胜利条件：撕杀吧，剩下单位最多的一方获胜。

象，狮，虎，豹，狼，狗，猫，鼠

生物品级8-1。

象(践踏CD3)：揭开自身3个范围内的随机一个单位，并使其无法移动，持续一回合。

狮(震慑/狮吼CD5)：使自身三圈范围的随机三个敌方单位无法行动

虎(百兽之王CD4)：控制品级小于等于3的一个敌方单位2回合

豹(猎手)：移动力为2，如果攻击之后有剩余的移动力，可以继续移动。

狼(被动-机警)：移动力为2，可以感知自身3个范围内的一个陷阱（对手无法察觉你探知的是哪一个陷阱）

狗(援救)：如果自身4格范围内有友方单位被困住，移动力提升至3，行动结束时随机使一个受伤的友方单位恢复一点生命值（全图）

猫(猫眼CD3)：攻击范围为2格，探查场上任意一个格子（未被揭示的）

鼠(被动-隐遁)：被揭开时处于潜行状态（无法被攻击），可以在自己陷阱之间快速移动。挖坑。自爆：使距离最近的一个地方单位中鼠疫

猎人：

特殊词条：

潜行：老鼠被揭开时的状态，无法被攻击。但是可以被aoe技能命中，也可以被猫眼和狼打破

鼠坑：只有我方可以看到。敌方只能通过技能探知。陷阱被探知时对方不会知道。困住敌方单位使其无法移动一回合，但是可以施放技能。可以被狗接触受困状态

受困：无法移动，走到鼠坑上

鼠疫：行动结束时损失一点生命值，传染给自身范围两格内的一个友军。持续2回合。

拓展包：额外的生物，比如蛇不能直行