**羁绊类强化**

火焰之心：额外获得一个火焰羁绊位。

冰霜之心：额外获得一个冰霜羁绊位。

闪电之心：额外获得一个闪电羁绊位。

大地之心：额外获得一个大地羁绊位。

毒素之心：额外获得一个毒素羁绊位。

自然之心：额外获得一个自然羁绊位。

神圣之心：额外获得一个雷电羁绊位。

邪恶之心：额外获得一个邪恶羁绊位。

剑之力:额外获得一个剑羁绊位

斧之力:额外获得一个斧羁绊位

匕首之力:额外获得一个匕首羁绊位

矛之力:额外获得一个矛羁绊位

回旋镖之力:额外获得一个回旋镖羁绊位

盾之力:额外获得一个盾羁绊位

弓之力:额外获得一个弓羁绊位

法杖之力:额外获得一个法杖羁绊位

枪炮之力:额外获得一个枪炮羁绊位

炮台之力:额外获得一个炮台羁绊位

书之力:额外获得一个书羁绊位

卷轴之力:额外获得一个卷轴羁绊位

**玩法类强化**

剑：

剑气：剑将在？剑在挥砍后有概率发射一道剑气。

斧：

打磨利刃：你的飞斧可以斩杀血量低的敌人。

横扫千军：斧头在扔出后体积增大1.5倍

匕首：

暴击快感：匕首暴击后可大幅增加角色移速。

目标明确：匕首的冲刺距离减半，与玩家的最远距离缩短为3/4

矛:

血流不止：矛的攻击会使敌人流血，同时治疗自身。

回旋镖：

永不停歇：回旋镖命中敌人后将增加飞行时间与飞行速度

盾：

盾反：盾牌可以反弹敌方可被攻击子弹

弓：

百步穿杨：弓箭具有更高的穿透率与飞行时间。

法杖：

奥术精通：你最前面的法杖每次攻击都会发射你所有法杖的子弹。

枪炮：

火力过载:枪炮在击杀敌人后获得攻速与换弹速度上的提升，持续一个弹夹。

炮台：

移动炮台：炮台将缓慢跟随玩家移动。

书：

耐心学习：装备书时将更获得更多经验值。

卷轴：

二次吟唱：卷轴每次将释放两次，第二次具有？%效果。

多重施法：在卷轴释放后，将有60%的概率再释放一次，范围提升，之后的概率逐次减半

火焰：

火焰之地：火焰武器击杀敌人留下火焰地面。

冰霜：

碎冰：被冻结的敌人受到伤害增加。

闪电：

导电：闪电武器获得额外连锁。

大地：

岿然不动：保持不动时大地武器获得加成。

毒素：

侵蚀疗法：中毒的敌人会被虚弱。（中毒a效果）

自然：

遮风挡雨：自然武器成长更快。

光合作用：在晴天时自然武器获得双倍的成长速率

神圣：

神圣之力：神圣武器将从神圣加成中获得更多的加成。

圣光普照：晴天的概率大幅提高

邪恶：

邪恶献祭：未被强化的武器属性降低，强化的武器属性增加。

**战力类强化**

背水一战：获得一次复活次数，复活后的回合内获得额外的属性加成。

物理强化：玩家的物理攻击力提高。

魔法强化：玩家的魔法攻击力提高。

攻速强化：玩家的攻击速度提高

……（各种属性强化）

远程强化：敌人距离玩家越远受到的伤害越高。

近战强化：敌人距离玩家越近受到的伤害越高。

低价强化：1-3星级的武器获得增强。

高价强化：4-5星级的武器获得增强。

吸血强化：所有近战武器获得额外吸血

发射物强化：所有远程武器获得发射物+1

闲人免近：周期性发出爆炸波击退周围敌人

给我过来：在你受到远程攻击时拉近这个敌人。

越战越猛：在每场战斗中，属性随时间获得提高。

荆棘之甲：受到近战攻击时反伤。

虚空步：受到攻击后的无敌时间获得增加。

坚不可摧：每次受到的伤害最高不超过？。

狂战士：血量越低伤害越高。

险象环生：每场战斗从50%血量开始，血量回复速度提高。

剑走偏锋：如果你的武器无法构成任何一种羁绊效果，提高玩家属性。

双剑合璧：当你登场了两个一样的武器时，它们获得增强。当你将一张武器升到三星后，获得一个二星的复制。

武器专家：每触发一个羁绊提高？属性。

黄金军团：每有一个武器升到三星，提高玩家属性。

步步生莲：移动过的地方留下可伤害敌人的道具。

充能护盾：战斗开始时获得护盾，一段时间不受到攻击可补充护盾。

平衡之道：如果你的近战武器数目和远程武器数目相等，则所有武器获得增强。

互补互助：0-100价格的独特武器与150-250价格的独特武器相互提高属性。

中庸之道：100-150价格的独特武器将提高玩家属性

小兵杀手：对小怪造成更多伤害。

精英杀手：对精英怪和Boss造成更多伤害。

外强中远：放置在外圈的武器伤害和攻速提高，放置在内圈的武器索敌范围和攻击范围提高。

暴！击！：暴击时引发爆炸。

斩击：每过？秒向周围发出一道斩击。

**经济类强化**

触底反弹：获得一次复活次数，复活后提供金币。

打钱：接下来的几个回合获得额外金币。

少刷为妙：每个回合的前几次刷新更便宜，之后的更贵。

不刷白不刷：每个回合的第一次刷新是免费的，提供？金币。

白嫖：每个回合的第一次买牌是免费的，提供？金币。

利滚利：利息上限提高，提供？金币。

启动资金：提高？金币，之后每回合给？金币。

天生二星：你下一个购买的？费（依据当前回合数）武器直接升为二星，并提供你？金币。

极简主义：若你的备战席什么都没有，每个回合获得额外的经验。

囤积狂：提供四个随机的一费武器，若你的备战席被填满，每个回合获得额外的经验。

返现：每当你合成一个二星的牌，返还？%的金币。

砍价高手：在商店里的所有花费减少%。

后期专家：当你升到八级，九级，十级时，获得金币。

及时行乐：等级最高七级，但是获得很多金币。

大杀特杀：每个回合中，当你击杀了？敌人后，再次击杀敌人会获得额外的金币收入。

赏金猎人：每个回合中，每？秒标记一个敌人，在标记消失前击杀这个敌人会获得额外的金币收入。

理性消费：若你持续不在商店内消费，则获得额外的金币。