1.2.5 增列⑦⑧⑨价值次序；速查卡毒师行更正；清「依用户原则」「旧口径」「九十关核验」残片；6.9.3 补行动窗口界定与挂机接管者次胜归属；2.8.9 增类型标注说明二、本轮修订 · 第一批（依修订清单）编号 条目 处理 P0-1 窃听报告次数口径不一（4.12.2⑤ 每夜 1 次 vs 4.12.5⑦）／术语表／速查卡 全局 2 次）定口径为每夜 1 次、不跨夜累积；四处同步（层级依据：专门条款优于附录）P0-2 转化时点不一（1.5.1④ 身份改变子步骤 vs 5.5.1／5.5.2 步骤 0.6）统一为步骤 0.6；2.1.1 步骤表核对无误 P0-3 转化回滚与占位不变式冲突（5.5.3 允许临时 3 只占用）

5.5.3 重写：取消回滚与「暂寄」状态，死亡按 1.5.1③ 释放
P0-4 3.2.6 削减上限漏死囚（死囚呈现异形不占位，理论可有第 3 只破坏进化）补明按当夜实际执行破坏之破坏进化只数计，死囚呈现异形者计入，上限仍 50% P1-5 十关核验「共九处」已过期（4.6.4⑦ 毒师版亦含九关）改为「凡附十关核验者即属之」，现行十处，新增者无须改动本句 P1-6 4.3.1 九关③ 将安全室标为 2.8.2⑥ 之例外（实为适用）改标〔适用〕；2.8.9④ 状态记为「已并入通则」P1-7 术语表「查证（验证式）」「查证池增」写死 8／10 项 改为项数随本局职业构成而定，引 4.1.1

1-8 速查卡·工匠漏速成护甲补「速成 1 夜 1 件，第 2、3 夜生效，第 4 夜消失」P1-9 速查卡缺毒师 补毒师行：五选一互斥、毒药／解药各 3 份、第 1／3／5 夜到账 P1-嗅探（步骤 3.5）与结茧（4b）时点未界分 4.4.8 补：当夜 4b 新施加之护盾不在查询范围内 P2-导出流水号（8.①、152. 等）污染引用 清除流水号；阅读约定增「编号约定」声月其无规范含义 P2-

1.4.1 一段内塞十余条规则 拆为 1.4.1.1 进入条件与切换时点／1.4.1.2 退出条件／1.4.1.3 冻结项与非冻结项／1.4.1.4 行动菜单的收敛／1.4.1.5 清洗、假标记与出刀顺序

2-
3.3.6 与 4.10.6 重复阐述感染致死生路 4.10.6 改为引用 3.3.6，仅补两项死囚相关差量

2-
2.8.9 登记册排版残留（⑦ 空标签、「0⑧」残行、⑨ 重复行）补齐标签、删除残行与重复行，并新增「状态」列

三、本轮修订 · 第二批（复核新发现）

编号条目 处理 N-1 2.8.12③ 称五处差量「登记于 2.8.9⑧」，实际仅前两处 在⑧之下 改为分项标注：前两处⑧、窃听报告（16）、暴露公告（17）N-2 1.5.1 表格行序错乱（②在①之前）复位为 ①②③④，与 5.5.1 表一致 N-3 1.5.1④ 写「批次③」，5.5.1 表写「批次②」 更正为批次②（②为进化只数）N-4 5.5.2 「转化流程改为六步」等改版记注留在正文改「转化流程六步」；第 3 步补释放时点，第 6 步补「完成即生效、其后不回滚」N-5 2.1.1、2.8.3③、6.1.2 中的「已移出本清单／改为当夜生效」等改造痕迹改写为规范表述（不在本清单／本范围之列，理由保留）；删除 6.1.2 处两行游离残片 N-6 4.11.2①「原「连续」表述依 2.9③已被覆盖」删除，理由已由〔适用 2.9〕承载 N-7 4.3.1 九关③「（原 2.8.9④ 据此注销）」删除，注销事实记于 2.8.9④ 状态列 N-8 术语表「v6.6 新增术语」版本标注 改为「术语补录」N-9 2.8.9 状态列取值错位（⑨、(11) 显示「状态」，跨页表头行显示「有效」）按首格是否为表头判定取值

四、本轮修订 · 第三批（规则改造）

编号条目 处理 M-感染抑制次数 3 次 → 2 次 3.3.4 正文两处（持有数、终身总额说明）、2.8.5⑨ 镜像账本说明、7.3.5 乔装封锁说明共四处同步；「同一夜至多使用 1 次」「不因未得新感染而重置」「耗尽后永不再生」等其余各款不变 M-神探已查验池：由无上限累积池改为定长 3 项之先进先出池

4.7.3 标题改「定长池·上限 3」；新增五款：入池、顶出（满 3 时查验新目标即顶出本局最先进入池者）、死亡／出局不退项、发布不清池、不跨神探 M-已查验池原③「池子会缩水」作废原「池内目标死亡或出局即移除、记录作废、不可再发布」与本批改造冲突，已替换为「死亡／出局不退项」；发布仍受 4.7.5「目标须仍存活」约束，故死者保留占位与身份标注但不可发布 M-重复查验的序位规则 明定重复查验已入池目标仅更新记录、不新增项、不变其入池序位——顶出次序以首次入池时点为准，不因重复查验而后移 M-速查卡·神探行同步 补「已查验池定长 3 项，满则顶出最先进入池者」四之二、本轮修订 · 第四批（强力乔装／染血／投票改造）编号条目 处理 M-乔装分两型：新增强力乔装新增 7.3.0：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，兼自蛰伏查验、神探查验、已查验池与身份标注，并及于依该池发布之公告。持有者为异形与经典外星人；死囚依 6.8.3⑧ 于呈现异形时克隆取得（6.8.2、6.8.3⑧ 同步）M-强力乔装之效力登记为（例外）2.8.1③之三 新增强力乔装行；2.8.9 新增（19）；7.3.2、7.3.3、7.3.7、7.3.8 同步；2.8.1③之三 旧表述「变形是全场唯一能打穿神探权威者」改为「变形为唯一同时改变技能、被动与身份牌之伪装机制」，并列二者之别

M-已查验池改采【快照锁定】
4.7.3 新增：池内记录一经存入即为锁定快照，依该池发布之公告一律沿用锁定值、不另取发布当夜之当前职业，故公告与池内恒相一致；复验即洗除（重复查验更新记录）。4.7.2、4.7.4、4.7.5 同步；4.7.5 转职者公告格式改为「须于转职后重新查验过方显示转职后职业」M-强力乔装之反制路径

7.3.7 重写：普通乔装之两项反制路径（神探看穿、结论矛盾）于强力乔装均不成立；其唯一反制为神探重复查验
M-新增染血指认（7.2.7 私人反馈）

7.2 由六类增为七类；总则增【编号之缺省与明文授予】段，明定「不附带对方编号」为缺省、明文授予者从其明文，属

2.8.7 之〔适用〕而非例外；2.8.11③ 同步

M-染血之计数口径以个体独立计数，按「出刀致濒死」计：异形出刀（含额外出刀、自指出刀）、外星人出刀（含双刀，两刀各计一次）计入；感染致死不计入（本条「导致濒死」以出刀为限）；未造成濒死之出刀、假标记、破坏／结茧／清洗、人类攻击均不计。累计3次后，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M-染血计数之连续性与可见性按本体累计、跨形态连续，不因死亡、进化、转化、变形、转职而清零；不公开、不予通报（2.8.7），不进任何批次与UI；寂灭／决斗时刻照常适用；异形队内不共享M-驱逐门槛2票→3票

2.3.4 门槛③改为「至少获得3票」；紧急会议（2.3.3）适用2.3全部规则，自动同改，不另述。不设残局例外

M-新增票数公开 新增2.3.4 附：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。批次⑨由「投票总票数」改为「票数公开」；2.1.7 增⑨口径M-附录同步 术语表新增「乔装」「强力乔装」「染血（染血指认）」「票数公开」四条；一页速查步骤1补两型、步骤10批次⑨改名、要点增为六条（补驱逐门槛3票、票数公开、染血指认）四之三、本轮修订·第五批（外星人逃亡·次胜路径）编号条目 处理E-新增6.9 逃亡（外星人次胜路径）新增六款：6.9.1 积分构成（击杀1.5／2.0／2.5；助攻含一切夜间致死出手、人类1.0／异形1.5、被救回者照计；参与成功

驱逐0.5；沉默0.5；门槛10）、6.9.2 达标与资格（步骤9后检查、资格永久保留、积分不予通报）、6.9.3 逃亡窗口与执行（白天讨论前+自身任一行动窗口、占用行动窗口、不再成为目标、可抢在步骤7前脱离）、6.9.4 出局效应与公告（走驱逐效应、批次⑩标准揭示、原因标注「逃亡」、报告字段仅标「已逃亡」）、6.9.5 限制（不得送另一方获胜，检查时点=执行时，不成立时不消耗不暴露）、6.9.6 未逃亡即出局者判失败、6.9.7 阶段适用（寂灭／决斗不适用）、6.9.8 十关核验E-新增1.2.5 逃亡与对局继续明定次胜不入1.2.3 判定表、对局继续后按剩余阵营数判定、外星人视为全天使①简化为「异形全灭」②简化为「人类全灭」E-1.2.1③ 增列 外星人目标增列「达成积分门槛并主动脱离对局而取得次胜（6.9）」E-

2.3.4 驱逐公告

同步补明逃亡适用本款、原因标注「逃亡」、报告字段依6.9.4③E-

2.1.6 批次⑩

与2.1.7 口径⑩兼载逃亡出局；新增⑩口径（不附带任何数值、报告字段仅标「已逃亡」）E-

4.10.6 调查报

告补差量逃亡者无尸体无死亡，不列致死来源、仅标「已逃亡」E-2.8.12③ 差量清单增列逃亡者报告字段差量；并改为不预设数目——「既有差量以本表所列为准，新增差量须登记后并入本表」，避免「仅五处」类硬编码过期E-

2.8.9 登记(21) 登记6.9.4③ 之报告字段差量

E-6.1.2／6.2 计分引用沉默计0.5（6.9.1④）；觉醒后双刀各计一次，与7.2.7② 染血同制E-附录同步 术语表新增「逃亡（次胜）」「逃亡积分」「次胜」三条；速查卡外星人补逃亡积分；一页速查要点增为七条四之四、本轮修订·第六批（记账通则、有效输出与逃亡积分口径）编号条目 处理F-1 新增2.8.16 主动行动发起者记账通则记账类通则：一切主动行动由系统记录发起者（真实身份），仅系统可见；为一切以发起者为准之结算的共同判据，非外星人专属；未来新增助攻类机制一律援引F-2 新增4.10.0 有效输出／无效输出机制类通则：以「是否造成或协助造成击杀」为判据，分致死型／濒死型／追溯型三档与无效输出五类；追溯时限5夜、终点=目标死亡、发起者或目标出局即销毁；每发起者对每目标独立结算一次、多档取最高

F-3 0.2 通则层两类分为三类机制类+信息类+记账类；新增通则由其条款声明类别并登记于0.2F-4 2.8.10 九关升为十关新增第十关「发起者记账」；并明定本处不预设数目，新增关卡须增列并同步各条款末核验格式；全文「九关核验」改为「十关核验」F-5 4.10.1 直接／延迟二分+延迟类归属直接类（出刀／枪击）走4.10.2 八步链；延迟类（感染／毒药）不走，其击杀归属归施加者（真实身份，依2.8.16②）F-6 6.9.1 计分改依

4.10.0

本条仅定分值：致死型1.5／2.0／2.5（按真实阵营）；濒死型助攻1.0、追溯型助攻0.5（均不区分阵营）；驱逐0.5、沉默0.5（各上限3分）。取消原「击破防护即计分」口径——破甲须于5夜内接上击杀方结算追溯分F-7 2.6.3 串通处罚改写由「所属阵营判负」改为本局对局自始不成立：全体移出，一切流程、结算、战绩、统计与押注均视为未发生；对发起者与执行者施以封号处罚，由人工裁定。处罚置于系统侧，不在对局内设任何胜负罚则F-8 逃亡者禁留言2.6.1 补明文排除、6.9.4④ 同步；登记2.8.9(22)。死人频道／全知视角／押注不受影响F-9 6.8.3① 变形池改全量可变为本局职业池内之全部职业（含已出局／已死亡者），池于开局确定、其后固定F-

1.2.5 增列⑦⑧⑨

价值次序大胜 > 次胜 > 平局；1.2.1④ 之平局系就阵营而言，不因次胜已存在而改易F-P1 四项清理 ①2.3.3／4.9.2／2.6.5「总票数」改为票数公开口径；②7.2.7 首段「不登记入2.8.9」改为「另登记于2.8.9(20) 以为索引指针」，与十关⑨一致；③清除流水号残留（6.1.1 引「6.1.2 152」、6.1.2 与 7.2.3 之152.／178.）；④7.2.4 汇总表格补毒药侧、7.2.5 重复两节合并F-附录同步 术语表新增「有效输出」「追溯档案」「发起者记账」三条并更新「逃亡积分」；速查卡外星人行与一页速查要点⑦同步四之五、本轮修订·第七批（工匠加强·试行）编号 条目 处理G-1 速成护甲有效期的起算点由「铸造当夜为第1夜」改为「分配（佩戴）当夜为第1夜」；生效时点另见第八批G-7（本批维持当夜不生效）G-2 未分配前不计期 删除原「到期前未及分配者随到期一并消失」；明定速成护甲于库存中不计期、不因滞留而过期，故可预先囤积、其后择夜分配G-3 库存上限2件→3件4.11.3① 正文与4.11.6⑦ 十关核验同步；并明定速成护甲自产出起即占用上限（未分配者亦占用），于分配发出或到期消失时释放G-4 工匠出局时之库存归属4.11.3② 补明：工匠本人出局时，其未分配之库存护甲一并消失（囤积可行后新增之边界，须明文）G-5 附录同步 术语表新增「速成护甲」；速查卡工匠行改「自佩戴当夜起算且当夜即生效、共3夜有效、未分配前不计期」与「库存上限3」G-6 顺带修正4.11.2①之二「持有者出局者」改「持有者出局则」；4.11.6⑨ 坏括号「〔适用〕」改为「〔适用〕」四之六、本轮修订·第八批（工匠加强·试行续）编号 条目 处理G-7 速成护甲改当夜即生效4.11.2①之二：由「分配当夜为第1夜、当夜不生效」改为「分配（佩戴）当夜为第1夜、当夜即生效」；共3夜有效（第1~3夜）、第4夜消失G-8 与常规护甲之生效时点统一 补明速成与常规同制：一经分配即于当夜生效，二者之差异仅余限期性；速成护甲不再负有「预判一夜」之额外要求G-9 附录同步 术语表「速成护甲」改「当夜即生效、共3夜有效」；速查卡工匠行同步四之七、本轮修订·第九批（引擎规格修正）编号 条目 处理H-1 4.10.0③ 濒死型为空集 原「击杀归属不归该发起者」改按结果分档：濒死型=自己致濒死而目标活过步骤9；致死型补「目标活过步骤9者不属本型」。并删除「目标被他人补刀取得归属」一支——4.10.2⑦ 明定无补刀机制、后手攻击不取得击杀归属，该情形恒不成立H-2

4.10.0④(c) 与⑥(a) 冲突 ⑥(a) 加但书：本项不适用于夜晚免疫次数之消耗，后者依④(c) 另计为追溯型；二者之别＝安全室为当夜自动失效之免除、夜晚免疫为跨夜保留之稀缺资源。④(c) 并注明现行援引者 6.9 不触发（夜晚免疫仅外星人持有，自指出手依 6.9.1⑧不计分），保留以为未来援引者之接口H-3 4.10.1 编号重复且口径错误 第二个④ 依唯一编号原则改为⑤；并更正其口径：本款所定为击杀归属之归属主体，非计分之阵营取值——6.9.1① 明定按目标的真实阵营计，不从本款

I-4 F-10 声称已写入而正文未改补写 1.2.5⑦⑧⑨：⑦价值次序大胜＞次胜＞平局；⑧已取得次胜者不再叠加本局败绩；⑨1.2.1④ 之平局系就阵营而言，不因次胜已存在而改易H-5 毒师出手清单两处均错 速查卡「毒药／解药／自救／救援／治疗」改为「救援／治疗／制药（继承）／毒药／解药」并补「毒师无自救额度、解药不解除濒死」；2.1.1 步骤总表步骤 8「毒师（毒药／解药／自救）」同错，一并改为「救援／治疗／制药／毒药／解药，五选一，无自救额度」。二者均依 4.6.4⑤H-6 过程用语与替换残片「依用」原则」删除（改为条款自述）；「旧口径」2 处改为「7.3.2 之处」；「4.3.1-九十关核验」「5.7-九十关核验」2 处改为「十关核验」H-7 6.9.3 行动窗口未界定 补①之界定：指 1.1.1 中该玩家夜间可得行动之各步骤位及步骤 10 自身发言之前；不含步骤 9 与步骤 11（系统结算节点）。并新增⑥：挂机接管者之次胜归该玩家本人（1.2.2）H-8 2.8.9 类型标注 增列类型说明：〔例外〕／〔差量〕／〔索引〕，标明其为提示性、不具独立效力四之八、本轮修订・第十批编号 条目 处理I-1 游戏名 「太空杀」改为「返航录」。本局除标题外，各条款均未以游戏名指代本规则，故仅标题一处须改，不涉及任何引用、编号与术语

五、遗留事项（P3，未做）

编号条目 状态P3-一致性检查脚本：硬编码数字 vs唯一权威源／〔例外〕是否登记／十关核验是否齐全未做P3-附录（术语表、速查卡、一页速查）改由正文条款自动生成未做P3-毒师局专项胜率模拟（毒药不被保护类拦截的实际强度）未做P3-版本号命名 已定：自本稿起启用 v1preview 序号，当前为 v1preview1.0（第十一批：全稿歧义审查与见则收敛）；原 v6.6 序号停用P3-逃亡门槛 10 之实测 未做。本稿达标即可脱身，无事后反制窗口，故门槛为唯一有效旋钮。须观测达标夜数分布（目标中位数 7—10 夜）、达标后被票出局占比、染血目击者存活数（推估 2—3 名）、逃亡成功率。第六批改为援引 4.10.0 后：破甲须于 5 夜内接上击杀方结算，初估激进打法约 1.28 分／夜、第 7 夜达示，与对局自然长度吻合；门槛 10 暂维持，仍须实测确认P3-死囚变体之逃亡路径 未做。死囚不持蛰伏（6.8.2），故无沉默分——此前"沉默分不受影响"之表述有误，已更正。其变形／复生皆服务于存活攒分，路径可行但速率未实测P3-

2.6.3 串通「全员作废」之破坏杠

未做。劣势方可令同伴于死人频道泄密，使本己方败局被判无效（全体踢出、战绩不计）。备选：①只作废违规者战绩而保留对局结果；②限缩为系统可自动检测之触发条件（人工裁定仅作复核）；③保留全员作废但增设「恶意触发者加重处罚」之反向威慑。三者须择一P3-次胜率应为外星人平衡之核心指标未做。三方并存时独存几无可能，理推外星人将于达标后尽快逃亡，故该角色实为「计时器」；建议先定次胜率目标区间，再据此反调门槛与分值，而非仅观测达标夜数P3-工匠加强（第七批）之实测 未做。须见测：①速成护甲之囤积率（铸成后滞留库存之夜数中位数）——若普遍滞留多夜，则证实囤积打法成立；②分配后有效防护夜数（第 1~3 夜实际挡下伤害／感染之次数）——改前为 2 夜窗口、改后为 3 夜，该数应显著上升；③工匠出局时库存浪费率；④与保镖之对比胜率（同席位）试行口径，可依实测回退P3-分配落空时之库存归属 未做。1.11.1④ 明定「同一目标至多持有 1 件、已持有者不得再被分配、该份依 2.5 落空」；囤积可行后该落空情形之频次上升，其份额是否返还库存须实测后定P3-驱逐门槛 3 票之残局死角 未做。存活 ≤3 名时可得票数至多 2 票，驱逐永远不可能成立；而决斗时刻仅于存活恰 2 名时触发（1.4.2），且明文"存活≥3 名不设僵局判定"，故 3 人残局仅能靠夜间结算推进。此前已决定不设残局例外，本项列为观察项P3-

2.3.5 例外二（异形可见本方队友

类型分布）与票数公开叠加后，异形可据「公开得票数－本方 3 票」反推人类票型未做（维持现状）。若实测显示该反推被系统性利用，再议是否删除该例外P3-强力乔装与染血的实测（使用率、神探复验率、公告后跟票率）未做（需真实对局数据，不依赖模拟）

四之七、本轮修订・第九批（新增职业：摆渡人、疫苗研究员；自救通则收束）

编	
	条目与处理
号	
H-	新增4.13摆渡人——与神探同席位；白天专属行动位；验证式调查（1~3名编号，答有／无）；私人日志；无发布通道
1	
H-	新增4.14疫苗研究员——与生化医师同席位；诊断／研制／接种／制药四选一；无自救额度
2	
H-	1.1、1.1.1席位化——神探（4.7）与生化医师（4.5）由单列职业改为席位；人数常量不变（2.3.0②附二）
3	
H-	2.8.14组位表——查证位改「神探／摆渡人1」；医生位改「生化医师／疫苗研究员、救援医师／毒师2」
4	
H-	2.3.2白天流程——增列摆渡人调查阶段（条件性）；明定步骤10不设该阶段
5	
H-	2.8.1③之三新增第④类——「发起者（依2.8.16②真实身份）」；伪装效力表增列「对④不生效」
6	
H-	2.8.2④参与范围——声明疫苗抗体为感染侧专属，不参与伤害侧；登记2.8.9(26)
7	
H-	5.3.2①全额减免——增列疫苗抗体，不限「仅安全室一项」；登记2.8.9(24)
8	
H-	5.3.3感染侧层序——全额减免层增列疫苗抗体（次夜起连续4夜，逐夜授予）
9	
H-	5.3.5132改写——假标记可被治疗／救援清除，惟不产生清除感染以外之效果；不赋抗体、不辨真伪。登记2.8.9(25)
10	

H-	3.3.9清除途径——增列①之二「疫苗研究员之诊断」，含假标记、不赋抗体；样本仅由此产出
11	
H-	4.14.1②制药产物——无治疗药剂选项，固定产1瓶救援药剂；登记2.8.9(23)
12	
H-	2.5.4适用／不适用——适用清单增接种；不适用清单增诊断、研制、摆渡人调查
13	
H-	2.9进程型产出——明定研制不适用2.9（即时产出，无投入夜数与进度）
14	
H-	2.8.3③／④附封锁——③增列诊断／研制／接种；④附增列摆渡人调查（时序结果，非豁免）
15	
H-	4.10.0⑥(d)无效输出——增列疫苗抗体：被其拦下之感染不计分、不产生追溯档案
16	
H-	7.2私人反馈——新增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
17	
H-	自救收束——2.4.2④改为「持有自救额度者」；2.8.3④①改指生化医师；删毒师括号；2.5.3、3.3.4同步；4.5.2明定自救为生化医师独有
18	
H-	附录同步——术语表新增七条并改「自救」；职业速查卡增两行、改两行；一页速查增四项
19	

上开三项之定案（第九批后续确认）：①制药产出之通用救援额度可指向自身——依 3.3.1④ 与 3.3.8 同制，为疫苗研究员唯一之自保路径（4.14.6②）；②摆渡人于步骤 10 紧急会议中不设行动位——维持 2.3.2 之明文，日后欲增设须同步改该条；③疫苗抗体与工程师安全室同夜并存——二者同属全额减免层，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，疫苗抗体照常消耗其 4 夜中之当夜一夜，标记无法落身之结果不变（4.14.7）。

四之八、本轮修订 · 第十一批（全稿歧义审查与规则收敛）

编号 条目与处理I- 版本号统一为 v1preview1.0（标题、页眉页脚、版本沿革、遗留项四处）I- 修改记录全部移出正文：删除封面「版本说明」段、〔第九批增补／新增／改写〕标记、〔编号更正…〕注记与 2.8.3④ 之改造说明，改由本附录记载 1I- 2.8.2④ 参与范围——补入「疫苗抗体（4.14.4）为感染侧专属之全额减免层，明文不参与伤害侧」（原仅登记 2.8.9(26) 而未写入源条款）2I- 2.8.2①——补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 3I- 2.8.2⑥——补夜晚免疫（6.4）于伤害侧为全额减免层、于感染侧与毒药侧非减免层 4I- 2.8.2——编号顺序理顺（原⑦⑨⑧改为⑦⑧⑨），删除 L51 重复残句 5I- 2.8.2⑧ 毒药层序——明文排除疫苗抗体参与毒伤层序 6I- 2.1.5——额度被动到账明定为各镜像账本并行领取，变形不触发领取、仅转移操作权 7I- 6.8.3③——删除「先于被动额度到账」，与 2.1.5、6.8.3④ 三者归于一致 8I- 6.8.3——原①～③段落交织重排为①范围／②欺瞒／③时点与冷却 9I- 4.6.4③、④——「解药为唯一清除途径」加但书：夜晚免疫依 6.4.2 消耗时一并清除者为唯一例外 10I- 4.11.1⑤——感染侧层序改为直接引用 5.3.3（原漏全额减免与疫苗抗体）11I- 4.14.7——改为〔适用〕引用 5.3.3；并裁定疫苗抗体与抗体（4.5）同夜并存时由疫苗抗体拦截、抗体不消耗 12I- 7.2——七类统一为十类（2.8.11③、7.2 总述、7.2 节首三处）13I- 3.3.1——展开段九项改为〔六步之展开·一～九〕，消除与六步①～⑥之编号重复；4.14.8⑦ 引用改指 3.3.1·独占性 14I- 3.3.9——增列⑤夜晚免疫（6.4）为清除感染之途径 15I- 2.1.7、附录三——明定④⑥⑧为 0 或无变化时不发布 16I- 6.8.4⑥、2.1.6、附录三——复生留痕于当夜无死亡者顺延并入下一有死亡之夜的批次⑥ 17I- 5.9⑧——十关核验清单改为开放式表述，不预设数目、不逐处列举 18I- 4.9.7、4.12.5⑦、7.3.8、4.10.1⑤——「属 2.8.9⑥明文授予」改为「依 2.8.7 明文授予（登记于 2.8.9⑥）」19I- 4.4.7①——明文猎手继承 4.4.3 额外子弹（第 5 夜、存活≤6 名各 +1 发）20I- 4.4.3——「第 5 夜起」改为「第 5 夜」，与「全局仅此 1 次」一致 21I- 6.8.2——明文死囚外星人同持感染抑制额度 2 次（3.3.4）22I- 2.8.3④——删除「毒师无自救额度」括注；豁免清单①改指「持有自救额度者之自救」23I- 2.3.2——摆渡人调查阶段锚点改为「○留言之后、①自由讨论之前」，删除不存在的「批次⑥发布之后」锚点 24I- 1.2.2——明文挂机接管者计入「存活数」之一切触发口径 25I- 生路三项——补时点先后：夜晚免疫（步骤 0.55）先于救援与死囚复生（步骤 8），不存在同夜竞合 26I- 2.2——补循环互邀（A→B、B→C、C→A）于三项条件各别成立时可同时成三对 27I- 2.1.6——增编号前缀约定：批次①～⑪与判定顺序 0～④分属两套，引用须冠前缀 28I- 术语表——全额减免、抵免层、感染侧专属层、医生、组位表五项补入摆渡人／疫苗研究员与疫苗抗体；清理「被动」行重复与表头粘连 29I- 1.1 玩家配置表——补入神探／摆渡人、生化医师／疫苗研究员席位 30I- 附录二——补摆渡人、疫苗研究员两行；删除普通船员重复行 31I- 附录三——步骤 8 毒师行改为「救援／治疗／制药／毒药／解药，五选一，无自救额度」；要点数六改七 32I- 排版残留——4.1.1③「③⑥／⑩清理」改「③经⑥／⑩揭示」；4.9.6「信限界」改「信息」；4.10.2③ 括号补全；4.1 空标题与 1.5.1、5.3.2 重复标题清理 33I- 表格化处理——依阅读约定，将正文中「①…②…③…」形式之内联并列条款统一转为「项 | 说明」两列表格，共 47 处；附录四修订记录不在转换之列 34

四之九、本轮修订 · 第十二批（第二轮歧义审查）

编号 条目与处理J- 3.3 章「医生」定义——增列疫苗研究员，与 4.14.1① 及术语表一致（原定义句漏改，而其恰为 4.14.1① 所援引之源）1J- 附录二 职业速查卡——补猎手一行（原仅术语表与附录三有，连三个转职方向皆列而正职反缺）2J- 2.8.3③ 受封锁总清单——「猎手嗅探」改为「猎手嗅探与开枪」，补登记猎手开枪（4.4.7① 明定开枪规则同警长）3J- 2.5.4——适用清单「警长的开枪」改为「警长／猎手的开枪」4J- 术语表「敌方单位」——增列猎手（其悬赏依 4.4.2 同制，4.4.7④）5J- 7.1.2 不公开清单「识别类」——增列猎手的武装识别（4.4.7⑤）；「武装船员的警长识别」改为「警长／猎手识别」6J- 4.4.7⑤——增〔替换〕：本席位另一变体在场时，4.4.5 与 4.2.2 中「警长」一语即指该在场变体，其「已出局」之例外同此替换 7J- 3.3.9 清除途径——②③项增列毒师；3.3.7 统计口径增列疫苗研究员与毒师 8J- 4.6.4③〔连锁〕——「当夜即全队知晓有毒师存在」改为「当夜即全队知晓其中毒事实与毒发时点」——职业存否属 2.3.0 开局公告之基线信息，非本款新增 9〔撤回〕第二轮初查所报「3.3.12 串号」「3.3.18 指

向不明」「编号粘连」三项，经复核系审查脚本将项号圈码①②③…规范化为阿拉伯数字所致之假象；正文项号本以圈码书写，与条款号天然分隔，无此歧义，故不予改动 10