

劫後餘生



規則書

停!
如果你想要學習
遊戲規則，可以訪問
PLAIDHATGAMES.COM
觀看我們的
教學影片。

遊戲目標

《劫後餘鼠》一款可供1-4名玩家體驗的合作冒險遊戲。在遊戲中，所有的人類都已神秘失蹤，玩家需要扮演小小的啮齒類生物，在這個災變之後的世界掙扎求生。

在每一章的《劫後餘鼠》遊戲中，玩家必須探索危險破碎的世界，搜尋補給、完成任務，和敵對的啮齒類動物競爭、與兇狠的掠食者戰鬥。玩家在完成這一切的時候還必須抓緊時間，避免聚落長時間無人把守，否則下場將會十分悲慘。

《劫後餘鼠》是一款戰役導向的遊戲，這意味著每一章遊戲都會對玩家的聚落造成重大影響，都會以特定方式推進劇情的進展。如要贏得整場戰役，玩家必須完成角色的個人目標，同時防止自己的聚落瓦解。

遊戲配件

- | | |
|------------|-------------|
| 1本規則書 | 8個電池標記 |
| 1本冒險書 | 4個目的地標記 |
| 23個模型 | 5個火焰標記 |
| 2個結算骰子 | 8個蟑螂標記 |
| 1塊側邊版圖 | 4個黃蜂無人機標記 |
| 1個戰役錶盤 | 1個“灰羽”標記 |
| 1張市中心旅行地圖 | 3個重物標記 |
| 47張卡牌的探索牌庫 | 1個魚鈎標記 |
| 4張角色卡牌 | 2個捕鼠器標記 |
| 37張基礎行動卡牌 | 3個瞄準標記 |
| 4張角色影響卡牌 | 1個牛奶盒船標記 |
| 51張物品卡牌 | 1個卡車立像 |
| 17張狀態卡牌 | 1個吉普車立像 |
| 20張能力卡牌 | 2個敵人彎刀摩托車立像 |
| 17張遭遇卡牌 | 2個旱冰鞋掠襲者立像 |
| 8張任務卡牌 | 1個“灰煙”立像 |
| 22張敵人卡牌 | 7個立像底座 |
| 10張環境卡牌 | 7個轉盤連接件 |
| 13張載具旅行卡牌 | 1個探索牌盒 |
| 1個局勢標記 | 1個放逐牌盒 |
| 1個團隊地點指示物 | 4個角色牌盒 |
| 25個傷害標記 | 1個聚落補給牌盒 |
| 21個拾荒標記 | 14個塑膠袋 |

角色卡牌



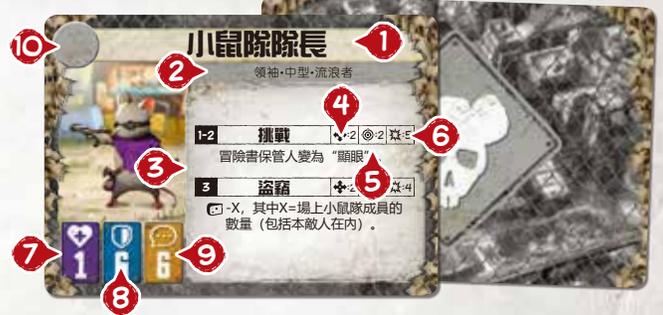
- | | | |
|------|--------|---------|
| 1.名稱 | 4.屬性強化 | 6.起始物品 |
| 2.特質 | 5.起始能力 | 7.生命值 |
| 3.物種 | | 8.個人目標 |
| | | 9.角色傳記 |
| | | 10.角色模型 |

行動卡牌



- | | |
|-----------|-----------|
| 1.敏捷 (綠色) | 5.百搭 (白色) |
| 2.力量 (紅色) | 6.威脅 (黑色) |
| 3.抗性 (藍色) | 7.災變 |
| 4.本能 (黃色) | 8.角色影響 |

敵人卡牌



- | | |
|---------|-----------|
| 1.名稱 | 6.力量值 |
| 2.類型 | 7.生命值 |
| 3.行動 | 8.防禦值 |
| 4.速度值 | 9.交流值 |
| 5.攻擊範圍值 | 10.模型底座形狀 |



WWW.PLAIDHATGAMES.COM

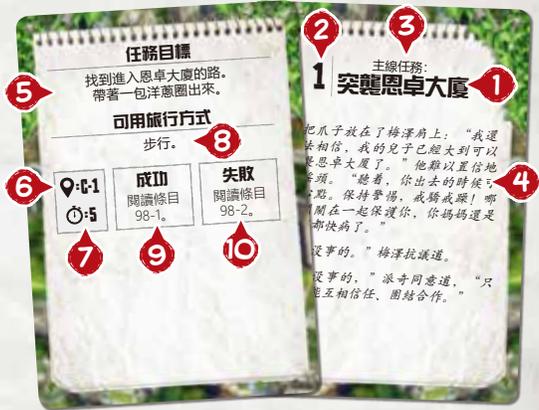
© 2019 Plaid Hat Games. Aftermath, Plaid Hat Games, and the Plaid Hat Games logo are trademarks of Plaid Hat Games. Plaid Hat Games is a division of Asmodee North America, Inc. 1995 W County Rd B2, Roseville, MN 55113. 651-639-1905. 實際配件可能與圖片不符。產地：中國廣東省。本品不是玩具。不適用於13歲及以下兒童。

遭遇卡牌



- 1. 名稱
- 2. 編號
- 3. 遊戲設置
- 4. 局勢
- 5. 特殊規則
- 6. 戰利品
- 7. 背景文字

任務卡牌



- 1. 名稱
- 2. 編號
- 3. 類型 (主線或支線)
- 4. 劇情文本
- 5. 任務目標
- 6. 任務地點
- 7. 任務時限
- 8. 旅行選項
- 9. 任務成功條目
- 10. 任務失敗條目

物品卡牌



- 1. 名稱
- 2. 類型
- 3. 效果
- 4. 攻擊範圍
- 5. 強化
- 6. 修理費用
- 7. 裝備欄位
- 8. 關鍵詞

標記和指示物



- 1. 火焰標記
- 2. “灰羽”標記
- 3. 局勢標記
- 4. 載具立像
- 5. 瞄準標記
- 6. 團隊地點指示物
- 7. 捕鼠器標記
- 8. 魚鉤標記
- 9. 傷害/中毒傷害標記
- 10. 拾荒標記
- 11. 重物標記
- 12. 螞蟻標記
- 13. 黃蜂無人機標記
- 14. 目的地標記
- 15. 電池標記

其他卡牌



- 1. 能力卡牌
- 2. 狀態卡牌
- 3. 環境卡牌
- 4. 載具旅行卡牌
- 5. 敵人載具卡牌
- 6. 道路卡牌

側邊版圖



- 1. 團隊考驗欄位
- 2. 團隊考驗轉盤
- 3. 損壞物品牌堆
- 4. 追獵者區
- 5. 追獵者模型欄位
- 6. 威脅進度條
- 7. 放置的敵人卡牌
- 8. 放置的威脅卡牌

市中心旅行地圖



- 1. 地點名稱
- 2. 地點頁碼

牌盒



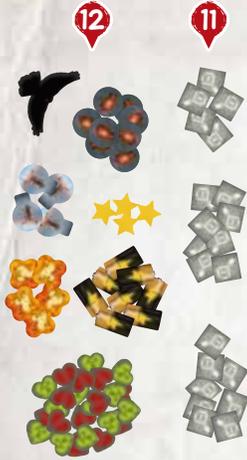
- 1. 探索牌盒
- 2. 放逐牌盒
- 3. 角色牌盒
- 4. 聚落補給牌盒

戰役錶盤



- 1. 時間轉盤
- 2. 線索轉盤
- 3. 殘料轉盤
- 4. 食物轉盤
- 5. 人口轉盤
- 6. 士氣轉盤

遊戲設定



如要設置一局《劫後餘鼠》遊戲，遵循以下步驟：

1. 把冒險書放在遊戲區域中央，把側邊版圖放在冒險書右側。
 2. 把市中心旅行地圖放在冒險書旁，把團隊地點指示物放在地圖上的阿比蓋爾巷的格子（地圖左上角的格子）。
 3. 每位玩家選擇一位角色，拿取其角色牌盒，將牌盒中的配件放在自己面前。如果2位玩家進行遊戲，每位玩家可以選擇控制2位角色。如果1位玩家進行遊戲，該玩家必須選擇控制2位角色。在解釋規則時，將一人控制2位角色的玩家視為2位玩家，擁有2個獨立的回合。
- 注意：**角色影響（行動）卡牌在遊戲開始時總是位於場外。如果冒險書指示1位玩家將其角色影響卡牌放置進場，將其加入該玩家的手牌。
4. 混洗基礎行動卡牌，以構建一個行動卡牌牌庫。
 5. 混洗物品卡牌，以構建一個物品卡牌牌庫。
 6. 混洗遭遇卡牌，以構建一個遭遇卡牌牌庫。

7. 構建一個正面向上的狀態卡牌牌庫。
8. 構建一個正面向上的環境卡牌牌庫。
9. 構建一個正面向上的任務卡牌牌庫。
10. 構建一個正面向上的敵人首領卡牌牌庫，再將其他所有敵人卡牌構成一個正面向上的獨立牌庫，再將敵人模型擺作一堆。
11. 找出所有的拾荒標記，並將其翻至正面向下（難度編號一面向上）。將正面向下的拾荒標記按難度編號分成幾堆。
12. 將傷害標記、電池標記、目的地標記、火焰標記、蟑螂標記、黃蜂無人機標記和“灰羽”標記分別成堆擺放。
13. 把戰役錶盤、局勢標記和結算骰子放在一邊。將剩餘的所有卡牌和標記返回遊戲盒中，在冒險書有要求的時候才取用。
14. 如果這是戰役中的第一場遊戲，從冒險書的第2頁開始遊戲。如果這不是戰役中的第一場遊戲，從冒險書的第3頁開始遊戲。

冒險書

閱讀條目

當冒險書或其他遊戲效果指示玩家前往冒險書的某一頁時，翻到這一頁，並開始閱讀該頁的標題為“起始”的第一條條目。

若無指示，不要閱讀該頁帶有數字編號的條目。其他條目的閱讀遵循以下規則：

- ○：在到達相應的格子時閱讀該條目。
- ★：在到達相應的格子時，如果有★標記，則閱讀該條目。
- ⚔：在檢查威脅步驟期間，如果當前局勢為和平，且威脅進度條上有4張或更多威脅（黑色）行動卡牌，則閱讀該條目。
- ⚡：在結算災變步驟期間，當一位玩家抽取出⚡行動卡牌而觸發其效果時，則閱讀該條目。
- 🗺：如需了解更多關於離開此頁的信息，可以隨時閱讀該條目。

提升轉盤

當有遊戲效果指示“○+X”、“⚙+X”或其他類似效果時，在戰役錶盤上將相應的轉盤數值提升X。轉盤的數值不能超過其最大值。除非特別指示，否則♥轉盤的數值不能超過15。♁轉盤每個任務只能提升一次。

旅行

當離開一頁時，如果冒險書指示玩家要前往旅行地圖上的一個相鄰地點，玩家必須將團隊地點指示物沿水平或垂直方向移動到（不能沿對角線移動）旅行地圖上的一個相鄰格子，然後翻到新的格子所示頁面。

時刻牢記你的任務地點（列在主線任務卡牌上）。玩家如要完成任務，就必須前往任務地點，在該地點探索冒險書上的對應頁面及後續內容。

注意：在絕大多數時候，玩家會選擇以最直接的路線前往其任務地點，因為所選路線越長，玩家就得花費越多時間，聚落也會面臨越大的危險。

離開一頁

當所有未被擊敗的角色都已離開一頁，或者冒險書指示你前往新的一頁時，按以下規則結算：

1. 完成當前玩家的回合，包括檢查威脅。
2. 冒險書保管人將戰役錶盤傳遞給左手邊的玩家。該玩家成為新的冒險書保管人，並且進行遊戲的下一個回合。
3. 從場上移除所有敵人的模型和卡牌。如果此時局勢為敵對，把這些模型及卡牌放入追獵者區，移除上面的所有傷害。
4. 把所有的角色模型移動到各自的卡牌上。從場上移除所有剩餘的標記（不要將♁標記返回供應堆）。棄掉威脅進度條和團隊考驗欄位的所有卡牌。將團隊考驗轉盤的數值重設為0。

重訪一頁

如果玩家要前往在本次任務中曾經去過的一頁，不要在那一頁上放置○或★標記，同時無視所有不帶○的○條目。

和平局勢和敵對局勢

當探索一頁時，該頁可能處於兩種局勢之一：和平或敵對。使用局勢標記來提醒玩家當前的局勢。

和平：當處於和平局勢時，將敵人模型視為普通的陌生人，它們不會移動，也不會攻擊。角色此時可以嘗試和這些模型進行交流，以此避免戰鬥（詳見第8頁的“交流”章節）。

敵對：當處於敵對局勢時，敵人模型此時無法交流，它們會朝角色移動並攻擊。當處於敵對局勢時，如果場上所有的敵人都已被擊敗或移出場外，此時會變為和平局勢。

生成遭遇

敵人會在遭遇期間進場。如要生成遭遇，取出列舉的敵人卡牌，將其混洗。然後將混洗好的敵人卡牌正面向上，分發到威脅進度條下一個沒有敵人卡牌的欄位上。把這些卡牌對應的每個模型（或標記）放在地圖♥格子上。如果地圖上有超過一個♥格子，將這些敵人模型盡可能平均地分別放在可以放置的格子上。遭遇分為和平和敵對兩種。將局勢標記翻至與之相符的一面。

在威脅進度條上放置敵人卡牌的時候，如果欄位中已有一張威脅卡牌，把敵人卡牌放在威脅卡牌上，使得威脅卡牌只露出一部分（詳見第4頁的示例）。

隨機遭遇：有時遭遇會指示玩家用某種特定類型的敵人生成隨機遭遇。此時，找出符合該類型的所有非首領敵人卡牌，將其混洗，然後用這些卡牌生成遭遇。

遭遇卡牌：有時遭遇會由遭遇卡牌生成。當玩家受指示抽取一張遭遇卡牌時，翻開並棄掉遭遇牌庫頂的一張卡牌，由該卡牌生成遭遇。

找出敵人：當要為遭遇找出敵人卡牌和模型時，先從供應堆拿取，如有需要，再從追獵者區拿取。

敵人上限為5個：如果生成遭遇會導致場上的敵人卡牌超過5張，那麼在將第5個敵人放置進場之後，不再放置更多敵人進場。場上同時只能有最多5張敵人卡牌。例外：如果有敵人首領將要放置進場，但此時場上已有5張敵人卡牌，那麼將威脅進度條最末欄位的敵人卡牌替換為該首領。

遭遇蟑螂：蟑螂由標記表示，而非模型，但在遊戲中視為和模型等同。蟑螂只有1張敵人卡牌，該卡牌會激活場上所有的蟑螂。每個蟑螂標記的生命值為1，一旦承受傷害，就將其移出遊戲。當最後一個蟑螂移出遊戲的時候，將蟑螂敵人卡牌移出遊戲。

探索牌庫

在戰役過程中，玩家會探索新的方式與世界互動。當玩家要將一張新的卡牌加入牌庫的時候，將其放在牌庫底，不要混洗。當玩家受指示要（從某一牌庫）取出一張卡牌，而該卡牌已被取出時，無視該指示。

地圖頁面



- 1. 格子：**地圖由虛線和實線分為不同的格子。斜對角的格子不視為相鄰。計算距離時，所在格子視為0格，而“X格內”包括第X個格子。
- 2. 實線：**紅色、藍色和綠色實線會減緩角色的移動。白色實線會阻止角色的移動，但不會阻隔視線。白色雙實線既會阻止角色的移動，也會阻隔視線。
- 3. 角色起始點：**角色在↓格子放置進場。
- 4. 敵人起始點：**敵人在♥格子放置進場。
- 5. 拾荒點：**根據頁面的遊戲設置章節的指示，標有○符號的格子會放有一個或更多的○標記。當放置○標記時，從供應堆可供拿取的標記中，拿取難度編號最小的標記。放置時不要翻開標記。玩家在回合中，其控制的角色位於帶有○標記的格子時，可以用該角色執行拾荒行動。
- 6. 信息點：**玩家在回合中，其控制的角色位於○格子時，暫停其回合，閱讀頁面上相應的○條目。然後繼續遊戲。大多數○只

能探索一次。帶有♥的○可以探索多次。

- 7. 隱藏點：**位於○格子的角色不能被另一個格子裡的敵人瞄準並選作目標。敵人不會向正在隱藏的角色移動，除非此時不能向其他角色移動。大塊頭角色和裝備有吵鬧關鍵詞物品的角色無法隱藏。
- 8. 目的地：**在冒險書有指示時，有★符號的格子會放置一個★標記。玩家在回合中，其控制的角色位於帶有★標記的格子時，暫停其回合，閱讀頁面上相應的★條目。然後，除非另有指示，否則棄掉★標記，繼續遊戲。
- 9. 出口：**在玩家的回合中，如果其控制的角色佔據了↗格子，那麼玩家可以選擇離開該頁。玩家要離開一頁時，將其角色模型放在對應的角色卡牌上。如果一頁上有多個出口，玩家需要查看↗條目，以確定這些出口分別通向哪裡。一旦有玩家使用了一個出口，其他玩家只能使用該出口。當所有玩家都離開一頁時，結算該頁對應的↗條目。

玩家回合

玩家的回合分為5個步驟，必須按順序完成：

1. 抽取卡牌

玩家抽取卡牌，直到手中有5張行動卡牌。玩家在抽取卡牌前，如果手中還有上一回合留下的卡牌，可以先棄掉其中任意數量的卡牌。如果行動牌庫中的卡牌不足以讓玩家補至5張，混洗棄牌堆，以創建新的行動牌庫。注意：玩家在任何時候手中有超過5張行動卡牌時，必須將手牌棄至5張。

2. 結算災變

如果玩家抽取了 ♣ 卡牌，立刻將其翻開並棄掉。如果冒險書的當前頁已經結算過 ♣ ，那麼這張卡牌沒有效果。如果當前頁還沒有結算過 ♣ ，擲一次黑色骰子，將其結果加到當前時間轉盤 \odot 的數值上。如果所得總值等於或大於當前頁面 ♣ 條目上列出的數值，結算該 ♣ 條目。

追獵者：如果 ♣ 條目指示玩家遭遇追獵者，通過以下步驟生成遭遇：混洗追獵者區中的所有敵人卡牌，分發到威脅進度條上，直到所有的卡牌都已分發，或者威脅進度條上已有5個敵人。將所有未分發的卡牌返回到追獵者區中。如果此時場上有敵人，將局勢變為敵對。注意：追獵者敵人不會帶來戰利品。

3. 放置威脅

將抽取的威脅（黑色）卡牌以隨機順序放在威脅進度條下一個沒有威脅卡牌的欄位上。如果欄位上已有敵人卡牌，將威脅卡牌放在該敵人卡牌下，使得威脅卡牌只露出一部分（詳見第4頁的示例）。

4. 執行行動

玩家所有剩餘的行動卡牌可以用於執行行動。玩家在自己回合中，他可以執行任意行動任意次數，只要他擁有足夠卡牌能夠觸發這些行動。

5. 檢查威脅

如果當前局勢是：

和平：如果此時威脅進度條上有4張或更多威脅卡牌，前往冒險書當前頁的 ♣ 條目。

敵對：如果威脅卡牌的數量等於或超過威脅進度條上的敵人數量，結算一個敵人回合。



技能檢定

大多數行動需要通過技能檢定。技能檢定分為兩種：常規檢定和對立檢定。

結算一次常規技能檢定：每個技能檢定都有與之關聯的屬性符號以及難度值。結算一次技能檢定時，玩家必須先從手牌打出1張有對應屬性符號的行動卡牌。（白色卡牌可以用於觸發任意類型的技能檢定。）然後，玩家可以打出額外的行動卡牌。這些額外卡牌的顏色（屬性無須一致）或數值必須與該玩家本次技能檢定中打出的第一張行動卡牌一致。接著，擲一次白色結算骰子。最後將下列數值相加：

- 該玩家打出的所有卡牌上的數值。
- 該角色卡牌上該屬性的所有強化。
- 該角色所裝備的所有物品卡牌上，對該行動或該屬性的所有強化。
- 擲骰的結果。

如果最終所得值等於或大於技能檢定的難度值，技能檢定成功。否則，技能檢定失敗。

一次 ♣ 技能檢定示例，難度值為7。



結算一次對立技能檢定：結算一次對立技能檢定時，遵循結算常規技能檢定的所有規則，但在擲白色骰子時，再擲一次黑色結算骰子，將黑色結算骰子的結果加到檢定的難度值上。

團隊考驗

團隊考驗和技能檢定類似，但完全取決於打出的卡牌。玩家可以有多個回合來完成團隊考驗，所有玩家可以協力完成考驗。團隊考驗通常由冒險書觸發。玩家可以在自己的回合為團隊考驗投入行動卡牌。第一張投入的卡牌必須具有與團隊考驗相關屬性匹配的符號。將這第一張卡牌放在側邊版圖的團隊考驗欄位中，將團隊考驗轉盤提升X，其中X為這張卡牌的數值。接下來投入的所有卡牌必須和第一張卡牌的顏色或數值一致。將這些卡牌的數值加到團隊考驗轉盤上，再棄掉這些卡牌。當團隊考驗轉盤的數值等於或超過目標的難度值時，玩家團隊通過了該考驗，閱讀冒險書上有關該考驗的勝利指示。在結算了一項團隊考驗後，將團隊考驗轉盤的數值重置為0，棄掉團隊考驗欄位中的卡牌。團隊考驗沒有失敗效果。

玩家行動

行動：移動

如要執行一次移動行動，玩家需要先打出至少1張任意類型的行動卡牌，放在自己面前。這些行動卡牌的數值之和就是該玩家的角色可用的移動點。該玩家需要從以上移動點中花費1點，才能將其角色移動穿過一條白色虛線。

如果打出的行動卡牌顏色均與想要通過的實線顏色相同，那麼花費1點移動點可以令該角色穿過一條對應的紅色、藍色或綠色實線。如果不是這種情況，那麼角色需要花費3點移動點穿過該實線。白色實線會阻止角色的移動，但不會阻隔視線。白色雙實線既會阻止角色的移動，也會阻隔視線。模型不能沿對角線移動。

角色可以不受限制地移動進入或離開有敵人的格子。角色在閱讀○或★條目時，結束其當前移動。

當玩家因任何原因停止移動時，將其角色放在移動終點的格子中，將本次移動打出並放到自己面前的所有行動卡牌棄掉。

行動：交流

如果當前是和平局勢，可以和版圖上的敵人模型進行交流。如要執行一次交流行動，玩家選擇一個與其角色位於同一格子的敵人，並結算一次對立技能檢定。這次檢定的難度值等於所選敵人卡牌上的交流值。如果玩家此次對立技能檢定成功，將該敵人模型及其卡牌移出遊戲，並將♥轉盤提升1。此外，移除威脅進度條最底下的威脅卡牌。如果此次技能檢定失敗，當前局勢變為敵對。

行動：恢復

正在承受一個或更多負面狀態效果的一位角色可以執行一次恢復行動，結算該狀態效果卡牌上所列的技能檢定，以嘗試擺脫其中一個狀態效果。如果角色通過這次技能檢定，棄掉該狀態效果。

行動：拾荒

如要執行一次拾荒行動，選擇一個與玩家角色在同一格子的🔍標記作為目標，並結算一次技能檢定。技能檢定的難度值列在所選拾荒標記上。如果這次技能檢定通過，翻開並棄掉所選標記，獲得上面列出的獎勵。當（只在拾荒行動中）棄除🔍標記時，不要將其返回供應堆。

● 如果該標記顯示☐、🔧或⚙符號，在戰役錶盤上記錄獲得相應數量的☐、🔧或⚙。

● 如果該標記顯示📦符號，獲得相應數量的📦標記。

● 如果該標記顯示一個📄符號，抽取物品牌庫頂的一張卡牌（詳見第10頁的“物品”章節）。

● 如果該標記顯示一個🗑符號，抽取物品牌庫頂的一張卡牌，將其放入側邊版圖上的損壞物品牌堆。

行動：激活能力

玩家可以激活自己角色的一個特殊能力。如要激活特殊能力，需要打出足夠的白色卡牌，卡牌的數值之和須等於或大於該能力的費用。注意：如果卡牌數值之和大於能力的費用，超出的數值都將失去。

行動：激勵

如要執行激勵行動，玩家可以將自己手中的1張行動卡牌給予另一位手牌不超過2張的玩家。

行動：裝備/交易

如要執行裝備/交易行動，玩家需要棄掉一張任意類型的行動卡牌，將任意數量的物品在其背包和裝備欄位之間移動。玩家也可以將物品交給與角色位於同一格子的任意玩家，或者從該玩家處獲得物品。以此方式交易的物品必須立刻裝備，或存放到一個角色的背包。

物品的強化和效果只有在裝備後才能生效。

裝備欄位：每位角色有5個裝備欄位：頭部、身體、爪子、配件。玩家只有在欄位可用時才能裝備物品。任何不能裝備的物品必須放進該角色的背包。一位角色的背包中最多能儲存2個未裝備的物品。如果玩家不能裝備一個物品，也不能將其放進背包，那麼他必須棄掉該物品。標有儲藏裝備欄位的物品在抽取時總是會加入聚落補給牌盒。



行動：近戰攻擊

如果當前局勢為敵對，玩家可以選擇一個和自己角色位於同一格子的敵人作為目標，執行近戰攻擊行動，結算一次對立技能檢定。這次技能檢定的難度值為目標敵人的防禦值。如果這次對立技能檢定成功，對目標敵人造成1點傷害。

行動：遠程攻擊

如果當前局勢為敵對，玩家可以選擇兩格內且在視線內的一個敵人作為目標，執行遠程攻擊行動，結算一次對立技能檢定。這次技能檢定的難度值為目標敵人的防禦值。如果這次對立技能檢定成功，對目標敵人造成1點傷害。

遠程武器：一位裝備遠程武器的角色可以攻擊X格內的角色，其中X等於該武器的攻擊範圍值，且該敵人須在角色視線內。

被擊敗的敵人

如果一個敵人承受的傷害等於或大於其生命值，該敵人被擊敗。將其模型從版圖上移除，將其卡牌從威脅進度條上移除（將威脅進度條其下方的所有敵人卡牌上移，以填補其留下的空間）。

如果遭遇列出了戰利品獎勵，擊敗該遭遇中最後一個敵人的玩家獲得該獎勵，此時應用拾荒成功時的規則以獲得該獎勵。

如果當前局勢為敵對，而場上的最後一個敵人被擊敗或移出遊戲，當前局勢變為和平。

擊敗首領：每個首領的生命值等於團隊中角色的數量。

敵人回合

要結算一個敵人回合，從威脅進度條最頂端欄位的敵人開始，依次向下，每次激活1個敵人，直到所有在場的敵人均已激活一次。按順序執行以下步驟激活敵人：

1. 決定行動

檢查敵人卡牌下方威脅卡牌的數值，該數值指向了該敵人卡牌上列出的一個行動。該行動決定了敵人這次激活的速度、攻擊範圍、力量，以及該行動中應用的特殊規則。

2. 移動

如果敵人所在格子有角色，該敵人不移動。

否則，敵人會向最近的角色（到達該角色所需移動點最少）移動，直到進入該角色的格子；或直到移動了X格，其中X為該敵人的速度——取決於這兩者哪一個先達成。（如果有多個角色同為最近，由玩家決定敵人向哪個角色移動。）模型不能沿對角線移動。

注意：一個敵人穿過任何一條紅色、藍色和綠色實線，都只需花費1點移動點。

3. 瞄準

如果一個敵人的攻擊範圍和未被遮擋的視線內沒有角色，該敵人不攻擊。否則，敵人將會瞄準其攻擊範圍和未被遮擋的視線內最近的角色。（如果有多個角色同為最近，由玩家決定敵人將瞄準哪個角色。）

4. 攻擊/防禦

敵人現在會攻擊其瞄準的角色。該角色可以選擇結算一次任意屬性的對立技能檢定以進行防禦。此次檢定的難度值等於此次攻擊的。如果被瞄準的角色此次對立技能檢定成功，此次攻擊未命中。否則，此次攻擊成功命中，對該角色造成1點傷害。

中毒傷害：有些敵人和效果會造成中毒傷害。當你的團隊休整（詳見下文）時，中毒傷害無法在步驟1中治癒，而是會在步驟2中變為普通傷害。

注意：其他來源的傷害，如冒險書造成的傷害，可以進行防禦，防禦方式與防禦敵人攻擊的方式相同。

5. 棄牌

在一個敵人激活完畢後，棄掉用於決定其行動的威脅卡牌，激活威脅進度條的下一個敵人，直到所有在場的敵人都激活完畢。

所有的敵人都已被激活後，如果此時威脅進度條上還有威脅卡牌，將這些卡牌棄掉，遊戲繼續進行，進入下一位玩家的回合。

被擊敗的角色

如果一位角色承受的傷害和中毒傷害總計等於或大於其生命值，該角色被擊敗，視為該角色在冒險中臨陣脫逃。按順序執行以下步驟：

1. 將該角色的模型移出場外，放在其角色卡牌上。
2. 移除該角色的所有標記和狀態效果。
3. $\odot+1$ 。

如果當前局勢為和平，或者新一頁的遊戲設置指示放置角色，在下次輪到該角色的回合時將其放置進場。當一名被擊敗的角色返回場中時，在該角色上放置一張“重傷”狀態卡牌，並將其模型放在同伴角色所在的任意格子上。

如果所有的角色同時被擊敗，任務失敗。詳見下一頁的“結束任務”。

物品

當從物品牌庫獲得一個（未損壞物品）時：如果這是一個聚落設施，將其放入聚落補給牌盒。否則，立即選擇以下一項：

- 將該物品裝備到你的角色身上
- 將該物品放入你的角色背包
- 將該物品交易給同一格子內另一位角色（該角色必須立刻裝備該物品，或將其放入背包）
- 將該物品棄掉，獲得等於其修理費用的。

如果獲得了一個（損壞物品），將其放入側邊版圖上的損壞物品牌堆。如果一個未損壞的物品損壞了，那麼將其放入損壞物品牌堆。

電池

有些物品在有電池供電的情況下會變為更為強力，或者能提供額外的能力。如要獲得這些額外的好處，擁有電池標記的玩家在一個裝備行動中，可以將一個或多個電池標記放在一個或多個的物品上。如果一位玩家將有電池供電的物品放進背包，或將其交易出去，棄掉其上面所有的電池標記。電池強化應用於已有強化的基礎上。

休整

在任意玩家回合結束的時候，如果當前局勢為和平，玩家團隊此時可以休整。進行休整時按順序執行以下步驟：

1. 依照回合順序，每位角色可以選擇降低1點，以此從自己身上移除1點普通傷害。
2. 將所有的中毒傷害換為普通傷害。
3. 棄除所有的負面狀態效果卡牌。
4. 棄除所有物品卡牌上的。
5. 玩家可以集體花費所需的資源，來修理損壞物品牌堆裡損壞的物品。玩家應該作為團隊集體決定要修理哪些物品，以及將這些物品交給哪些角色。
6. $\odot+1$ 。

狀態效果

角色會受到多種不同狀況的影響。當一位角色“變為”某種狀態時，意味著將相應的狀態卡牌放在該角色卡牌旁。狀態卡牌的效果會立即應用於該角色。一位角色不會同時擁有2張同樣的狀態卡牌。

如要移除一張狀態卡牌，遵循這張卡牌“移除”字樣下方的指示。如果移除狀態效果需要進行技能檢定，只有受到該狀態影響的角色可以進行檢定，但每有一個其他角色和該角色位於同一格子，檢定的難度就減1。

視線

在判斷一個攻擊者對其目標的視線是否受到遮擋時，在當前的放置狀況下，用虛擬的直線連接攻擊者基座和防禦者基座，直線的兩端落在兩個底座的任意位置。如有直線和任何白色雙實線相交，視為攻擊者對其目標的視線受到阻擋，不能進行遠程攻擊。

模糊效果

有時玩家受指示要集體做出決定，在多種可行的選項中作出選擇，例如在休整時要修理哪些卡牌。在這樣的情況下，如果玩家意見無法統一，那麼由當前冒險書保管人作出最終決定。

結束任務

任務成功：當玩家完成主線任務目標的時候，冒險書會指示他們如何推進。

任務失敗：如果同一時間，所有角色均已因為被擊敗而移出場外，玩家主線任務失敗。翻至玩家主線任務卡牌的“失敗”字樣下方所列出的頁面，並閱讀相應條目。

時間：耗盡任務分配的時間不會導致任務失敗。不過，玩家在任務上花費的時間越多，在離開期間聚落暴露的風險就越大。冒險書會指示玩家如何結算時間花費的效果。



戰役

《劫後餘鼠》是一款戰役形式的遊戲。在任務結束時，冒險書會指示玩家進行聚落階段，讓玩家在保留戰役現狀的前提下收拾遊戲——即便任務失敗也是如此。

在一次戰役中，玩家可以在每場不同的遊戲開始時選擇不同的角色，且每場遊戲的玩家人數可以變更。

如要贏得戰役，玩家需要完成至少4位角色的個人目標。一旦個人目標完成，無論未來遊戲狀態如何改變，該目標都視為已完成。注意：玩家需要注意不同角色的個人目標（列在其角色卡牌上），即便有的角色在當前遊戲中並未使用。

玩家在完成4位角色的個人目標之後，如果還有主線任務並且想要繼續完成，那麼他們可以繼續進行戰役。

如果戰役錶盤上的♥或♠轉盤達到0，那麼玩家戰役失敗。玩家在戰役失敗時，必須立刻前往冒險書第100頁的100-23條目。玩家必須重設遊戲，開始一次新的戰役。

無限生命模式：在戰役失敗時，玩家可以選擇改為無限生命模式。在無限生命模式下，戰役失敗時不重設遊戲，將♥和♠轉盤設為5，繼續當前任務。

重設遊戲

如要重設《劫後餘鼠》開始新的戰役，將所有右下角帶有♠符號的卡牌返回探索牌庫，放進探索牌盒。拿取角色牌盒，並將對應的角色卡牌、角色影響卡牌、起始物品卡牌和起始能力卡牌裝進牌盒。依照卡牌背面區分其餘卡牌，將它們分別裝袋。

遊戲擴展

Plaid Hat Games為《劫後餘鼠》準備了不少擴展。我們已經構思了3種擴展。所有擴展都可以在戰役過程中直接加入遊戲。

角色補充包：將會帶來全新的可用角色，可以加入冒險的行列。

敵人補充包：新的首領和新的敵人將會增加玩家遭遇的變數。

世界豪華擴展：新的冒險書和旅行地圖將會帶領玩家探索城市內全新的地區。這包括新的任務、角色、首領、敵人、物品，還有更多其他東西！

現有升級：擁有《俠鼠魔途》的玩家可以用其中的螞蟻模型替代本遊戲中的螞蟻標記。擁有《尾羽之戰》（Tail Feathers）的玩家可以用其中的灰鴉模型（Grizzard figure）替代本遊戲中的“灰羽”標記。

規則快速參考

玩家回合

1. **抽取卡牌：** 玩家抽取卡牌，直到手中有5張行動卡牌。
2. **災變：** 如果玩家抽取了♣️卡牌，擲一個骰子並將其結果加到♠️上。如果結果大於等於♣️的數值，結算當前頁面的♣️條目。（每頁只結算一次。）
3. **放置威脅：** 將抽取的威脅卡牌放在威脅進度條上。
4. **行動：** 玩家可以執行任意個其想要/能夠執行的行動。
5. **檢查威脅：**

和平局勢： 如果威脅卡牌大於等於4張，前往♠️條目。

敵對局勢： 如果威脅卡牌數大於等於敵人卡牌數，結算一個敵人回合。

技能檢定

打出具有相應符號的行動卡牌。玩家隨後可以打出額外的行動卡牌，新的行動卡牌須與第一張卡牌的數值或顏色相符。擲一次白色結算骰子，並將數值相加：

骰子數值+卡牌數值+角色強化+已裝備的物品強化。

如果最終值大於等於檢定的難度值，檢定成功，否則檢定失敗。

如果結算的是“對立”技能檢定，再擲一顆黑色骰子，將其結果加在檢定的難度值上。

玩家行動

- **交流：** 當局勢為和平時，選擇一個與玩家角色在同一格子的敵人，結算一次對立♠️技能檢定。檢定的難度值即為目標的交流值。成功：將目標敵人和1張威脅卡牌移出遊戲，♥️+1。
- **近戰攻擊：** 選擇一個與玩家角色在同一格子的敵人，結算一次對立♣️技能檢定。檢定的難度值即為目標的防禦值。
- **遠程攻擊：** 選擇2格內的一個敵人，結算一次對立♠️技能檢定。檢定的難度值即為目標的防禦值。
- **拾荒：** 結算一次♠️技能檢定，獲得所在格子一個♠️標記的獎勵。檢定的難度值即為該標記的數值。
- **恢復：** 結算一張你受其影響的狀態卡牌上的技能檢定。
- **移動：** 打出任意顏色的卡牌並移動至多X格，其中X為這些卡牌的數值之和。穿過彩色實線需要3點移動點，除非所有的卡牌都和該實線為同一顏色。
- **裝備/貿易：** 打出1張任意顏色的卡牌，將任意數量的物品在玩家背包和裝備欄位之間移動。此時也可以放置電池，或者和在同一格子的其他角色交換物品。
- **激勵：** 將1張行動卡牌給予另一位行動卡牌不超過2張的玩家。
- **激活能力：** 打出一張白色卡牌，以激活一個能力。



敵人回合

1. **決定行動：** 敵人的行動由其下方威脅卡牌的數值決定。
2. **移動：** 向最近的角色移動。移動的格子數量等於當前行動的♣️數值。
3. **瞄準：** 瞄準在其攻擊範圍和未被遮擋的視線內最近的角色。攻擊範圍由當前行動的♠️數值決定。
4. **敵人攻擊/角色防禦：** 被瞄準的角色可以結算一次任意屬性的對立技能檢定以進行防禦。檢定的難度值等於當前行動的♣️數值。
5. **棄牌：** 棄掉該敵人卡牌下的威脅卡牌，隨後激活下一個敵人。在所有的敵人都激活後，棄掉威脅進度條上剩餘的所有威脅卡牌。

被擊敗的角色

當角色被擊敗時，結算以下步驟：

1. 將其模型放在其卡牌上。
2. 移除其所有的標記和狀態效果。
3. ♠️+1。
4. 被擊敗的角色變為“重傷”。
5. 如果當前局勢為和平，或者該角色要移動到新一頁，在下次輪到該角色的回合時將其放回場中。將其放在同伴角色所在的一個格子中。

如果所有的角色同時被擊敗，任務失敗。

離開一頁

當所有未被擊敗的角色都已離開一頁，或者冒險書指示你前往新的一頁時，按以下規則結算：

1. 完成當前玩家的回合，包括檢查威脅。
2. 冒險書保管人將戰役錶盤傳遞給左手邊的玩家。該玩家成為新的冒險書保管人，並且進行遊戲的下一個回合。
3. 從場上移除所有的敵人模型和卡牌。如果此時局勢為敵對，把這些模型及卡牌放入追獵者區，移除上面的所有傷害。
4. 把所有的角色模型移動到各自的卡牌上。從場上移除所有剩餘的標記（不要將♠️標記返回供應堆）。棄掉威脅進度條和團隊考驗欄位的所有卡牌。將團隊考驗轉盤的數值重設為0。

休整

在任意玩家回合結束的時候，如果當前局勢為和平，玩家團隊此時可以休整。進行休整時按順序執行以下步驟：

1. 每位角色可以花費1♠️以移除1♥️。
2. 將所有的♣️變為♥️。
3. 棄除所有的負面狀態效果。
4. 棄除物品上所有的♠️。
5. 可以花費♠️修理損壞的物品。
6. ♠️+1。