|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 特性 | 初始为<飞行>状态，低于一定比例生命值时解除<飞行>状态;  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解除<飞行>状态时的临界点（如下备注），然后立即触发猫。  *<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。* | | | |
| 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 |
| 解除<飞行>状态的生命值临界值 | <=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 |  |
| 解除<飞行>状态的生命值临界值 | <=62.1%(450) | <=50.0%(900) | <=56.5%(1320) |  |
| 备注 |  |  | 免疫炸弹直接秒杀效果 |  |

# 表6 基础空军

# 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;   1. 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。 2. 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，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27 非主流鼠

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 特性 | 初始获得90%减伤 基础攻击力：2.5（正常老鼠10）  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）。 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200%（最多叠加至1900%），攻击伤害加成会在一次攻击后清空，但同时也会损失10%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 | 200 | 400 |  |  |

# 表28 机械蜂箱鼠

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 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 罐头鼠

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 特性 | 初始为<重装>状态，拥有以下效果：  重装上阵：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 |  |  |