

单手武器	伤害类型	攻速(秒)	射程(米)	攻击弧度	溅射伤害	特色
爪 Claw	物理	.48/.56/.64/.72	1.7	0	0%	普攻无视50%护甲
斧 Axe	物理	.56/.64/.72/.8/.88	1.8	60	25%	木犀补充: 斧的伤害是"固定"数值, 不会有大小伤浮动
剑 Sword	物理	.56/.64/.72/.8	1.8	60	25%	
鎚 mace	物理	.88/.96/.104	1.8	60	25%	90%打断机率
盾(副手) Shield	物理	1	0	0	0%	40%击退抗性 7%格挡
空手	物理	1	0	0	0%	
大型武器 (Great)	伤害类型	攻速(秒)	射程(米)	攻击弧度	溅射伤害	特色
双手斧 GreatAxe	物理	.96/1.08/1.2	2	120	50%	银木犀补充: 斧的伤害是"固定"数值, 不会有大小伤浮动
双手剑 GreatSword	物理	.96/1.08/1.2	2	120	50%	
双手鎚 GreatHammer	物理	1.32/1.44/1.56	2	120	50%	90%打断机率
长柄武器 Polearm	物理	1.08/1.2/1.32/1.44	3	120	50%	
射击武器	伤害类型	攻速(秒)	射程(米)	攻击弧度	溅射伤害	特色
弓 Bow	物理	.64/.72/.8/.88/.96	10.2	0	0%	+20击退
弩 Crossbow	物理	.64/.72/.8/.88/.96	13.2	0	0%	
手枪(单手) Pistol	物理	.56/.64/.72/.8/.88	7.2	0	0%	
散弹枪 Shotgun	物理	.9/1/1.1/1.2	5	30	30%	+30击退
火炮(大型武器) Cannon	物理	.99/1.1/1.21/1.32/1.43	6	55	50%	+50击退 35%机率晕眩目标2秒
法系武器	伤害类型	攻速(秒)	射程(米)	攻击弧度	溅射伤害	特色
魔杖(单手) Wand	元素	.72/.8/.88/.96/1.04/1.12	7.2	0	0%	远程普攻
法杖(双手) Staff	元素	.84/.96/1.08/1.2/1.32	2	100	50%	