# 表0 基础鼠军

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 特性 | 鼠军的基本单位，平平无奇但规模最为庞大。 | | | |
| 名称 | 平民鼠 | 球迷鼠 | 铁锅鼠 | 黄瓜平民鼠 |
| 编号 | 0 | 1 | 2 | 3 |
| 图示 |  |  |  |  |
| 生命值 | 100 | 280 | 660 | 180 |
| 名称 | 苹果球迷鼠 | 煎蛋铁锅鼠 | 机械平民鼠 | 机械球迷鼠 |
| 编号 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 图示 |  |  |  |  |
| 生命值 | 400 | 798 | 270 | 560 |
| 名称 | 机械铁锅鼠 | 滑轮鼠 |  |  |
| 编号 | 8 | 9 |  |  |
| 图示 |  |  |  |  |
| 生命值 | 1320 | 810 |  |  |
| 备注 |  | 移动速度为2.0 |  |  |

# 表1 滑板类

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 特性 | 初始处于滑行状态；  -滑行：初始移动速度为1.0，逐渐加速并在第9秒时可以提高到最大速度值4.0；在第一次被阻挡时向前跳跃（0.75\*当前移动速度）格，然后移除滑行状态。 | | | |
| 名称 | 滑板鼠 | 橘子滑板鼠 | 机械滑板鼠 |  |
| 编号 | 0 | 1 | 2 |  |
| 图示 |  |  |  |  |
| 生命值 | 170 | 450 | 900 |  |

# 表2 袋鼠类

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 特性 | 初始处于跳跃状态。  -跳跃：免疫减速效果，当被阻挡时会尝试向前跳跃(跳跃系数)格取代普通攻击；可以抵御一次定身效果并移除跳跃状态的效果。 | | | |
| 名称 | 跳跳鼠 | 腾空鼠 | 喷气鼠 |  |
| 编号 | 0 | 1 | 2 |  |
| 图示 |  |  |  |  |
| 生命值 | 280 | 500 | 1200 |  |
| 跳跃系数 | 1.0 | 1.5 | 2.0 |  |

# 表4 梯子类

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 特性 | 初始处于携带道具状态。  -携带道具：获得100%的基础移动速度加成；若被防御类型的卡片阻挡，则会放下道具，然后移除携带道具状态并将生命值同步到(移除道具生命阈值)；当自身生命值低于(移除道具生命阈值)时也会立即移除携带道具状态。  -道具：会吸附在所放置的防御类型卡片上，直至该卡消失；其他非BOSS单位老鼠可以触发道具并向前位移(位移系数)格。 | | | |
| 名称 | 修理鼠 | 冲锋弹簧鼠 |  |  |
| 编号 | 0 | 1 |  |  |
| 图示 |  |  |  |  |
| 生命值 | 450 | 4680 |  |  |
| 移除道具生命阈值 | 100(22.2%) | 2340(50%) |  |  |
| 位移系数 | 1.5 | 3.0 |  |  |

# 表5 加血类

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 特性 | 出现时就可以使用演奏技能，之后每30秒使用一次演奏技能。  -演奏：经过4秒的吟唱后可以为全场老鼠回复(回复系数\*当前攻击力)点生命值，溢出的回复部分会转化为护盾。 | | | |
| 名称 | 魔笛鼠 | 祭祀鼠 | 教皇鼠 | 僵尸魔笛鼠 |
| 编号 | 0 | 1 | 2 | 3 |
| 图示 |  |  |  |  |
| 生命值 | 300 | 800 | 2200 | 1700 |
| 回复系数 | 20 | 40 | 60 | 80 |

# 表6 基础空军

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 特性 | 初始为飞行状态，  -飞行：获得100%的移动速度加成，不受陆地子弹的攻击，也不会被陆地卡片阻挡, 当移动到地图左侧一列时自行解除飞行状态，并将当前生命值同步为(移除飞行状态生命值阈值)，然后立即触发猫;当生命值低于(移除飞行状态生命值阈值)也会解除飞行状态; | | | |
| 名称 | 滑翔鼠 | 废品飞兵鼠 | 空爆鼠 | 僵尸滑翔鼠 |
| 编号 | 0 | 1 | 2 | 3 |
| 图示 |  |  |  |  |
| 生命值 | 150 | 450 | 1000 | 300 |
| 移除飞行状态生命值阈值 | <=93.4%(140) | <=66.7%(300) | <=50.0%(500) | <=66.7%(200) |
| 名称 | 僵尸废品飞兵鼠 | 僵尸空爆鼠 | 机械举旗鼠 |  |
| 编号 | 4 | 5 | 6 |  |
| 图示 |  |  |  |  |
| 生命值 | 725 | 1800 | 2340 |  |
| 移除飞行状态生命值阈值 | <=62.1%(450) | <=50.0%(900) | <=56.5%(1320) |  |
| 备注 |  |  | 免疫炸弹直接秒杀效果 |  |

# 表7 飞行路障类

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 特性 | 初始为携带障碍物与飞行状态。  -飞行：获得100%的移动速度加成，不受陆地子弹的攻击，也不会被陆地卡片阻挡, 当移动到地图左侧一列时自行解除飞行 状态，并将当前生命值同步为(移除飞行状态生命值阈值)，然后立即触发猫;当生命值低于(移除飞行状态生命值阈值)也会解除飞行状态;  -携带障碍物：当自身处于右侧三列至右侧五列区间时，若自身正下方有可选取为攻击目标的卡片或者处于右侧五列中心时，会在短暂的停滞后向下投出障碍物并摧毁当前格的所有可选取为攻击目标的卡片，然后移除携带障碍物状态，并将自身生命值同步至(移除障碍物生命值阈值)；若自身生命值低于(移除障碍物生命值阈值)也会移除携带障碍物状态。  -障碍物：依附于格子上，能阻挡直线攻击型子弹，持续15秒。 | | | |
| 名称 | 飞行路障鼠 |  |  |  |
| 编号 | 0 |  |  |  |
| 图示 |  |  |  |  |
| 生命值 | 770 |  |  |  |
| 移除障碍物生命值阈值 | 110(14.3%) |  |  |  |
| 移除飞行状态生命值阈值 | 100(12.9%) |  |  |  |

# 表8 飞行自毁类

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 特性 | 初始免疫爆破灰烬的秒杀效果，当受到一次实际伤害或者移动到左四列中心时会触发自毁。全程处于飞行状态。  -飞行：不受陆地子弹的攻击，也不会被陆地卡片阻挡。  -自毁：移除免疫爆破灰烬的秒杀效果与所有定身效果；获得免疫减速效果与免疫定身效果，不可被选为可攻击目标，然后向前冲刺(1.5\*当前移动速度)格后自爆并摧毁所在格中拥有最高攻击优先级的卡片；冲刺的最远距离不能超过左一列中心。 | | | |
| 名称 | 神风滑翔鼠 |  |  |  |
| 编号 | 0 |  |  |  |
| 图示 |  |  |  |  |
| 生命值 | 99999 |  |  |  |

# 表9 飞行投弹类

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 特性 | 免疫爆破灰烬的秒杀效果，初始处于飞行状态。  飞行：不受陆地子弹的攻击，也不会被陆地卡片阻挡；每隔15秒可以使用一次空中轰炸攻击；当生命值低于(移除飞行状态生命值阈值)会解除飞行状态。  -空中轰炸：若自身正下方有可以被选为攻击目标的卡片，则会对地面投掷炸弹，摧毁一格范围内所有卡片。 | | | |
| 名称 | 机械投弹鼠 |  |  |  |
| 编号 | 0 |  |  |  |
| 图示 |  |  |  |  |
| 生命值 | 2340 |  |  |  |
| 移除飞行状态生命值阈值 | 1400(59.8%) |  |  |  |

# 表10 飞行运输类

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 特性 | 免疫爆破灰烬的秒杀效果，初始处于飞行状态。  -飞行：不受陆地子弹的攻击，也不会被陆地卡片阻挡；15秒后可以使用一次运输鼠军技能，使用完运输鼠军后倒退退场；  -运输鼠军：在当前行和自身上下行各召唤一只机械投弹鼠。 | | | |
| 名称 | 空中航母 |  |  |  |
| 编号 | 0 |  |  |  |
| 图示 |  |  |  |  |
| 生命值 | 3510 |  |  |  |

# 表11 基础水军

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 特性 | 装备有防水设备的鼠军，免疫<水蚀>带来的负面影响。 | | | |
| 名称 | 纸船平民鼠 | 鸭子球迷鼠 | 热带鱼铁锅鼠 | 纸船黄瓜平民鼠 |
| 编号 | 0 | 1 | 2 | 3 |
| 图示 |  |  |  |  |
| 生命值 | 100 | 280 | 660 | 225 |
| 名称 | 鸭子苹果球迷鼠 | 热带鱼煎蛋铁锅鼠 |  |  |
| 编号 | 4 | 5 |  |  |
| 图示 |  |  |  |  |
| 生命值 | 480 | 1060 |  |  |

# 表12 潜水艇类

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 特性 | 基础攻击力：20  免疫<水蚀>效果，并且在进入水地形时会有特殊效果：  在陆地上无法被阻挡但同时也不攻击，在水地形下可以被阻挡且可以正常攻击。  当自身生命值高于50%且处于水地形时，会以潜水的形式移动，获得50%的基础移动速度加成。  可以被水上载具卡阻挡且可以攻击水上载具卡 | | | |
| 名称 | 潜水艇鼠 | 打手潜水艇鼠 | 拳皇拳击鼠 | 僵尸潜水艇鼠 |
| 编号 | 0 | 1 | 2 | 3 |
| 图示 |  |  |  |  |
| 生命值 | 1800 | 3600 | 5400 | 2700 |
| 特殊说明 |  |  | 同时攻击一格内的所有可攻击目标 |  |
| 名称 | 僵尸打手潜水艇鼠 | 僵尸拳皇拳击鼠 |  |  |
| 编号 | 4 | 5 |  |  |
| 图示 |  |  |  |  |
| 生命值 | 4800 | 21600 |  |  |
| 特殊说明 |  | 同时攻击一格内的所有可攻击目标 |  |  |

# 表13 划艇类

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 特性 | 免疫<水蚀>效果，原则上只能在水地形活动（但是不排除用奇怪的方法搞到陆地上（陆游器））：  船头会固定在右边第二列右侧出现，在出现动画时处于不可选取状态也不会造成任何伤害。  当完全出现时，进入移动状态，此后可以被攻击，并且固定以向前前进12秒、向后倒退6秒的顺序循环移动。  不可以被阻挡，并且同时对自身接触的所有卡片（含水上载具卡）造成每半秒100%当前攻击力的伤害。  若没有接触任何卡片，则获得50%的基础移动速度加成。 | | | |
| 名称 | 划艇鼠 | 龙舟鼠 | 旗舰鼠 | 僵尸划艇鼠 |
| 编号 | 0 | 1 | 2 | 3 |
| 图示 |  |  |  |  |
| 生命值 | 1800 | 3600 | 10800 | 2700 |
| 特殊说明 |  |  | 基础攻击力为20点 |  |
| 名称 | 僵尸龙舟鼠 | 僵尸旗舰鼠 |  |  |
| 编号 | 4 | 5 |  |  |
| 图示 |  |  |  |  |
| 生命值 | 7200 | 43200 |  |  |
| 特殊说明 |  | 基础攻击力为20点 |  |  |

# 表14 水上跳跃类

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 特性 | 初始处于骑乘青蛙状态；  -骑乘青蛙：获得200%的基础移动速度加成，若自身在水中，则额外再多获得200%的基础移动速度加成；在第一次被阻挡时向前跳跃（0.5\*当前移动速度）格，然后移除骑乘青蛙状态。 | | | |
| 名称 | 青蛙王子鼠 | 陈皮王子鼠 |  |  |
| 编号 | 0 | 1 |  |  |
| 图示 |  |  |  |  |
| 生命值 | 250 | 500 |  |  |

# 表15 远距离攻击后排类

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 特性 | 在移动到右一列中间时，开始尝试寻找当前行最靠左侧的可攻击卡片作为攻击目标；  若存在有效的攻击目标，则会停下来对攻击目标使用投掷攻击；若没有合适的攻击目标则会前进。  若被阻挡，则会优先攻击阻挡者。 | | | |
| 名称 | 工程车鼠 | 榛子炮鼠 | 地雷车鼠 |  |
| 编号 | 0 | 1 | 2 |  |
| 图示 |  |  |  |  |
| 生命值 | 420 | 720 | 1220 |  |
| 攻击力 | 10 | 20 | 50 |  |

# 表16 鼹鼠类

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 特性 | 初始为遁地状态，以下两种情况会解除遁地状态;  若在遁地期间生命值低于一定比例则会解除遁地状态并破土而出，之后按照正常方向行进。  若在遁地期间移动到最左列最左端则会解除遁地状态并破土而出，自我晕眩2秒，之后按照反方向行进。  -遁地：获得一定的基础移动速度加成，不会被作为卡片检测目标，不受陆地子弹的攻击，也不会被陆地卡片阻挡。 | | | |
| 名称 | 鼹鼠 | 牙医鼠 | 锯刀狂鼠 | 僵尸鼹鼠 |
| 编号 | 0 | 1 | 2 | 3 |
| 图示 |  |  |  |  |
| 生命值 | 130 | 450 | 900 | 250 |
| 解除<遁地>状态的生命值临界值 | <=76.9%(100) | <=77.8%(350) | <=66.7%(600) | <=80.0%(200) |
| <遁地>移速加成 | 300% | 300% | 500% | 300% |
| 名称 | 僵尸牙医鼠 | 僵尸锯刀狂鼠 |  |  |
| 编号 | 4 | 5 |  |  |
| 图示 |  |  |  |  |
| 生命值 | 650 | 1800 |  |  |
| 解除<遁地>状态的生命值临界值 | <=76.9%(500) | <=66.7%(1200) |  |  |
| 备注 | 300% | 500% |  |  |

# 表17 冰企鹅类

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 特性 | 免疫<水蚀>的负面效果；可以使用一次投掷冰炸弹的技能。  -投掷冰炸弹：在移动到右侧二列中心点左侧或者被阻挡时，会尝试寻找当前行最靠左侧的可攻击卡片作为目标，若当前行无攻击目标则会尝试在相邻行寻找最靠左侧的可攻击卡片作为攻击目标，在获取攻击目标后会立即向攻击目标所在列和当前行的交点处投掷一枚<冰炸弹>。  -冰炸弹：爆炸冻结3\*3范围内的所有友方单位10秒。 | | | |
| 名称 | 冰企鹅鼠 | 僵尸冰企鹅鼠 |  |  |
| 编号 | 0 | 1 |  |  |
| 图示 |  |  |  |  |
| 生命值 | 100 | 1000 |  |  |

# 表18 纵火类

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 特性 | 可以使用一次<投掷炸弹>的技能。  <投掷炸弹>：在移动到右侧二列中心点左侧或者被阻挡时，会尝试寻找当前行最靠左侧的可攻击卡片作为目标，若当前行无攻击目标则会尝试在相邻行寻找最靠左侧的可攻击卡片作为攻击目标，在获取攻击目标后会等待4秒后向攻击目标所在列和当前行的交点处投掷一枚<炸弹>。  <炸弹>：爆炸摧毁3\*3范围的友方单位（对人物无效）。 | | | |
| 名称 | 纵火鼠 | 僵尸纵火鼠 |  |  |
| 编号 | 0 | 1 |  |  |
| 图示 |  |  |  |  |
| 生命值 | 600 | 1200 |  |  |

# 表19 巨人类

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 特性 | 免疫爆破灰烬秒杀效果。  -顺劈：攻击时会对目标所在格的所有可攻击卡片同时造成伤害。  -二哥出击：当生命值低于50%时会投掷出二哥协助攻击，二哥会落在自身正前方四格但最远不能超过左二列中心。 | | | |
| 名称 | 熊猫鼠 | 摔角手鼠 | 特种兵鼠 | 僵尸熊猫鼠 |
| 编号 | 0 | 1 | 2 | 3 |
| 图示 |  |  |  |  |
| 生命值 | 1800 | 3600 | 10800 | 2700 |
| 名称 | 僵尸摔角手鼠 | 僵尸特种兵鼠 |  |  |
| 编号 | 4 | 5 |  |  |
| 图示 |  |  |  |  |
| 生命值 | 7200 | 43200 |  |  |

# 表20 魔镜类

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 特性 | 每隔15秒会进行一次能源中断，当第一次被阻挡时也会立即进行一次能源中断。  -能源中断：屏蔽玩家所有来源火苗能量的增加获取，持续4秒，期间自身不能移动和攻击，被击败后会取消能源中断。 | | | |
| 名称 | 魔镜鼠 |  |  |  |
| 编号 | 0 |  |  |  |
| 图示 |  |  |  |  |
| 生命值 | 1890 |  |  |  |

# 表22 忍者鼠首领类

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 特性 | 初始为冲刺状态，在解除冲刺状态后会立即召唤随从；此后当随从阵亡且召唤随从技能可用时会立即召唤并补充阵亡的随从。  -冲刺：获得300%的基础移动速度加成，在接触到第一张可攻击卡片后会立即对目标造成（当前攻击力）的伤害，若目标没有阵亡或者冲刺时间超过4.5秒则会解除冲刺状态。  -召唤随从：立即在自身上下左右各一格的方位召唤四个随从，若某个方位已存在自身随从则不会重复召唤。 | | | |
| 名称 | 忍者鼠首领 | 武士鼠首领 | 火影忍者鼠首领 |  |
| 编号 | 0 | 1 | 2 |  |
| 图示 |  |  |  |  |
| 生命值 | 240 | 640 | 1140 |  |
| 基础攻击力 | 10 | 20 | 50 |  |
| 召唤随从技能冷却时间 | 8秒 | 6秒 | 4秒 |  |

# 表23 忍者鼠随从类

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 特性 | 由对应忍者鼠首领召唤出来的随从，与普通老鼠无异。 | | | |
| 名称 | 忍者鼠随从 | 武士鼠随从 | 火影忍者鼠随从 |  |
| 编号 | 0 | 1 | 2 |  |
| 图示 |  |  |  |  |
| 生命值 | 100 | 300 | 600 |  |

# 表24 巨人鼠二哥类

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 特性 | 由对应的巨人鼠投掷出来的巨人鼠二哥，与普通老鼠无异。  -精准着陆：在被投掷落地后会自我晕眩2秒。 | | | |
| 名称 | 熊猫鼠二哥 | 摔角手鼠二哥 | 特种兵鼠二哥 | 僵尸熊猫鼠二哥 |
| 编号 | 0 | 1 | 2 | 3 |
| 图示 |  |  |  |  |
| 生命值 | 100 | 200 | 400 | 150 |
| 名称 | 僵尸摔角手鼠二哥 | 僵尸特种兵鼠二哥 |  |  |
| 编号 | 4 | 5 |  |  |
| 图示 |  |  |  |  |
| 生命值 | 300 | 1200 |  |  |

# 表26 蜗牛类

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 特性 | 免疫爆破灰烬秒杀效果；每隔6秒会原地施放一次加速粘液；  -加速粘液：使位于其上的老鼠获得100%的基础移动速度加成，加速粘液最多可以存在30秒。 | | | |
| 名称 | 蜗牛鼠 | 僵尸蜗牛鼠 |  |  |
| 编号 | 0 | 1 |  |  |
| 图示 |  |  |  |  |
| 生命值 | 3510 | 7020 |  |  |

# 表27 闪避突袭类

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 特性 | 初始获得50%减伤  移动速度为标准移动速度，但是自身永久获得200%移动速度（所以最终是3倍标准移动速度）。  在非阻挡状态下不会被视为攻击目标也不会被击中，在受到冰冻，晕眩效果期间可以被视为攻击目标且会被击中。 能够在<移动态>和<闪避态>之间切换 <移动态>：以当前移动速度正常前进，非被阻挡状态下当有子弹接近时会切换为<闪避态> <闪避态>：回避一切子弹，但无法闪避AOE效果，移动方式切换为每完成一次闪避动作向前位移一小段距离（=(当前标准移动速度值/12)格，即正常情况下的1/4格），并且增加下次攻击伤害50%（最多叠加至100%），攻击伤害加成会在一次攻击后清空，但同时也会损失25%减伤（最多降至0%），若阻挡范围内有可阻挡目标则立即结束<闪避态>。 *当被阻挡时无法切换至<闪避态>。* | | | |
| 名称 | 非主流鼠 | 僵尸非主流鼠 |  |  |
| 编号 | 0 | 1 |  |  |
| 图示 |  |  |  |  |
| 生命值 | 660 | 1320 |  |  |

# 表28 远近兼备装甲类

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 特性 | 基础移速：2.0  攻击方式分为近战攻击与远程攻击，两种攻击方式共享同一个攻击计时器，且该攻击计时器记录的是远程攻击的CD  两种攻击同时只能存在一个，且不能相互打断  当处于非阻挡状态时，只要攻击计时器好了就会使用以自身行为中心范围为三行的直线子弹攻击，每发子弹的伤害等于自身的攻击力  若在非远程攻击时刻处于阻挡状态，那么会立即刷新攻击计时器，然后进入近战攻击，近战攻击下每帧对阻挡者造成自身攻击力的伤害，每当退出近战攻击状态时，也会立即刷新攻击计时器并立即进行一次远程攻击。 | | | |
| 名称 | 机械蜂箱鼠 |  |  |  |
| 编号 | 0 |  |  |  |
| 图示 |  |  |  |  |
| 生命值 | 5400 |  |  |  |

# 表29 爆破弹射类

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 特性 | 初始为重装状态，拥有以下效果：  -静若处子：获得50%减伤效果，但总移动速度降低50%，且免疫其他减速效果。  -弹射起步：免疫灰烬秒杀效果，但是受到灰烬效果后，自身向前方位移三格距离，然后进入轻装状态。  轻装状态拥有以下效果：  -动如脱兔：获得300%基础移动速度和100%基础攻击速度加成。  *进入轻装状态时会有2s晕眩效果，此时不能攻击也不能移动* | | | |
| 名称 | 罐头鼠 | 僵尸罐头鼠 |  |  |
| 编号 | 0 | 1 |  |  |
| 图示 |  |  |  |  |
| 生命值 | 1500 | 2100 |  |  |

# 表44 远距离召唤类

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 特性 | 基础移动速度：0.5  基础攻击速度：0.125(攻击间隔8秒)  普通攻击视为向正前方3格投掷一只小丑鼠，小丑鼠拥有100点生命值且在落地时会自我晕眩2秒。  *可以被阻挡但是普通攻击也不需要被阻挡就能触发。* | | | |
| 名称 | 魔术师鼠 |  |  |  |
| 编号 | 0 |  |  |  |
| 图示 |  |  |  |  |
| 生命值 | 1800 |  |  |  |

# 表45 幽灵鼠

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 特性 | 不可被阻挡也不会攻击；免疫定身类与减速类控制效果；只能被自身接触的卡片作为攻击目标且被该卡片攻击命中，同时暂时取消被接触卡片的阻挡判定。  *幽灵鼠也不会入水、不能触发部分场上道具、在空中不占用承载数也不会摔落。* | | | |
| 名称 | 幽灵鼠 |  |  |  |
| 编号 | 0 |  |  |  |
| 图示 |  |  |  |  |
| 生命值 | 270 |  |  |  |