**深潜者装备：**

深潜者装备分为单手武器(One-handed)和双手武器(Two-handed)，绝大多数武器都应有至少两种可用的元素属性(Element)。

双手武器理论伤害白值应当是单手武器的120%-180%。

我仅在此文档中以“普遍，少见，遗物，永恒”指代常见的白蓝紫橙四种武器质量，很可能武器质量**并不会实际显示给玩家看**，但是会在此文档说明。

**可用牌数**(*Able-cards*,下写为**AC**) 指此装备可使用的行动卡牌数量。

**理想伤害**(*Total damage*,下写为**TD**) 指在抽到所有该装备可抽到的牌后可以打出的总伤害（*+可阻挡伤害*）。

**每牌伤害**(*Damage per card*,下写为**DPC**) 指每张牌的平均伤害(*+可阻挡伤害*)。

**最大每秒伤害**(*Max damage per card*,下写为**MDPC**) 可打出的最大伤害(*+可阻挡伤害*)。

单手剑 作为 普遍等级 的中位值，理论伤害白值上下浮动不应超过80%-140%。

花藤剑 作为 少见等级 的中位值，理论伤害白值上下浮动不应超过80%-140%。

屠杀的科伊尔 作为 遗物等级 的中位值，理论伤害白值上下浮动不应超过80%-140%。

鹅之羽冠 作为 永恒等级 的中位值，理论伤害白值上下浮动不应超过80%-140%。

重申一次各个元素的指代意义：

火：物理的伤害，直白的破坏性，暴虐性和破坏性的指代。

水：魔法的伤害，非自然现象造成的反应，特指某些非动能能够做到的动作。

风：快速的伤害，迅捷的行动，包含某些超自然现象的产生，解释无法用火和水简单概括的动作。

土：沉重的伤害，笨重的行动，通过任何举动辅助他人，或指代极为沉重的动作。

**普遍**

**火把** 单手武器 火&土 AC 18, TD 114, DPC 6.33, MDPC 8or10

通用初始武器

*深入洞窟，探索未知，在光芒不可及的地底，火炬是最后的对地上世界的留念。*

火1-3 挥动4

火4-6 挥动6

火7-9 挥动8

土1-6 照明 为所有队员提供本回合伤害+1

土7-9 照明 为所有队员提供本回合伤害+2

**单手剑** 单手武器 火&风 AC 18, TD 75(+44), DPC 4.17(+2.44), MDPC 17or(+8)

守卫初始武器

*它本应该是最好的武器。*

火1-2 挥砍3

火3-7 挥砍7

火8-9 挥砍11

风1-7 为自身提供4减伤

风8-9 剑柄打击6，为自身提供8减伤

木盾 单手武器 风&土 AC , TD , DPC , MDPC

守卫初始武器

*发霉的木和腐朽的铁，已死的物件保护着将死的人。*

风 1-4 猛击6

土

**少见**

**遗物**

**永续**