

返航录·三阵营对抗规则 v1preview1.0 · 职业速查卡

同步 v1preview1.0（第十一批）：新增摆渡人、疫苗研究员两行；补外星人逃亡积分、强力乔装、染血指认、票数公开、驱逐门槛 3 票；感染抑制 3 次→2 次；工匠库存上限 2→3；私人反馈六类→十类

返航录·三阵营对抗规则 v1preview1.0 · 职业速查卡太空杀·三阵营对抗规则v1preview1.0·职业速查卡船员查验验证式·乔装·占位制·通则权威化·同步v1preview1.0：暴露口径·封锁时序·结茧目标·窃听器·毒师船员查验

验证式·乔装·占位制·通则权威化 | 玩家15人·人类11 / 异形3 / 外星人1·初始倒计时24昼夜本卡为正文职业条款的速查索引，定义以正文条款为准，不另设规则。

v6.5 平衡改动要点（v1preview1.0 沿用）	
项	v6.5 口径
① 倒计时	回调为初始 24 昼夜
② 停摆惩罚	3.0 档由 + 2.0 提为 + 2.5；6.0 档由 + 4.0 提为 + 5.0；9.0 档不变
③ 蛰伏落点	外星人蛰伏归编号步骤 0.1（步骤 0 私聊之后、步骤 0.5 之前），早于 0.5 及其后一切编号步骤与步骤 2神探查验；原编号 0.7 的乔装步骤提升为步骤 1
④ 沉默当晚生效	沉默由次夜生效改为当夜生效，封锁自步骤 0.5 起的全部编号步骤（步骤 0 私聊依 2.4.2③不属主动技能，不在其列）；含 0.6 进化 / 转化 / 转职与步骤 1 乔装
⑤ 沉默次数	移除「全局仅被沉默 1 次」，改为「同一角色不得连续两夜受到沉默」，不设 全局上限；同时放开「可连续两夜查验同一目标」
⑥ 猎手	与警长同席位：无巡逻、纯枪手、初始 1 发、不受 2 发上限；攒弹制式同制药——主动选项，投入 2 个夜晚（不必连续），投入夜不可开枪与嗅探
⑦ 嗅探	猎手专属：步骤 3 之后、4a 之前；每夜至多查 2 名；全局限 2 个夜晚；查是否呈现保护状态（全额减免不显示）

项	v6.5 口径
① 倒计时	初始 24 → 21（v6.5 已回调，现行 24 昼夜）
② 工程师免疫	移除第 1 夜被动全能免疫，改为限定技「安全室」（步骤 3，全局 1 次，进入当夜放弃维修换取全额减免）。全额减免类别仍为 2 项
③ 维修数值	工程师维修、追加维修、助理工程师维修均由固定 -1.0 改为 -1.0~1.5（自选，步长 0.1，共 6 档）；当夜合计最高-3.0
④ 破坏区间	未进化异形由 + 1.0~1.5 改为 + 1.5~2.0，与破坏进化的 2.0~3.0 于 2.0 相接（有意设计，进化与否改由占位与暴露阈值区分）
⑤ 维修效力削减	破坏进化异形执行破坏后，次夜全部维修类产出（含追加维修与协助维修）依只数削减 25% / 50%；不显示、可反推；与停转夜同夜则停转夜优先
⑥ 新通则	2.8.13资源产出效力修正通则：与层序（2.8.2 / 5.3.3）、额度（2.5）分域；同类互斥取高者，仅适用于产出效力修正

v1preview1.0 修订要点（暴露口径·封锁时序·结茧目标·窃听器）	
项	v1preview1.0 口径
① 暴露公告	维修者暴露与破坏者暴露一律只公告「编号 + 呈现职业」，不揭示真实阵营与真实职业（〔通则 2.8.12① 之例外，登记于 2.8.9(17)〕）。故死囚变形刷维修 / 破坏达标时，公告随其呈现身份报出，伪金水路径成立
② 封锁时序确认	2.8.3④附：沉默覆盖期自步骤 0.5 起，凡结算于该覆盖期之前者不受封锁——变形、觉醒、清洗、私聊、窃听。属时序确认，非豁免、非例外，不登记于 2.8.9
③ 结茧目标	可指定任意 1 名存活玩家施加（不限阵营，含自身 / 友方异形 / 人类 / 外星人）；每目标同时至多 1 层，被打破后可再施加。施加当夜依 7.2.6 向被施加者送达「你获得一层护盾」
④ 窃听器	与验票官同席位：步骤 0.2 读取当夜已公告配对组私聊，可读取全部分组；每夜可提交 1 次（报告或公示 择一），随批次⑩于次日白天首次发言前发布，可自由改写或原样公示，附「不保真」标注
⑤ 私人反馈	五类 → 六类：新增 7.2.6 结茧护盾的施加告知（7.2.5 复原为保镖专属）
⑥ 抗体类别	抗体为感染侧专属之时限类，不参与伤害侧层序（2.8.2④）；感染侧层序改按类序表述；毒伤仅由全额减免层拦截，庇护类不参与（2.8.2⑨，登记于 2.8.9(18)）
⑦ 公告批次	新增⑩窃听报告；既有差量三处 → 五处（2.8.9⑧、(16)、(17)）
⑨ 资源生产通则 2.9	进程型产出的通则化：可中断、进度保留、固定投入 N 夜（不预设数值，故速成铸造 N = 1 亦自动归位）、独占、完成时定产物、次夜到账；制药 / 攒弹 / 常规铸造 / 速成铸造一律适用。工匠铸造「连续」依 2.9③被覆盖，改为可中断
⑧ 毒师	与救援医师同席位（4.6）：毒药为第四种伤害类型，非感染标记；毒 / 解各 3 份（第 1、3、5 夜各 1）；五选一出手；无自救额度，解药不解除濒死（4.6.4④）；毒伤仅由全额减免层拦截〔通则 2.8.2⑥之例外，登记于 2.8.9(18)〕
⑨ 第十一批（规则收敛）	新增摆渡人 4.13、疫苗研究员 4.14；新增强力乔装（7.3.0）与染血指认（7.2.7）；外星人逃亡 / 次胜（6.9）；票数公开（批次⑨）；驱逐门槛 2 票→3 票；感染抑制 3 次→2 次；工匠库存上限 2→3、速成护甲改分配当夜即生效；私人反馈六类→十类

v6.5 修订要点（通则权威化与冲突清修）	
项	v6.5 口径
① 效力层级	新增 S0：通则优先，例外须显式声明并登记入 2.8.9；未登记者不生效。原「以专门条款的明文为准」作废
② 层序权威源	伤害侧「保护→巡逻→护甲→护盾」以 2.8.2 为唯一权威源；感染侧「抗体→保护→巡逻→护甲」以 5.3.3 为唯一权威源
③ 感染致死生路	共三项：救援额度、夜晚免疫、死囚复生。自我治疗（6.5）为致死夜之前的 预防手段，不属生路
④ 转化	一律不予公告、不计入批次②的进化只数；批次②为 0 时不得据此推断无转化
⑤ 乔装总数	每只异形 2 次 + 外星人 2 次，全场共 8 次；死囚局同为 8 次
⑥ 私人反馈	由六类增为十类（新增 7.2.7 染血指认、7.2.8 接种告知、7.2.9 疫苗抗体生效感知、7.2.10 调查结论；7.2.5 为保镖专属）

项	v6.5 口径
⑥ 死囚局	无沉默源（不持蛰伏）；无停转夜（〔通则 3.2.5 之例外〕）
⑦ 私人反馈	由五类增为六类（新增 7.2.6 结茧护盾的施加告知；7.2.5 为保镖专属）

项	v1preview1.0 口径
⑧ 神探	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
⑨ 封锁豁免	2.8.3④ 明文豁免四项：医生自救、感染抑制、外星人自我治疗、私聊；另有 ④ 附时序确认（非豁免）：变形 / 觉醒 / 清洗 / 私聊 / 窃听结算于覆盖期之前，不受封锁

项	v6.5 口径
⑩ 抗体赋予	主体依 3.3.9：生化医师的治疗与自救、外星人的自我治疗；救援医师 / 临时 医生不赋予
(11) 公告最小信息	2.8.12：默认 = 编号 + 呈现身份，默认不含数值、来源构成与施加者
(12) 伪装效力	2.8.1③之三统一表：乔装仅生效于船员查验；变形同时生效于神探；转职呈现 职业即转职后职业

乔装（异形 / 外星人共有·步骤 1）	
要素	口径
持有者	异形（每只独立）+ 外星人；人类不持有
次数	每个个体全局 2 次；每夜至多发动 1 次；不共享、不因出局转移。全场 3×2 + 1×2 = 8 次，死囚局同为 8 次
时点	步骤 1；不占用行动窗口，可与当夜任何行动并用
持续	仅发动的当夜有效；白天不延续，次日自动失效
伪装池	与船员第 2 次查证池一致：初始 8 种人类职业 + 异形 + 外星人（现行 10 项，项数随本局职业构成而定，不含转职身份）
作用范围	仅船员查验（步骤 2）；不影响神探查验、蛰伏查验、暴露与出局揭示、目标合法性与胜负判定
可见性	异形队内互相可见；外星人仅本人可见；对其他阵营一律不公开（2.8.7）
封锁	属夜间主动技能，已在 2.8.3③ 受封锁者总清单内；被沉默当夜不可发动

- 伪装池含「异形 / 外星人」，故可伪装成敌对阵营用于栽赃。
- 神探于同夜查验同一目标：恒得呈现职业（不报阵营），神探本人即可察觉与船员所得不一致。
- 乔装只改信息、不改阵营：出刀 / 感染 / 击杀的目标合法性与清场、胜负判定一律按真实阵营结算。

船员查验：验证式要点		
查验次序	候选池	可提交身份数·答案
第1次	初始 8 种人类职业	1 个 → 得 1 个「是 / 否」
第 2 次及以后	8 种人类职业 + 异形 + 外星人（共 10 项，项数随本局职业构成而定，不含转职身份）	1~2 个 → 每个各得 1 个独立的「是 / 否」

- 「第1次 / 第2次」按「查验者×目标」独立计算：4名船员对同一目标各有自己的第1次。
- 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」不得解读为「他是人类」。
- 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）。
- 目标当夜发动乔装时，本页全部判定一律改以其伪装身份为基准，查验者无从察觉。

人类阵营

普通船员（×4）人类·4 名（可全部转职，亦可选同一方向，不设配额）	
项	口径
夜间行动	步骤 2 查验 步骤 4a 协助维修（二者当夜二选一，亦可依 2.4 放弃行动）
核心能力	查验（验证式）：指定 1 名其他存活玩家并自行选定待查证身份，系统仅答「是 / 否」。协助维修：自行指定维修值 a ∈ [0.20, 0.50]（步长 0.05，共 7 档），同时削减倒计时与净破坏量
额度与到账	每夜 1 次（查验与协助维修二选一）；转职资格于全场存活 ≤ 6 名或第 6 夜保底触发
目标限制	不可自验；不可查验已死亡或已出局者。池内某身份的全部持有者均已出局时该项自池中移除
可见性	仅查验者本人可见其对该目标的历次查证问题与结论；当夜协助维修者可见人数 N（不附编号）
封锁	被沉默或感染抑制当夜不可查验、不可转职；被动效果不受影响

- 协助维修不计入维修暴露：与工程师 / 助理工程师的维修分属两个机制。
- 转职为助理工程师后，转职前累积的协助维修量不并入其累计维修量，暴露阈值自转职后从0起算。

工程师人类·1 名	
项	口径
夜间行动	步骤 4a 维修（+ 追加维修）；亦可放弃行动

项	口径
核心能力	安全室（限定技·全局 1 次·步骤 3）：进入当夜放弃维修与追加维修，换取当夜全额减免——所有伤害免疫、不消耗任何其他层，同时抵挡感染。维修：每夜 -1.0~1.5（自选，步长 0.1，共 6 档），同时产生两项效果、不可拆分——倒计时与净破坏量同额削减
额度与到账	追加维修：-1.0~1.5（自选，步长 0.1），个人全局 3 次，不与他人共享、不因转职或出局转移；须紧接本人维修的当夜立即使用
目标限制	削减作用于已累计的净破坏量（停摆唯一驱动物量），故无法削减当夜破坏；净破坏量被削减后最低为0，不预存信用
可见性	可自行查看累计维修量、距暴露阈值剩余量与「已暴露」状态（仅本人可见）；削减量随批次④公布
封锁	沉默 / 抑制当夜不可维修、不可追加维修、不可进入安全室；进入安全室后已获得的当夜全额减免不受影响

- 停转夜步骤4a全部维修无效；寂灭时刻期间4a维修冻结、追加维修不可用。

- 已触发的停摆奖励不回滚；暴露阈值4.0（助理工程师为3.0）。

警长人类·1名（与猎手同席位）	
项	口径
夜间行动	步骤6开枪 步骤2巡逻；两者同一夜二选一（互斥不永久）
核心能力	开枪：直接指定具体编号，无命中率判定，指定即结算；可消耗多份额度指定多名目标。巡逻：全局1次，限前3夜；为额度制的明文例外——1份额度可指定1~3名，人数由警长自选
额度与到账	初始1发；第5夜+1（全局仅此1次）；全场存活≤6名+1（全局仅此1次）；两项独立可叠加，但到账后存量不得超过2发，故「存活≤6名」一项通常即告作废
目标限制	枪击可命中任何存活角色，含人类队友（属误伤）；巡逻目标不限阵营
可见性	可见自己的子弹余量；开枪结果依7.2.2收到「生效/无效」私人反馈；可见武装船员编号
封锁	被沉默或感染抑制当夜不可开枪、不可巡逻

- 悬赏：子弹每击杀一名敌方单位即于下一夜回复1颗；误杀人类队友或自身不予回复，仅造成濒死而被步骤8救回者亦不予回复。
- 守恒定理：打出k发、击杀m发（m≤k）则回复m发，下夜存量恒不高于出手前持有量，故悬赏回复不触发2发上限。

生化医师人类·1名	
项	口径
夜间行动	步骤8：治疗 / 自救 / 制药三者互斥（亦可整晚不出手）
核心能力	治疗：清除目标感染并赋予抗体；目标可为他人或自己。自救：全局1次，仅限自救——自身濒死时解除濒死、恢复行动，并同时清除自身感染、获得抗体
额度与到账	治疗额度按夜上限3次（第1、2、3夜各1，第4夜不获得），被动到账，未使用可跨夜累积；制药产出属额外来源，不受该上限约束
目标限制	治疗额度为通用资源，可用于任意合法目标；自救额度不得用于救援任何其他角色
可见性	可见「谁带有感染标记」（仅编号清单，不显真伪、施加时间与剩余致死夜数）；抗体生效时获「你赋予的抗体生效了」之反馈（不含编号与真伪）
封锁	治疗与制药属主动技能，被封锁；自救为被动救命，不受封锁

疫苗研究员人类·与生化医师同席位（4.14）	
项	口径
夜间行动	步骤8：诊断 / 研制 / 接种 / 制药——四选一（2.5.3），亦可整晚不出手
核心能力	诊断：清除目标感染标记（含假标记）并产1份样本，不赋抗体、不解除濒死，每夜至多1次。研制：消耗2份样本解锁后，每夜至多研制1次、即时产出1支疫苗，不适用2.9。接种：以疫苗为额度（2.5），授予目标自次夜起连续4夜的感染侧全额减免实例
额度	疫苗为额度，无持有上限、不可转让；制药固定产1瓶救援药剂，不产治疗药剂（2.8.9(23)）
自救	不持有自救额度；自身感染致濒死时仅可由他人救援，或以制药产出之通用救援额度指向自身
可见性	疫苗持有与剩余夜数仅持有者本人可见（7.2.8）；疫苗抗体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
封锁	诊断、研制、接种均属夜间主动技能，登记于2.8.3③，受沉默与感染抑制封锁

- 抗体为时限型：仅存在于获得后的下一个夜晚，该夜内抵挡1次感染，夜末一律失效、不结转、不累积。
- 制药产出的通用救援额度可救援任意濒死角色，自带清除感染，但不赋予抗体。

救援医师 / 毒师人类·1名（同席位，毒师见下卡）	
项	口径
夜间行动	步骤8：救援（含自救）/ 治疗 / 制药三者互斥
核心能力	救援：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，自带清除感染但不赋予抗体。治疗：1次，可清除目标感染，但不赋予抗体
额度与到账	救援额度上限2次（第1、2夜各1，第3、4夜不获得），被动到账，未使用可跨夜累积；治疗额度1次
目标限制	救援额度为通用资源，可用于自身、异形、外星人等任意合法目标
可见性	可见「谁带有感染标记」与「谁处于濒死」；但落身致死来源清单仅在实际执行救援、消耗救援额度后才可见
封锁	救援与治疗属主动技能，被封锁；自救不受封锁（以救援额度指向自身）

- 感染致死的常规生路：救援解除濒死并一并清除感染，故可阻断感染致死。
- 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（目标数依2.5「额度即上限」）。

毒师人类·1名（与救援医师同席位；4.6.4）	
项	口径
夜间行动	步骤8：制药 / 毒药 / 解药 / 制药产出的救援 / 治疗——五选一（毒师无自救额度）
核心能力	毒药：第四种伤害类型，独立于感染；落身当夜为第1夜，第3夜步骤0.55致濒死。解药：清除毒药标记，为毒药唯一清除途径；不清除感染标记，对未中毒者使用属落空。制药：继承（3.3.1）。可见性依医生职业族通有
额度与到账	毒药3（第1、3、5夜各1）、解药3（同制）；依2.1.5默认时序到账，到账当夜即可使用。无击杀回复、无补充途径，容错为零
目标限制	毒药不辨阵营——队友与自身皆为合法目标（误伤无第三方补救，代价极重）；解药目标须当前带毒药标记，对自己下毒属攻击行为，占出手
可见性	毒师本人可见全场毒药清单；被下毒者本人可见自身中毒；其余一律不公开（2.8.7）。另依医生族通有：可见感染标记清单与当夜濒死者
封锁	毒药与解药属主动技能，受沉默与感染抑制封锁；毒师无自救额度；解药不解除任何原因之濒死，对自己使用解药不属自救，占五选一并受封锁

毒师人类·1名（与救援医师同席位；4.6.4）	
项	口径
层序	毒伤仅由全额减免层拦截〔工程师安全室（4.3.1）、外星人夜晚免疫（6.4）〕；庇护类（保护／巡逻／护甲／护盾）一律不参与〔通则 2.8.2⑥之例外，登记于 2.8.9(18)〕

- 毒药一经落身即独立结算，不因毒师其后死亡／出局而取消；寂灭时刻冻结倒计时与清洗窗口，均不影响毒药计时。
- 毒师局无救援医师额度：救人须先制药（2夜）再出手（1夜），合计3次出手，须提前3夜起手。
- 毒师可见性依医生职业族通有：感染标记清单与当夜濒死者；落身致死来源清单仍以实际执行救援为条件。
- 已带毒者不得再被下毒（同时至多1份）；濒死者可被指定但毒药不生效，仍消耗额度、不得改选，UI须保留可选。

神探人类·1名	
项	口径
夜间行动	步骤 2：查验 或 发布官方公告（二者二选一）
核心能力	每夜恒真查验 1 人：恒依呈现职业如实作答、不作假（不报阵营）。可匿名发布官方公告（批次③），为全场唯一可证信息源。惟强入池之记录可能为伪装身份（强力乔装 7.3.0），神探本人不获提示
额度与到账	每夜 1 次（查验与发布公告二选一）
目标限制	已查验池为定长池、容量恒 3 项，满则顶出本局最先入池者（先进先出）；池内存储「查验当夜所显示的职业」之锁定快照，不随此后转职／变形而更新，依该池发布之公告沿用锁定值。强入池者之记录为伪装身份，须重复查验方洗除。神探死亡后其池作废
可见性	神探本人无自知：目标处于变形状态时，神探收到的结果与平时完全同制、不获任何提示（定性分层见 4.7.5）
封锁	查验与公告均属夜间主动技能，受沉默与感染抑制封锁

摆渡人人类·与神探同席位，白天专属行动位（4.13）	
项	口径
核心能力	白天就当夜尸体提交 1~3 名存活者编号，系统就凶手集合与该组求交集，交集非空即答「有凶手」，为空即答「无凶手」；不指明组内何人、不公布人数
次数	每昼夜至多 1 次；同一具尸体全局仅可调查 1 次；当夜死亡 2 人及以上者仍只能调查其中 1 具；步骤 10 紧急会议不设本行动位
对象	限当夜的尸体（批次⑥所载之死亡者）；驱逐出局不产生调查报告（批次⑩），非本技能之对象
判定基准	「发起者」（依 2.8.16② 按真实身份）；乔装／强力乔装／变形／转职对本判定一律不生效，结论不可被欺骗（4.13.2①）
可见性	结论仅本人可见，记入私人日志，摆渡人出局即作废；被列入自选编号组者无任何反馈；不持有任何官方发布通道，其白天发言属玩家声称、不保真
封锁	不受沉默封锁——白天流程执行，沉默覆盖期自步骤 0.5 起，依 2.8.3④附为时序结果（非豁免、不构成例外）

- 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）。
- 神探仅对乔装免疫；死因外星人的变形身份对神探查验同样生效（2.8.1③之三）。

保镖 / 工匠人类·同属步骤 3 行动位，二者同席位	
项	口径
保镖·核心	每夜保护 1 人：抵挡 1 点伤害，同时抵挡 1 次感染（双计数独立）；受袭感知——被保护时获知伤害类型
保镖·额度	每夜 1 次；不可连续两夜保护同一目标（放弃行动不构成「保护某目标」，不触发连保限制）
工匠·核心	三选一：常规铸造〔适用 2.9〕投入 2 夜产出 1 件存续型（两夜不必连续，中断夜可正常分配，进度保留）／速成铸造〔适用 2.9〕投入 1 夜产出 1 件限期型（自分配（佩戴）当夜起算且当夜即生效，共 3 夜有效，第 4 夜消失并告知持有者；未分配前不计期）／分配护甲（可多目标含自身，份数=库存）。常规与速成为两个独立进程，不得并进
工匠·额度	初始自带 1 件常规护甲已装备于自身，不可发配，不计入库存；库存上限 3（仅约束未分配部分，满仓再铸即浪费；常规与速成合并计算，速成到期消失即自动释放；工匠出局时未分配之库存一并消失）。同一目标至多持有 1 件护甲。护甲抵挡 1 点伤害与 1 次感染。两种铸造均属进程型产出：依 2.9③可中断、进度保留，依 2.9⑤同时仅一个未完成进程，二者不得并进
层序	伤害侧：全额减免〔工程师安全室、外星人夜晚免疫〕→时限类〔保护→巡逻〕→存续类〔护甲→结茧护盾〕（2.8.2 唯一权威源）；感染侧：全额减免〔工程师安全室、疫苗抗体（4.14.4）〕→时限类〔抗体→保护→巡逻〕→存续类〔护甲〕（5.3.3）；抗体与疫苗抗体均为感染侧专属，不参与伤害侧
封锁	二者均为夜间主动技能，受沉默与感染抑制封锁

- 保镖只报伤害类型、不报凶手编号；被保护者本人可见其被保护（7.2.5）。
- 工匠护甲发出不可收回、持有者出局即消失；不公开而持有者自知，无受袭感知。
- 速成护甲自分配（佩戴）当夜即生效，共 3 夜有效，第 4 夜自动消失，不返还、不折算、不转为常规护甲；未分配前于库存中不计期，得预先囤积。到期告知持有者，不产生公告（2.8.7）。

验票官 / 窃听者人类·同属社交位，二者同席位	
项	口径
核心能力	白天可见全部票源编号；可发动紧急会议（步骤 10，全场唯一 1 次）
窃听者·核心	步骤 0.2 读取当夜批次①已公告配对组之私聊内容，可读取当夜全部分组（不设组数上限）；每夜可提交 1 次——择一组改写为「报告」，或择一组原样「公示」其私聊内容，二者共用该每夜 1 次；随批次②于次日白天首次发言前发布

项	口径
窃听者·要点	提交属白天阶段行为；报告可自由改写，系统不校正；报告与公示均附「不保真」性质标注；不暴露窃听者编号；可选择整夜不提交、不公示；读取依 2.8.3④附不受沉默封锁
发动条件	全场存活 ≥ 5 且自身存活时可发动；于该夜步骤 10 发动，发动当夜跳过步骤 11
专属发言	会议中获 30 秒专属发言，位于留言之后、自由讨论之前；期间其余全体玩家禁言
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、官方背书

项	口径
可见性	会议开场即公告其编号与身份（批次⑦），故发动即暴露身份
封锁	紧急会议的发动与专属发言均属主动技能，受沉默与感染抑制封锁

- 票型可见的两项例外：①验票官可见每张票的投票来源编号；②异形阵营可见本方队友票型分布。
- 会议中投票不封锁：被沉默者仍可用于紧急会议中投票（若会议由他人发动）。

转职身份（普通船员转职后）			
职业	核心能力	关键额度	要点
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；持有量恒≤1，不适用2发上限
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）；暴露只报「编号+呈现职业」，不报真实阵营；转职前累积的协助维修量不并入
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

猎手人类·与警长同席位；纯枪手，无巡逻	
项	口径
夜间行动	步骤6开枪（规则同警长）；亦可于步骤3.5发动嗅探（不占行动窗口，可与开枪并用）
核心能力	开枪：初始1发，指定即结算，可消耗多份额度指定多名目标。攒弹（制式同制约）：主动选项，选定攒弹的当夜不可开枪、不可嗅探；固定投入2个夜晚，两夜不必连续（可中断后补第2夜，进度保留）；完成即+1发，可反复进行。嗅探（专属）：步骤3之后、4a之前，不占行动窗口；每夜至多查2名；全局限2个夜晚；查目标是否呈现保护状态（保镖保护/巡逻/护甲/结茧护盾等一切非全额减免类）
额度与到账	子弹：初始1发；〔通则4.4.6之例外〕不受2发存储上限约束，攒弹与悬赏可正常累积；〔适用4.4.3〕第5夜、全场存活≤6名时各+1发；嗅探：以夜晚数计，全局2个夜晚
目标限制	枪击可命中任何存活角色，含人类队友与自身（误伤/自杀）；嗅探可查任何存活玩家
可见性	可见自己的子弹余量；开枪结果依7.2.2收到「生效/无效」；嗅探结果仅本人可见，不区分何种保护、不报层数与来源
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

- 猎手是「后期爆发型」：牺牲前期节奏换子弹存量，且攒弹上限不被2发截断，故后期可一夜打出多发。
- 嗅探不显示全额减免（安全室、夜晚免疫），故「未呈现保护状态」不等于「可以一击致死」。
- 嗅探是全场唯一能直接确认「谁被保护」的手段，与保镖的受袭感知形成攻防配对。

非人类阵营

异形（×3）互相知晓队友身份，队内私聊无限制	
项	口径
夜间行动	第3夜起可进化（破坏/感染/击杀，三选一不强制）；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）；另可清洗（独立阶段）与乔装（步骤1）
核心能力	出刀：造成1点伤害，可对自己出刀（自杀）。感染：每夜至多2名，仅感染进化者至多3名。破坏：未进化+1.5~2.0，破坏进化+2.0~3.0；破坏进化执行破坏后，次夜全部维修类产出依只数削减25%/50%（不显示，可反推；与停转夜同夜则停转夜优先）（记入个体累计，6.0触发破坏者暴露）。结茧（可指定任意存活目标，5.7）：可指定任意1名存活玩家施加（不限阵营，含自身/友方异形/人类/外星人）；每目标同时至多1层、被打破后可再施加；存续型，抵挡1点伤害、不抵挡感染；施加当夜依7.2.6告知被施加者
额度	刀数初始1、上限2（当夜未出刀者于步骤7后回复1点）；转化每只全局2次；乔装每只全局2次（分两型：普通乔装1次/强力乔装2次，7.3.0）；累计3次出刀致濒死后，自第4次及以后每一次出刀，受攻击者无论是否濒死均得知其编号（染血指认7.2.7）
占位制	每方向至多2只存活异形同时占用；死亡/驱逐/成功转化即时释放；死囚呈现异形者不占本名额
公告	进化只数公开（批次②，不报编号与方向）；转化一律不予公告、不计入批次②

项	口径
封锁	出刀/感染/破坏/结茧/乔装/进化/转化均为主动技能，受沉默封锁；异形不持有感染抑制。清洗位于昼末清理阶段（步骤0之前），早于覆盖期，依2.8.3④附不受封锁

- 清洗于昼末清理阶段执行，不属夜间行动菜单、不占行动与私聊额度；每夜至多1次，无全局上限。
- 指向友方异形的感染只得假标记：不进入计时、不致死、不影响行动；占用当夜名额。

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）	
项	口径
夜间行动	蛰伏（步骤0.1）/ 击杀（步骤5）/ 破坏（步骤4b）/ 自我治疗（步骤8）四选一；觉醒后步骤5可出双刀

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）	
项	口径
核心能力	蛰伏：于步骤 0.1（步骤 0 之后）发动，查验 1 名目标并可附加沉默（当夜生效）；允许连续两夜查验同一目标。破坏：+ 2.0~3.0，全局 1 次，触发停转夜（次夜维修无效、自然流逝为 0）。夜晚免疫：开局 1 次 + 第 7 夜 1 次，全局共 2 次；仅于致死一刻消耗额度拦截，不阻止标记落身；同夜 并存多个致死来源者仅消耗 1 次。自我治疗：清除自身感染并赋予抗体，占用当夜行动名额。逃亡（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；执行时不得致人类或异形立即达成胜利
额度	夜晚免疫 2 次（开局 1 + 第 7 夜 1）；破坏全局 1 次；觉醒后每夜至多 2 刀；乔装全局 2 次（普通 1 次 / 强力 2 次）；逃亡积分（6.9，判据依 4.10.0）：门槛 10 分，对他方不予通报、本人独家可见
觉醒	于身份改变子步骤声明；条件为第 6 夜起，或全场存活 ≤ 6 名；全局不可逆
封锁	上述均为主动技能，受沉默与感染抑制封锁；明文豁免：感染抑制与自我治疗仅指该动作本身不受封锁，行使后当夜丧失其余主动行动能力。觉醒于身份改变子步骤（步骤 0 之前）结算，早于覆盖期，依 2.8.3③附不受封锁

- 停转夜是外星人破坏唯一留下的公开足迹；仅由外星人破坏触发，死囚局无停转夜。
- 感染抑制每名人类与外星人各自独立持有 2 次（个人终身总额，不因获得新感染而重置），同一夜至多使用 1 次。

死囚外星人外星人位变体，与经典外星人二选一；真实阵营同为第三阵营	
项	口径
核心能力	变形：可变为任意非转职职业，可骗过神探（2.8.1③之三）；任一夜晚均可变形，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
时点	变形于身份改变子步骤（白天投票之后、当夜步骤 0 之前）结算，早于被动额度到账；该时点早于沉默覆盖期（自步骤 0.5 起），故依 2.8.3④附不受封锁（时序确认，非豁免）
克隆	呈现异形时克隆除社交与队内共享外的一切技能与被动（含效果免疫、结茧、进化与清洗）；乔装 2 次于呈现异形时克隆取得，故死囚局乔装总数同为 8 次
不持有	蛰伏（含沉默）、双刀、破坏（停转夜不随之取得）、夜晚免疫、感染治疗额度、感染抑制之外的经典技能
出局揭示	显示「真实阵营（第三阵营）+ 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
封锁	变形与复生均属主动技能，受沉默与感染抑制封锁

- 呈现异形时与真异形互不可见、互不为友方；死囚进化不占「每方向 2 只」名额。
- 时点限定型被动仅当变形者当时正呈现为该身份方可享有，不补发、不回溯；工程师安全室属主动限定技，须以工程师身份实际执行方消耗，镜像不预置、不补发。

公告批次一览（2.1.6）		
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
①	私聊配对（内容不公开）	步骤 0 后
②	异形进化只数（转化一律不并入、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 + 维修者暴露（编号与呈现职业，不报真实阵营与真实职业，2.8.12④）	步骤 4a 后
⑤	当夜总破坏量（单值，不区分来源）+ 净破坏量 + 停摆触发	步骤 4b 后
⑥	死亡名单 + 本夜复生次数与剩余次数（不公开被复生者编号）	步骤 9 后
⑦	紧急会议召开与验票官编号及身份（会议开场）	步骤 10 开始时
⑧	倒计时值（判定用内部实际值，显示保留 1 位小数）	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，得票为 0 者不列入）——白天与夜晚会议各发一次	投票后
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」）——白天与夜晚会议各发一次	投票后
⑪	窃听报告（附「不保真」标注，不暴露窃听器编号）	次日白天首次发言前

- 「不发布」等于「为 0」：②③⑤当夜为 0 时不发布，玩家可据此反推。
- 默认揭示范围 = 编号 + 呈现身份；默认不含数值、额度余量、行动细节、来源构成与施加者（2.8.12）。
- 既有差量共六处（本表不预设数目）：调查报告另附致死来源清单、驱逐公告另附呈现与真实职业、神探公告另附转职者原职业标注、窃听报告另附「本条内容不保真」之性质标注、暴露公告不揭示真实阵营与真实职业、逃亡者之报告字段不列致死来源而仅标「已逃亡」（2.8.12③）。
- 未产生公开的行动步骤（0.1、0.5、0.55、1、3、5 / 6 / 7、8）不设公告批次，结果依 7.1 归入不公开。●驱逐门槛为票数最多、无平票且至少获得 3 票三条同时满足（2.3.4）。●外星人逃亡（6.9）所致之出局随批次⑩公布，报告字段仅标「已逃亡」。

层序与抵挡速查		
侧别	层序	权威源
伤害侧	全额减免〔工程师安全室、外星人夜晚免疫〕→ 保护 → 巡逻 → 护甲 → 结茧护盾	2.8.2⑥
感染侧	全额减免〔工程师安全室、疫苗抗体（4.14.4）〕→ 抗体 → 保护 → 巡逻 → 护甲	5.3.3
毒伤	仅全额减免层拦截（安全室 / 夜晚免疫），庇护类一律不参与；疫苗抗体不参与毒伤层序	2.8.2⑨、2.8.9(18)

- 全额减免层先于一切抵挡层，且不消耗任何其他层；除全额减免外，一切层只抵挡 1 单位。
- 双计数独立：1 次保护在伤害侧与感染侧各计 1 单位，两侧分别消耗、互不牵连。
- 同夜累计 2 点及以上伤害时，第一点被挡、第二点即突破并造成濒死。
- 结茧护盾不抵挡感染，不参与感染侧层序。●疫苗抗体为感染侧专属之全额减免层，不参与伤害侧与毒伤侧（2.8.2④⑧）。
- 被保护 / 巡逻 / 护盾挡下的那一点不触发、不消耗夜晚免疫，仅突破抵挡层将要命中的那一点方触发。

私人反馈十类（7.2）		
编号	反馈类型	触发与内容
7.2.1	被查验者的查验来源反馈	被船员或神探查验并结算后，得知「本夜有人查验你」（不暴露查验者编号与查证内容）

私人反馈十类（7.2）		
编号	反馈类型	触发与内容
7.2.2	攻击方的攻击结果反馈	攻击结算后送达，取值仅两种：造成濒死→「生效」；未造成濒死→「无效」
7.2.3	被沉默者的沉默告知	被蛭伏命中后于步骤 0.1 结算完成时送达，得知已被沉默及覆盖期间
7.2.4	外星人的夜晚免疫消耗告知	免疫额度被消耗时送达，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，使其可核算余量（全局上限 2 次）；不揭示攻击者与施加者
7.2.5	被保护者知情	被保护者于步骤 3 保护结算时得知「你今夜被保护了」
7.2.6	结茧护盾的施加告知	结茧实际施加并结算时送达，仅告知「你获得一层护盾」；仅于施加当夜告知一次
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 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；7.2 中唯一明文授予编号者
7.2.8	接种告知	被接种者本人，仅自知其持有疫苗与剩余夜数，不含接种者编号与来源
7.2.9	疫苗抗体生效感知	疫苗研究员本人，4.5.3 同制——不含被保护者编号、不含真伪、不揭示来源
7.2.10	调查结论	摆渡人本人，仅答「有凶手 / 无凶手」，不指明组内何人、不报人数，记入私人日志（4.13.3）

- 私人反馈属单向知情，不是公告，不列入批次、不占用批次时点；仅接收者本人可见。
- 「无效」为统一口径，不区分原因（目标已濒死 / 被抵挡 / 被免疫吃掉），系统亦不代为计算或提示。
- 接收者当夜濒死、沉默或感染抑制时同样收到；但不解除封锁、不恢复行动能力。

封锁通则（2.8.3·唯一权威源）	
项	口径
受封锁者	职业夜间技能、进化、转化、觉醒、变形、普通船员转职、制药、死囚复生、诊断 / 研制 / 接种（4.14）（完整清单见 2.8.3③）
明文豁免	仅四项：持有自救额度者之自救（现仅生化医师持有，4.5.2）、感染抑制、外星人自我治疗、私聊
不封锁	白天发言、讨论与投票，紧急会议中的投票，以及一切被动效果
易混	豁免仅指该动作本身不受封锁、可主动行使；感染抑制与自我治疗行使后当夜 丧失其余主动行动能力，与该豁免并行适用，不视为封锁