

枪械

枪械是树不子世界中的常见武器，枪械内部盛放的是晶尘弹药，在开枪的过程中通过元力激活晶尘从而释放晶尘内的能量，打到杀伤的效果。

枪械擅长：使用枪械需要相应的武器擅长专长。不擅长的人物使用枪械时在攻击检定上受正常的-4减值，并且所有哑火值+4。当你选择针对一种特定武器类型的专长时（例如“武器专攻”或“快速装填”），你可以选择一种枪械小类（例如手枪或步枪）。

枪械分类 (Firearm Categories)：枪械分为三大类，小型（手枪，微型冲锋枪），长枪（冲锋枪，霰弹枪，轻机枪，步枪），特种武器。小型武器为简易武器，长枪是军用武器，但在选择针对一种特定武器类型的专长时，它们会被细分为小类：手枪、冲锋枪、霰弹枪、轻机枪、步枪。特种武器是异种武器，在选择针对一种特定武器类型的专长时，它们会被细分为小类：火箭发射器、榴弹发射器。

射程与穿透性 (Range and Penetration)：枪械在射击前5个射程增量内的目标时，攻击检定都对应目标的接触AC。在更多的射程增量内，攻击检定则正常对应AC（包括正常的每完整射程增量-2累计减值）。枪械的最大射程为10倍射程增量。

射击模式 (Firing Mode)：枪械因为不同的内部结构而拥有不同的射击模式。射击模式通常有四种：单发射击 (SS) SINGLE SHOT，半自动射击 (SA) SEMI-AUTOMATIC，点射 (BF) BURST FIRE和全自动射击 (FA) FULL-AUTO。

单发射击 (SS) SINGLE SHOT 单发射击武器包括栓动式步枪、单动式转轮手枪、泵动式霰弹枪、杠杆式步枪，以及其他一些大型枪械，由于其子弹的尺寸，它们射击后需要额外的时间上膛，这使得你无法使用她们在一轮内做出多次攻击，除非你拥有【高速上膛】专长。

半自动射击 (SA) SEMI-AUTOMATIC 半自动武器在你扣下扳机后会射出一发子弹并自动重装子弹。

点射 (BF) BURST FIRE 可运用点射 (BF) 模式的枪械通常是冲锋枪或自动步枪，但一些手枪与霰弹枪也可以使用该模式。在点射模式下，每扣动一次扳机，枪械便快速射出三发子弹，使攻击检定+1。

全自动射击 (FA) FULL-AUTO 适用于全自动射击模式的枪械可以毫无间歇地喷射出子弹风暴，只要射击者扣住扳机而且还有余弹，射击便一直持续。全自动模式下的枪械每次攻击时会发射5发子弹，使攻击检定+2。此外，全自动模式下的枪械还能进行火力压制。对于拥有多种射击模式的枪械，改变射击模式是一个迅捷动作。

弹药：枪械的口径常常是不同的，因此使用的弹药也有所不同。列表中提供了每把枪械使用的弹药口径。口径相同的枪械可以共用弹药，不同口径的枪械则不能。此外，每一把弹匣装填的枪械的弹匣规格都是不同的，枪械无法使用其他规格的弹匣，即使是口径相同依然不能，除非将弹药从弹匣中取出并装入另一种枪械的弹匣中。

容弹具：枪械的容弹具的容量和类型在下表列出：容量决定枪械的装填量和再装填前的发射次数。类型中的弹匣，转轮，弹仓决定了枪械的装填方式。第四种容弹具：弹链，理论上拥有无限的容量。弹匣Box:弹匣指任何形式（包括弹鼓）可以直接从枪械上取下并安装上去的容弹具。转轮Cylinder: 转轮是左轮手枪等枪械的容弹具。它是枪械的一部分，大多不可拆卸，并且在射击时作为弹膛。转轮必须用手装填或是使用快速装填器，如同使用弹匣一般装填。弹仓Internal: 某些枪械在内部固定式弹仓容纳弹药，如同大多数霰弹枪和手动步枪。弹仓必须手动装填或用桥夹如使用弹匣一般装填。弹链Linked: 许多机枪使用弹链。现代弹链由大量小金属部件将子弹固定并连接在一起。一条弹链有50发，弹链可以互相连接在一起来保证连续发射。军事单位中射手旁有专门人员负责将弹链连接起来以保证火力持续

容弹量 (Capacity)：容弹量是枪械一次可以装载的弹药数。全回合攻击时，你可以如同正常攻击一般用枪械多次射击，但不得超过容弹量限制。在进行多次攻击时，如果在一次攻击时弹仓内没有弹药，将导致失去这次及本轮之后全部的攻击机会。

装填枪械 (Loading a Firearm)：你至少需要一只手空闲才能装填枪械。对大多数长枪械而言，你可以以一只手握住武器并用另一只手装填，只有在瞄准和射击时你才需要双手握住它。用一个弹匣、快速装填器或用弹夹压弹为武器充填弹药是一个移动动作。手动为武器的一个弹匣或一个快速装填器或内部弹仓装填弹药是一个全回合动作，单独装填一发弹药是一个移动动作。安装弹链或弹鼓是一个全回合动作（比如打开机枪的枪机后安装弹链）。将两条弹链连接起来是一个类移动动作。

附件槽位：大多数枪械在设计上允许使用者安装附件，其中皮卡汀尼导轨是使用最为广泛的标准化附件安装平台。一般枪械具有的槽位有准具 (Sight)、握把 (Grip)、配件 (Attachments)、枪管 (Barrel)、枪托 (Stock)，通常情况下除配件外只能安装一件附件，安装两个以上配件时，每件配件会因为过于累赘而给你带来2,4,8点的攻击减值，最高5件。当你拥有五件配件时，将获得【圣诞树】成就，持有一把【圣诞树】一样的武器会让你在表演（喜剧）检定上获得3点环境加值。

枪械尺寸 (Weapon Size)：每种枪械都有一种尺寸级别，这种分类指出了枪械原本是为了哪种体型的生物设计的。

枪械的尺寸级别与它作为物品时的尺寸不同，枪械的尺寸级别指明了预期使用者的体型。通常来说，在作为物品时，一件轻枪械的尺寸级别比使用者的尺寸级别小两级，单手枪械的尺寸级别比使用者小一级，而双手枪械的尺寸级别与使用者的尺寸级别相同。列表所有枪械都是为中型体型生物所设计的。一般而言，如无特殊描述，手枪可以由中型体型生物单手使用，长枪械以及大多数特种武器都需要中型体型生物双手使用。

不适当的武器尺寸 (Inappropriately Sized Weapons)：一个生物无法自如的使用和它体型不合的枪械，每当预期使用者和实际使用者的体型相差一级，使用者在攻击检定上就要受到-2的减值。如果此生物不擅长这种枪械，攻击检定同时还会受到-4的不擅长减值，此减值仅仅适合大型和小型生物，若超过中型两个等级的体型则完全无法使用这些枪械，中型和小型生物可以利用客制化改造使得武器成为适合他们体型的状态，虽然这需要花费额外的金钱。（小型：200G，长枪：500G，特种：1000G）

重量：这一数值是一把装满子弹的枪械的重量。

哑火：若你的攻击检定投骰直接结果低于火器的哑火值，则你的攻击失手，即使正常情况下你会命中目标也一样。每当火器哑火时，它将陷入破损状态。使用破损的火器要遭受通常的不利惩罚，且火器的哑火值+4。若使用者经过特别的[火器训练]（详见铁士职业），则哑火值改为+2而不是+4。现代枪械做工精良，哑火概率比旧时代枪械有了很大的降低，枪械的哑火值都为1。同时，枪械可以通过迅捷动作退膛来移除因哑火造成的破损。这会导致1颗弹药的浪费。在进行多次攻击时，如果有一次攻击导致了哑火，将导致失去本轮之后全部的攻击机会。

霰弹射击：霰弹枪使用霰弹进行霰弹射击，攻击锥形区域内的所有敌人。当使用霰弹射击锥形区域内的所有目标时，对区域内的所有生物分别进行攻击检定。每个攻击检定都会受到-2罚值，并且伤害中不能加算基于精准攻击的伤害、或是「要害打击 (Vital Strike)」等提升伤害的专长。阻挡视线的效果，如烟、雾或是模糊效果、隐形或镜影术，均不会使霰弹攻击失手。如果任何一次攻击造成了重击威胁，则单独对那次攻击进行确认检定。进行霰弹射击的火器只会在所有攻击投骰都哑火时才会哑火。使用霰弹枪发射霰弹时，在第一射程增量内其伤害不受衰减；在第二射程增量内伤害骰数量-1；在更大的射程增量内伤害骰数量-2。如果这使这次攻击的伤害骰数降低至0，那么这次攻击无效。

特性：某些武器拥有各种特性，在其详述中加以注明。精制：由于其高质量的生产工艺，这类武器总是会作为精制武器考虑，因此它在攻击检定上有+1增强加值。重型：由于其巨大的后坐力，如果以双手使用具有重型特性的武器进行射击，会导致射击者受到1d3点伤害，除非射击者至少拥有15点力量或者设置两脚架进行射击。紧凑：这类武器因其紧凑的设计而更加方便近距离战斗。使用带有紧凑特性的武器射击一个距离10尺内的目标时不会受到-4罚值。单手：具有单手特性的长枪械能够以单手进行操作，但这会使攻击检定受到-2减值。对于小型体型生物而言，双手使用具有单手特性的长枪械能够让他们不需承受武器尺寸减值。武僧 (Monk)：武僧可以使用此类武器发动【疾风连击】。

手枪作为单兵武器可以用单手射击而不受处罚减值。所有手枪要求相关的擅长专长，没有专长使用手枪时受-4攻击检定减值。手枪分为三类：半自动手枪，左轮手枪，和全自动手枪。半自动手枪具有自动填装（有时称为“半自动”）功能的可拆卸式弹仓，它们比左轮手枪更复杂，尽管如此，在现代社会却越来越受欢迎。左轮手枪是相对简单的枪械，通常安装了6发弹药的旋转弹仓。当扳机被拉动时，弹仓旋转，射出之前的子弹带动下颗子弹快速填装。全自动手枪足够小巧精致，小到可以用一只手来发射。大多远程武器都需要一个完整的弹匣来提供子弹发射。短小精悍的手枪很适合近距离作战。使用手枪攻击临近敌人时不会触发借机攻击。手枪需要专长[擅长简易武器：手枪]才能在使用时不受减值。

【武器名/伤害/重击/伤害类型/射程增量/射击模式/容弹/槽位/尺寸/重量/价格/弹药类型/特性】 Five-seveN/1d6/x2/钝击和穿刺/30尺/SA/弹匣20/B,A/单手/3磅/200G/5.7x28mm/武僧 伯莱塔M9/1d6/x2/钝击和穿刺/30尺/SA/弹匣15/B,A/单手/3磅/300G/9x19mm/武僧 USP/1d6/x2/钝击和穿刺/40尺/SA/弹匣12/B,A/单手/3磅/200G/9x19mm/精制 武僧 Tec-9/1d6/x2/钝击和穿刺/30尺/SA/弹匣24/-/单手/4磅/300G/9x19mm/武僧 CZ75/1d6/x2/钝击和穿刺/30尺/FA/弹匣12/A/单手/3磅/300G/9x19mm/武僧 Colt SAA/1d6/x2/钝击和穿刺/30尺/SA/转轮6/-/单手/4磅/400G/.357/武僧 Colt巨蟒/1d8/x2/钝击和穿刺/40尺/SA/转轮6/-/单手/4磅/500G/.357/精制 武僧 Colt Δ/1d8/x2/钝击和穿刺/30尺/SA/弹匣7/-/单手/4磅/600G/10mmAUTO 沙漠之鹰/1d10/x2/钝击和穿刺/30尺/SA/弹匣7/-/单手/4磅/800G/.50AE/精制 S&W M29/1d10/x2/钝击和穿刺/30尺/SA/转轮6/-/单手/4磅/600G/.44 M1911/1d8/x2/钝击和穿刺/40尺/SA/弹匣7/A/单手/4磅/400G/.45ACP Mk23/1d8/x2/钝击和穿刺/40尺/SA/弹匣12/B,A,S/单手/4磅/400G/.45ACP/精制 Thunder/2d8/x4钝击和穿刺/50尺/SS/-/-/双手/6磅/1500G/.50BMG/重型，精致 Five-seveN：FN公司为推广5.7x28mm新式枪弹而设计的一款全新手枪，具有非常优秀的性能。小口径枪弹让它具有较好的穿透性能。伯莱塔M9：作为柯尔特M1911手枪的替代者，伯莱塔M9拥有相当优秀的性能，是执法部门的标准手枪。USP：HK公司专为警用领域研发的一款手枪，具有非常惊人的准确性。Tec-9：TEC-9廉价手枪流行于黑社会团体是有原因——它们方便修改（检修DC 15）成全自动模式。在没有修改之前，这是一把半自动手枪，经过修改则是全自动。一旦进行修改，TEC-9就不能再回复半自动模式了。CZ75：该枪因其良好的人机性能和强大的通用性闻名于世。CZ75除了能够使用9mm弹外，还可以使用9mm马卡洛夫弹。CZ75的下导轨（配件槽位）可以用于安装一个弹匣。下导轨安装弹匣时，视同安装了垂直握把。此外，安装在下导轨的弹匣可以用于装填弹仓，这是一个自由动作。Colt SAA：柯尔特单动式陆军左轮手枪（Colt Single Action Army，简称：Colt SAA）是由柯尔特公司生产的一种单动式左轮手枪，此枪在西部片中极为闻名，更曾为美国最流行的轻武器之一（即使到了现在仍很受欢迎）。在1873年至1892年期间它是为军的制式手枪，其炮兵型甚至在第一次世界大战期间仍有出现。Colt巨蟒：柯尔特名不虚传的准确性，高质量的生产，为它赢得了精细制造的美名。Colt双鹰：脱胎于M1911的双鹰焕然一新，此款手枪的民用版本采用10mm口径。沙漠之鹰：以色列军工产物，大口径半自动手枪中的无冕之王。S&W M29：：闻名遐迩的马格南M29左轮手枪可以发射世界上最大的弹药。它最值得津津乐道的是震耳欲聋的枪声，猛然爆炸的火光和强大的后坐力。M1911：1911是由美国枪械设计师约翰·摩西·勃朗宁设计由柯尔特公司于1911年开始生产推出。后随即陪伴美军参加了一战、二战、朝鲜战争、越南战争、以及海湾战争，在美军服役长达七十多年。Mk23：Mk23是由枪械设计师海穆特·威尔多（Helmut Weldle）设计，黑克勒-科赫生产的一款半自动手枪，凭借优异的性能成为美军特种部队专用手枪。Thunder：这是一支发射.50 BMG弹的手炮，名叫“雷电”（Thunder .50），由于是在手枪上发射.50 BMG弹，因此要依赖高效的枪口制退器让射手不至于骨折，而且由于枪弹巨大，也只能做成单发枪，从后膛装弹，若你要单手持握该枪，则需要在攻击上承受2点减值，且视为重型武器，而且如果你双持该武器，那么除非你拥有超过16点力量，否则每次攻击受到1d3的淤伤（两把武器独立计算）。

长枪械

长枪械是一种需要双手持枪而不受罚值的单兵枪械，包括冲锋枪、霰弹枪、轻机枪和步枪。使用所有的长枪械都需要相关的擅长专长。长枪械不适合近距离战斗。当一个角色使用长枪械射击一个距离自身10尺内的目标时将在攻击骰上受到-4罚值。

冲锋枪 冲锋枪是相对小而紧凑的长枪械，一般使用手枪弹药。除具备【紧凑】属性的枪械以外，冲锋枪需要专长[擅长军用武器：冲锋枪]才能在使用时不受减值。

【武器名/伤害/重击/伤害类型/射程增量/射击模式/容弹/槽位/尺寸/重量/价格/弹药类型/特性】
P90/1d6/x2/钝击和穿刺/30尺/SA,FA/弹匣50/B,2A,S/双手/6磅/800G/5.7x28mm/紧凑 单手
MP7/1d6/x2/钝击和穿刺/30尺/SA,FA/弹匣40/B,2A,S/双手/4磅/1000G/4.6x30mm/精制 单手 PP-19/1d6/x2/钝击和穿刺/30尺/SA,FA/弹匣64/S/双手/7磅/700G/9x18mm MAC-10/1d6/x2/钝击和穿刺/20尺/SA,FA/弹匣32/B,S/双手/4磅/900G/9x19mm/单手 MP5/1d6/x2/钝击和穿刺/40尺/SA,BF,FA/弹匣30/B,G,A,S/双手/7磅/1000G/9x19mm/精制 UMP45/1d8/x2/钝击和穿刺/30尺/SA,FA/弹匣25/B,G,2A,S/双手/7磅/1500G/.45ACP Vector/1d8/x2/钝击和穿刺/35尺/SA,FA/弹匣25/B,G,2A,S/双手/7磅/1700G/.45ACP/精制

P90: P90是世界上第一支使用了全新弹药的个人防卫武器。【微型冲锋枪】 MP7: MP7的研制主要为配给指挥员和后勤等缺乏射击训练的人员使用,在推出后得到了市场的巨大反响。【微型冲锋枪】 PP-19: Bison系列冲锋枪由AK设计者卡拉什尼科夫的两位儿子共同设计,具有十分明显的AK血统,其60%的部件能够与AK-100系列突击步枪互换。PP-19可用于检修AKM,这会让被检修枪械的检修DC-5.如果这么做,在维修后PP-19就会变为被检修枪械原本的状态并且无法修复,直到找到合适的零件。MAC-10: 已经停产。【微型冲锋枪】 MP5: H&K(黑克勒-科赫)MP5系列武器举世闻名,它有非常多的型号,而这里描述的是最基本的型号。UMP45: HK公司专为美国特种部队开发的使用.45 ACP弹药的战斗武器以代替实战条件下威力不佳的9mm冲锋枪。由于性能优异,后座力小,易于分解,现由多个特种部队及特警队采用。Vector: 极具科幻感的KRISS Super V冲锋枪因为独特的设计而拥有相当优秀的射速与稳定性。

霰弹枪 霰弹枪是发射霰弹(其内部充满小弹丸)的大口径武器。它们极具威力——但只是在短距离之内。霰弹枪能够通过发射不同弹药来进行不同形式的攻击。一般而言,霰弹枪会装填霰弹以进行霰弹射击。在使用霰弹进行射击时,射手不会受到近距离战斗减值。霰弹枪需要专长[擅长军用武器:霰弹枪]才能在使用时不受减值。

【武器名/伤害/重击/伤害类型/射程增量/射击模式/容弹/槽位/尺寸/重量/价格/弹药类型/特性】
M590/3d4/19-20:x3/钝击/20尺/SS/弹仓8/G,2A,S/双手/9磅/1500G/12-ga M1887/3d4/19-20:x3/钝击/20尺/SS/弹仓7/-/双手/8磅/1100G/12-ga Nova/3d4/19-20:x3/钝击/20尺/SS/弹仓8/-/双手/8磅/1300G/12-ga/精制 UTS-15/3d4/19-20:x3/钝击/15尺/SS/弹仓7x2/-/双手/10磅/1400G/12-ga MAG-7/3d4/19-20:x3/钝击/15尺/SS/弹匣5/S/双手/7磅/1600G/12-ga short/紧凑 SPAS-12/3d4/x3/钝击/10尺/SS,SA/弹仓8/-/双手/11磅/1600G/12-ga XM26/3d4/x3/钝击/10尺/SA/-/弹匣5/双手/2磅或4磅/1800G/12-ga XM1014/3d4/x3/钝击/10尺/SA/弹仓7/G,A,S/双手/9磅/1800G/12-ga/精制 SRM M1216/3d4/x3/钝击/10尺/SA/弹仓4x4/G/双手/11磅/3100/12-ga Saiga-12/3d4/x3/钝击/10尺/SA/弹匣20/G,2A,S/双手/11磅/3700G/12-ga 汽锤A2/3d4/x3/钝击/10尺/SA,FA/转轮10/双手/10磅/3800/12-ga AA-12/3d4/x3/钝击/10尺/SA,FA/弹匣20/G/双手/11磅/4200/12-ga 勃朗宁BPS/3d6/19-20:x3/钝击/15尺/SS/弹仓5/双手/11磅/4300G/10-ga

M590: 莫斯伯格590泵动霰弹枪是M500型号的改进版,拥有更加可靠的性能。M1887: M1887是一支真正较为成功的杠杆式连发霰弹枪,然而在被研制出来时市场对于杠杆式霰弹枪的兴趣已经大大减少,让它失去了活跃的机会。通过截短枪托,使用者可以如同某终结者一般通过甩动枪支来操作。截短后的M1887可以由中型生物单手操作,但这会让攻击检定受到-2减值。Nova: Nova霰弹枪是伯奈利公司研制的泵动霰弹枪,因其独特的设计而操作舒适且后坐力小。UTS-15: UTS-15是一支双管式弹仓供弹的霰弹枪,使用者可以手动切换内部供弹的弹仓,双弹仓的设计让使用者可以通过切换弹仓来非常迅速地切换弹药类型。切换弹仓是一个迅捷动作。在进行多次攻击时,在两次攻击之间可以用迅捷动作切换弹仓。MAG-7: 相较于一般的霰弹枪,MAG-7紧凑、轻便、容弹量大,拥有相当新颖的设计。为了缩小握把,MAG-7采用了一种特制的12-ga口径霰弹,造成了补给的不便。XM26: XM26轻型散弹枪系统(XM26 Lightweight Shotgun System, LSS)是一种枪管下挂式散弹枪,主要提供给美军的M16突击步枪及M4卡宾枪系列作为战术附件,亦可装上手枪握把及枪托独立使用。当一把突击步枪拥有[握把]附件位时,它可以安装XM26以代替握把。从操作突击步枪转变为操作XM26是一个迅捷动作。XM26也可以在安装握把和枪托后单独使用,此时它的重量变为4磅。虽然XM26的武器尺寸是小型,但中型生物仍然无法单手操作XM26。SPAS-12: SPAS-12多功能霰弹枪是弗兰齐公司设计的一种特种用途、军队和警察的近战武器,它最大的特点是可以选择半自动装填或传统的泵动装填方式操作,以适合不同的任务需求和弹药类型。在SPAS-12的泵动手柄(前托)底部有一个转换装填模式的按钮,按下这个按钮(迅捷动作)并稍向前推护木就成为自动(Semi)模式,而向后拉则为泵动(手动)模式。此外,SPAS-12

上有一个弹仓隔断器，可以切断从弹仓供弹，这样射手就可以往弹膛里手动装填一发特种弹而不会从弹仓进弹，完成这一套操作是一个移动动作。XM1014：XM1014是为满足美军需求而研发的三军战斗霰弹枪，拥有非常优秀的性能。SRM M1216：M1216是一枝由美国萨姆公司设计和生产的战斗霰弹枪，该枪最大的亮点是采用可拆卸的旋转弹筒供弹，弹筒内部是4个独立的管状弹仓每个弹仓的容弹量为4发，所以总容弹量高达16发，大大超越了传统的唧筒式霰弹枪，同时多弹仓的设计让使用者可以通过切换弹仓来非常迅速地切换弹药类型。切换弹仓是一个迅捷动作。在进行多次攻击时，在两次攻击之间可以用自由动作切换弹仓。Saiga-12：Saiga-12是由俄罗斯伊茨玛希工厂于以卡拉什尼科夫的AK系列研制及生产半自动战斗霰弹枪，能够用弹匣进行供弹。同时，Saiga-12还可以使用30发的弹鼓，这会让整枪重量+2磅。汽锤A2：汽锤A2是美国潘科（Pancor）公司研制的，设计非常独特，采用了步枪的“无托”结构，借助转轮弹膛供弹，可以进行连发射击。AA-12：AA-12因其恐怖的射速和惊人的破坏力而受到流行文化的推崇。勃朗宁 BPS：这种沉重的长枪械发射霰弹枪里最大口径的子弹——十号子弹。

轻机枪 轻机枪是具有大口径和高火力持续性的长枪械，能够通过不断的射击形成火力压制。轻机枪一般以弹链供弹，下表中的容弹量指该武器一般使用的弹链箱容弹量。轻机枪是军用武器，需要专长[擅长军用武器：轻机枪]才能在使用时不受减值。

【武器名/伤害/重击/伤害类型/射程增量/射击模式/容弹/槽位/尺寸/重量/价格/弹药类型/特性】
M249/1d8/x2/钝击和穿刺/90尺/FA/弹链200/G,S/双手/25磅/3800G/5.56x45mm Negev/1d8/x2/钝击和穿刺/90尺/FA/弹链200/G,S/双手/25磅/4000G/5.56x45mm/精制 PK/1d10/x2/钝击和穿刺/90尺/FA/弹链200/G,S/双手/25磅/3200G/7.62x54mmR Mk48/1d10/x2/钝击和穿刺/90尺/FA/弹链200/G,2A,S/双手/21磅/4700G/7.62x51mm/精制 MG5/1d10/x2/钝击和穿刺/90尺/FA/弹链200/G,2A,S/双手/25磅/4900G/7.62x51mm

M249：M249是比利时FN公司制造的FN Minimi轻机枪的改良版本，是美军步兵班中最具持久连射火力的武器。Negev：IMI的Negev轻机枪是目前以色列国防军的制式多用途轻机枪，装备部队包括所有的正规部队和特种部队。它优秀的性能让它能够十分的可靠。PK：PK系列通用机枪（Pulemyot Kalashnikova，俄文为ПК）是卡拉斯尼柯夫于1950年代根据AK-47突击步枪工作原理设计的通用机枪。Mk48：Mk48是为海军开发的一款通用机枪。MG5：MG5的研发旨在替代MG3通用机枪，并在2014年正式服役。得益于MG5优秀的制作工艺，MG5因扫射而受到的惩罚-1。

步枪 步枪是现代战争中的主力武器，具有高威力与高射程的优势。根据使用习惯，人们常将步枪分为“突击步枪”与“狙击步枪”，但在操作上两者实际上大同小异。步枪需要专长[擅长军用武器：步枪]才能在使用时不受减值。

突击步枪 突击步枪为军用而设计，同时具有全自动和半自动两种模式。

【武器名/伤害/重击/伤害类型/射程增量/射击模式/容弹/槽位/尺寸/重量/价格/弹药类型/特性】
G36C/1d8/x2/钝击和穿刺/45尺/SA,FA/弹匣30/B,G,A,S/双手/5磅/2300G/5.56x45mm/紧凑
M4A1/1d8/x2/钝击和穿刺/70尺/SA,FA/弹匣30/B,G,A,S/双手/6磅/3000G/5.56x45mm HK416/1d8/x2/钝击和穿刺/80尺/SA,FA/弹匣30/B,G,A,S/双手/7磅/3700G/5.56x45mm/精制 AN94/1d8/x2/钝击和穿刺/80尺/SA,BF,FA/弹匣30/B,G,A,S/双手/7磅/3400G/5.45x39mm FAMAS/1d8/x2/钝击和穿刺/80尺/SA,BF,FA/弹匣30/B,G,A,S/双手/7磅/4400G/5.56x45mm Tar-21/1d8/x2/钝击和穿刺/80尺/SA,BF,FA/弹匣30/B,G,A,S/双手/7磅/4600G/5.56x45mm/精制 FAL/1d10/x2/钝击和穿刺/90尺/SA,FA/中等/弹匣20/B,G,2A,S/双手/8磅/4100G/7.62X51mm SCAR-H/1d10/x2/钝击和穿刺/90尺/SA,FA/弹匣20/B,G,A,S/双手/8磅/4300G/7.62X51mm/精制 AKM/1d10/x2/钝击和穿刺/90尺/SA,FA/中等/弹匣30/B,G,A,S/双手/8磅/3100G/7.62X39mm Mk14 EBR/1d12/x2/钝击和穿刺/100尺/SA,FA/弹匣20/B,G,A,S/双手/8磅/6000G/7.62x51mm

G36C：G36 Compact，意为紧凑型。在G36K的基础上进一步缩短。M4A1：M4卡宾枪（M4 carbine）是由尤金·斯通纳研制的M16突击步枪的缩短版本。该枪获世界各国的军队及警队采用。HK416：HK416突击步枪是由黑克勒-科赫以HK G36突击步枪的气动系统加装在M4卡宾枪的设计上重新改造而成，在2005年作为完整的突击步枪推出，得到了市场的青睐，并参与了许多重要行动。AN94：AN94是俄罗斯现役现代化小口径突击步枪，AN是“Automat Nikonova”，即“尼科诺夫突击步枪”之意。AN94拥有独特的双发点射模式。在双发点射模式下，AN94进行攻击的弹药消耗仅为2发。在使用点射专长的长点射能力时，弹药消耗仅为4发，且点射减值-2。FAMAS：FAMAS（法语全名：Fusil

d'Assaut de la Manufacture d'Armes de St-Étienne[1]) 是由GIAT制造, 法国军队及警队装备的制式突击步枪。同时它亦是著名的无托式步枪之一。Tar-21: TAR-21 (「Tavor Assault Rifle - 21st Century」, 中文翻译为「塔沃尔21世纪突击步枪」) 是由以色列军事工业研制的一款无托结构突击步枪。它是以色列军队吉瓦提步兵旅、戈兰尼步兵旅和纳哈尔步兵旅的制式武器。FAL: FAL (法文: Fusil Automatique Légère) 由比利时Fabrique Nationale设计的7.62×51毫米口径自动步枪, FAL相对应的英文名称是Light Automatic Rifle, 意为“轻型自动步枪”。FAL是世界上著名步枪之一, 曾是大量国家的制式装备。SCAR-H: SCAR-H是FN SCAR步枪的大口径版本。AK47/AKM: AKM步枪是更现代一些的AK47, 但是能力基本一样。AKM的基础哑火值为1-2, 在拥有合适的材料时, 拥有手艺[机械]的人可以通过DC20的手艺[机械]技能检定来制作一把AK47突击步枪。用此方法制作的AK47突击步枪性能与AKM突击步枪相同, 但哑火值提高为1-4。Mk14 EBR: Mk 14 Mod 0/1增强型战斗步枪 (Mk 14 Mod 0/1 Enhanced Battle Rifle, 简称EBR), 是更短的战术型M14步枪, 战术导轨被加长, 获海豹部队采用。

狙击步枪 狙击步枪主要被用于对人员的精确打击以及通过穿甲弹进行反器材打击, 它们以惊人的精度与超长的射程而闻名。一些狙击步枪需要射手在每发射击之后都手动拉动枪机上膛。

【武器名/伤害/重击/伤害类型/射程增量/射击模式/容弹/槽位/尺寸/重量/价格/弹药类型/特性】 97-TYPE/2d8/19-20:x3/钝击和穿刺/100尺/SA/弹匣20/B,G,S/双手/8磅/6000G/5.56×45mm SSG2000/2d8/18-20:x3/钝击和穿刺/130尺/SS/弹仓4/B,G,S/双手/9磅/8300G/5.56×45mm/精制 SVD/2d10/19-20:x3/钝击和穿刺/100尺/SA/弹匣10/B,G,S/双手/9磅/6500G/7.62×54mmR WA2000/2d10/19-20:x3/钝击和穿刺/120尺/SA/弹匣10/B,G,S/双手/9磅/6700G/7.62×51mm/精制 M1903A4/2d10/18-20:x3/钝击和穿刺/140尺/SS/弹仓5/S/双手/9磅/8500/.30-06 AWP/2d10/18-20:x3/钝击和穿刺/150尺/SS/弹匣10/B,G,S/双手/9磅/8700G/7.62×51mm/精制 M82A1/2d12/19-20:x3/钝击和穿刺/120尺/SA/弹匣10/G,S/双手/9磅/7000G/.50BMG/重型 DSR-50/2d12/18-20:x3/钝击和穿刺/150尺/SS/弹匣10/G,S/双手/9磅/9200G/.50BMG/精制 重型

97-TYPE: 97式狙击步枪是88式狙击步枪的外贸型, 口径改为5.56mm NATO。SSG2000: SIG/SAUER SSG2000型 (西格·绍尔SSG2000) 狙击步枪, 是瑞士的SIG公司与德国的SAUER公司两大精密枪械生产国共同打造的手动枪机型狙击步枪。这是一款高端的军、警用狙击步枪。SVD: SVD狙击步枪, 即德拉贡诺夫狙击步枪, 俄文名为“Снайперская Винтовка Драгунова” (Snaiperskaia Vintovka Dragunov, 英文Sniper Rifle Dragunov)。俄国SVD狙击步枪。该枪由前苏联设计师德拉贡诺夫借鉴AK步枪的可靠设计而研发的一种狙击步枪。WA2000: 瓦尔特WA2000狙击步枪由卡尔·瓦尔特公司在1970年代末至1980年代初研制。该枪是完全以军/警狙击手为唯一目标用户所作的全新设计, 设计优异, 射击精度极高。WA2000自带一个中倍光学瞄准镜。M1903A4: M1903是春田兵工厂研发的一款旋转后拉式枪机步枪, 曾作为美军制式武器在世界大战的战场上活跃。AWP: AWP的开发主要是为了新瑞典狙击步枪的竞争, 之所以会称作北极作战也是因为能够在极冷的天气当中发挥最极致的效能。M82A1: 巴雷特M82A1狙击步枪是由美国巴雷特公司研发生产的重型SASR (Special Application Scoped Rifle — 特殊用途狙击步枪), M82几乎是主要西方国家的军队都有使用, 包括美军特种部队。DSR-50: DSR-50狙击步枪是一枝由德国DSR-精密公司开发和制造的无托结构狙击步枪 (反器材步枪), 在本质上来说的话, 此枪就是把DSR-1的膛室放大及发射12.7 × 99 毫米 NATO (.50 BMG) 步枪子弹的版本。

特殊武器

火箭发射器 火箭发射器需要专长[擅长异种武器: 火箭发射器]才能在使用时不受减值。使用火箭发射器时攻击检定总是受到-2减值。

【武器名/伤害/重击/伤害类型/射程增量/射击模式/破甲性能/容弹/槽位/尺寸/重量/价格/弹药类型/特性】 M136AT4/特殊10d6/-/-/100尺/-/-/-/-/双手/5磅/1200G/- RPG/特殊5d6/-/-/80尺/-/-/-/-/双手/5磅/800G/火箭榴弹

M136AT4: M136AT4是一个一次性，单发性的火箭发射器。它包含一个可伸缩铝制管。在使用这件武器之前，射手必须先拉开伸缩管，这是一个移动动作。当M136AT4击中目标时将会像手榴弹或者其他爆炸武器一样爆炸，对半径10尺之内的敌人造成10d6的伤害（DC16的反射豁免检定，通过即伤害减半）。因为它搭载的是为穿透装甲而设计的锥形装药（常见反装甲技术的一种），M136AT4在命中车辆、建筑或物体时将忽略10点硬度。但是这只适用于对攻击目标的冲击，而非所有在爆炸范围内的目标。

RPG: 火箭推进榴弹（Rocket-propelled grenade），简称RPG，是前苏联研制的反坦克及一般支援武器。火箭推进榴弹是把手榴弹或反战车高爆弹装到火箭前端，再装置在筒状物发射的武器。世界上使用非常普遍。特点是粗糙、便宜、操作容易，却火力强大。当RPG击中目标时将会像手榴弹或者其他爆炸武器一样爆炸，对半径10尺之内的敌人造成5d6的伤害（DC15的反射豁免检定，通过即伤害减半）。RPG在命中车辆、建筑或物体时将忽略5点硬度。但是这只适用于对攻击目标的冲击，而非所有在爆炸范围内的目标。

榴弹发射器 榴弹发射器需要专长[擅长异种武器：榴弹发射器]才能在使用时不受减值。但有辅助ai以及外骨骼的自律发射器则不需要此要求。

【武器名/伤害/重击/伤害类型/射程增量/射击模式/容弹/槽位/尺寸/重量/价格/弹药类型/特性】 M79榴弹发射器/特殊3d8/-/-/70尺/-/-/弹仓1/双手/3磅/2100G/40mm榴弹 枪挂榴弹发射器/特殊3d8/-/-/40尺/-/-/弹仓1/单手/3磅/1800/40mm榴弹

M79榴弹发射器: 这种简单的武器是一个单发的榴弹发射器。它发射40毫米的榴弹。这些榴弹看起来像一寸半的巨大子弹，它们不能像手榴弹一样使用，并且M79也无法发射手榴弹。榴弹在击中目标时会如手榴弹一般爆炸，对半径15尺内的敌人造成3d8点火焰伤害（反射豁免DC=15，通过即伤害减半）。重新装填一颗榴弹是一个移动动作。M79的攻击与投掷爆炸物无异：你的远程攻击必须针对一个五英尺的方形区域（而不是瞄准某个人或者生物）。使用M79来进行攻击和直接投掷爆炸物的根本差异在于射程（远远超过了一枚手榴弹的射程），但事实上，M79需要武器擅长来避免减值。枪挂榴弹发射器：枪挂榴弹发射器的使用如同M79榴弹发射器。但不同的是，枪挂榴弹发射器可以作为附件被装配在突击步枪的握把附件位上。从操作突击步枪转变为操作枪挂榴弹发射器是一个迅捷动作。

简易武器

【武器名/伤害/重击/伤害类型/射程增量/射击模式/容弹/槽位/尺寸/重量/价格/弹药类型/特性】 电击枪/特殊/-/-/10尺/特殊/弹仓1/单手/2磅/1200G/电击飞镖 防狼喷雾/特殊/-/-/10尺/-/特殊/轻型/1磅/50G/- 信号枪/1d8/x3/火焰/240尺/特殊/弹仓1/单手/2磅/1200G/ 脑残枪/特殊/-/-/60尺/特殊/弹仓1/双手/2磅/15000G/纳米机体注射针

电击枪: 使用电击枪时，使用者需要进行一次远程接触攻击。如果攻击命中，被攻击者会受到1d8点麻痹性的非致命电击伤害，并需要通过一个DC15的强韧豁免，否则被麻痹1d2轮。装填电击枪是一个移动动作，并且不会被任何效果加快。

防狼喷雾: 防狼喷雾是一种可以使目标暂时失明的化学刺激物，它放在一个只能够单发的容器之内。使用它时需对目标进行远程接触攻击，目标需要通过DC=18的强韧豁免检定，否则目盲1d4轮。防狼喷雾最多只有5倍射程增量。如果目标的眼部得到了很好的防护，那么防狼喷雾将失去效果。

信号枪: 视为一支大口径手枪，虽然信号枪可以用来战斗，单手大多数情况下它是用来发射闪光信号用的。信号枪发射的弹药是一支小型的火箭推动镁光燃烧弹，这件武器是一次性的——打出一发信号灯它就没用了。虽然信号枪的射程非常远，但它的弹药并不适合打击单个的目标，在射击一个特定目标时信号枪需要承受20%的失手率。在击中一个物体或达到它的240尺最大射程时信号弹将自动点燃，炸成一团可以照亮120尺半径范围的火球，持续一分钟时间后慢慢熄灭。任何处于信号弹爆炸范围20尺内的生物每轮都必须通过一个DC12的强韧豁免检定，否则他们只要处于这个范围内就会陷入目眩状态。邻接信号弹爆点的生物如果在豁免检定上失败则会目盲1d4轮。被信号弹直接命中的生物将受到1d8点火焰伤害，并且除非以一个整轮动作移除信号弹，否则每轮都会承受同等的火焰伤害。

脑残枪: 脑残枪看起来就像是一把用闪闪发光的天金打造的笨重的小口径步枪，并可以以60尺的射程增量发射微型的纳米机体注射针。虽然几乎不造成任何杀伤，但是被脑残枪发射的注射针命中的生物必须通过一个DC16的强韧检定，否则进入工作状态的纳米机体将立刻占据他的中枢神经并进入他的大脑，降低目标的思考能力直至动物程度。每轮被脑残枪攻击的生物都会承受1d4点智力伤害（不能超过他的

智力总值)。在第一轮之后，目标都必须通过一个DC16的强韧检定否则继续受到智力伤害，这个效果会在他成功通过豁免检定或持续6轮后自动停止。已经受到脑残枪影响的生物每再被脑残枪命中一次，他的豁免检定DC就会额外+2。脑残枪上装置有一台收发器，在目标生物受到脑残枪影响并受到智力伤害的每一轮中，脑残枪的使用者都可以通过收发器想目标传达指令，只要目标处于距离他60尺范围内，目标就必须通过DC16的意志检定以抵抗指令，如同法术暗示术的效果。一个目标只会受到最新的指令控制，并且如果再次在豁免检定上失败，他就会放弃之前的指令而遵从新的指令。一旦被控制以后，目标会在5小时内一直受到指令的影响。脑残枪的效果是一个影响心灵的效果。

弹药：弹药是枪械发射的根本。需要说明的是，有很多地区将会难以获得特定的弹药，而某些因为特殊条约或工艺限制的弹药则更加难以获得。通常来说晶尘弹药使用的都是粉尘型的晶尘，将晶尘压入金属外壳制成弹药。也有一些特殊的弹药是由块状的晶尘直接制作的，工艺更为复杂，杀伤力也更强。

手枪弹：弹药类型/购买价格(每10发)/重量(每10发)/法术射击伤害 4.6×30mm小口径手枪弹/2银币/0.1磅/1d6 5.7×28mm小口径手枪弹/2银币/0.1磅1d6 9×19mm帕拉贝鲁姆手枪弹/1银币/0.2磅1d6 9×18mm马卡洛夫手枪弹/2银币/0.2磅1d6 10mm自动手枪弹/2银币/0.2磅1d8 .357重型转轮手枪弹/1银币/0.2磅1d8 .44转轮手枪弹/1银币/0.3磅1d8 .45ACP自动手枪弹/1银币/0.3磅1d8 .50AE caliber沙漠之鹰专用弹/3银币/0.3磅1d10

霰弹：（仅有独头弹可用于法术）弹药类型/购买价格(每10发)/重量(每10发) 10-gauge buckshot 10号口径鹿弹/3银币/2磅/2d6 12-gauge buckshot 12号口径鹿弹/2银币/1磅/2d4 12-gauge buckshot short 短版12号口径鹿弹/3银币/0.9磅/2d4

步枪弹：弹药类型/购买价格(每10发)/重量(每10发)/法术射击伤害 5.56×45mm NATO/1银币/0.2磅/1d8 5.45×39mm 步枪弹/1银币/0.2磅/1d8 7.62×51mm NATO/1银币/0.3磅/1d10 7.62×54mmR 步枪弹/1银币/0.3磅/1d10 7.62×39mm 步枪弹/1银币/0.3磅/1d10 .50 BMG/6银币/2.5磅/2d6 .408 CheyTac/6银币/0.3磅/1d12 .30-06 步枪弹/6银币/0.3磅/1d12

其它弹药：弹药类型/购买价格(每份)/重量(每份) /法术射击伤害 箭(12)/8银币/1磅 弩矢(12)/8银币/1磅 40mm榴弹/5金币/6磅/3d8 火箭榴弹/12金币/8磅/5d6（视为炮弹） 导电飞镖/1金币/0.1磅 纳米机体注射针/8000金币/0.1磅 45mm反装甲魔导炮/200金币/6磅/70 特殊工艺弹药（每发价格）：特殊工艺弹药的加成/减值在法术使用时正常生效 手枪弹：穿甲弹 +1金币：穿甲弹通常用坚硬的钢铁制作弹头，以增强其对护甲的穿透性能。手枪穿甲弹会让武器的忽略2点火器DR。空尖弹 +1金币：空尖弹采用了中空弹药弹头，使得其在进入人体后更加易于膨胀，以强化杀伤效果。空尖弹会让武器的计算火器DR时额外计算3点，但伤害获得+3加值。

步枪弹：穿甲弹 +2金币：穿甲弹通常用坚硬的钢铁制作弹头，以增强其对护甲的穿透性能。穿甲弹会让武器的忽略4点火器DR。空尖弹 +2金币：空尖弹采用了中空弹药弹头，使得其在进入人体后更加易于膨胀，以强化杀伤效果。空尖弹会让武器的计算火器DR时额外计算3点，但伤害获得+5加值。高能爆破弹 +50金币：高能爆破弹中加入了炸弹炸药，在击中目标时会同时发生爆炸，造成更严重的伤害。在使用高能爆破弹命中敌人时，会额外造成3d8的火焰伤害。高能爆破弹只有.50口径。

霰弹：独头弹 +1金币：独头弹如同一般的枪弹，仅有一发弹丸。在发射独头弹时，霰弹枪的射程增量翻倍，且不会因为距离而使伤害骰减少，但伤害骰数量-1。只有频率为手动的霰弹枪才能使用独头弹。使用独头弹的霰弹枪可以如同其他枪械一样使用专长与能力。橡胶弹 +1金币：橡胶弹类似于独头弹，但只造成瘀伤。只有频率为手动的霰弹枪才能使用橡胶弹。龙息弹 2金币：龙息弹是一种特殊弹药，其成分为易燃金属颗粒。在发射龙息弹时，武器会对锥形20尺范围射出一条非魔法火焰，造成3d6点火焰伤害，通过dc16的反射豁免可以让伤害减半。龙息弹的膛压较低，因此只有频率为手动的霰弹枪才能使用龙息弹。“弯刀”弹药 +20金币：。这种弹药把数片冲压成形的刀片状弹头装在一个12号霰弹的弹壳中，而弹头尾翼上还做了偏刀处理，在飞行时可微旋自转稳定。，在发射“弯刀”弹时，伤害类型变为挥砍，伤害骰变成D6，只有12号口径的霰弹枪可以使用这种弹药。

特殊：治疗弹+50/100/200G：这种奇妙的神术子弹受到了祝福，在击中目标后，它会首先如同正常子弹一般造成伤害。只要目标并未因此直接死亡或被摧毁，那么生体目标会恢复受到的伤害同等的生命值，并额外恢复1d6/2d6/3d6点生命（这些治疗效果无法治愈不能被正能量治愈的生物，但是也不会伤害它们）。

自制武器

猎人们为了应对多种多样的任务需求，一般需要掌握多种多样的战斗方式。但携带大量的武器又极其不方便，因此在猎人从初级猎人学院毕业之前，导师会与他一起制作一把属于自己的自制武器。

与普通武器不同，自制武器可以看做是两种武器的结合体。你可以通过武器变形来使武器从一种形态切换到另一种形态，武器变形是一个移动动作，如果你拥有+1bab，那么你可以在移动的同时切换武器的形态。

构造一把自制武器，首先要选择两种基础武器模板，你的自制武器将会在这两种武器之间切换形态。两种武器必须是同样的类型：轻型，单手，或者双手，自制武器的武器类型与之相同。自制武器的价格是两种精制品武器价格的总和再额外加600G，重量为两者之中的最大值。对自制武器进行附魔时，两种形态需要分别进行附魔，在进行特殊材料改造时两种形态也要分别进行花费。

当你使用自制武器进行攻击时，两种形态的攻击加值和伤害分别计算，武器专长也分别计算。如果你的自制武器是一种近战武器和一种枪械武器结合，那么在你使用进展武器形态进行攻击时，在投掷攻击骰之前，你可以选择在这次攻击之上追加一次射击伤害，但这次射击伤害只能造成基础伤害，不能享受角色能力带来的伤害加值，但是可以享受武器附魔，子弹特殊效果带来的伤害加值。如果你的枪械武器是霰弹枪或者重型武器，可以在还可以再投掷攻击骰前进行一次射击，使你本次近战攻击的攻击检定和伤害检定获得+1的增强加值。两种效果可以叠加。

特别地，如果你的自制武器其中一种形态是双手武器，另一种形态可以选择两把相同的轻型武器或者单手武器（类似天火圣裁，瓦王的筷子等）。此时这把武器的价格为三把武器的总和外加600G。变形前视为双手武器，变形后根据其形态视为两把轻型武器或两把单手武器。并且变形后的两把武器在附魔，改造时需要分别花费对应的价格。

更特别地，一把单手武器可以放弃变形功能与魔杖结合起来。你可以用一块雕刻了魔法纹章的块状晶石代替一根魔杖，并对单手武器进行改造，将晶石镶嵌入其中。最多可以镶嵌6块晶石。镶嵌的晶石将会组装成一个类似左轮手枪转轮的状态。你可以通过一个迅捷动作切换目前激活的晶石来释放不同晶石里的法术。如果你想要如此改造，那么这把武器必须是精制品武器，总价格为武器价格+每一块晶石对应的魔杖价格+每一块晶石100G。