

热血复古版

热血复古版究竟刚碎过一次，不能二连碎吧，技术描绘分明说的是较大几率成功，假如点出来一个道3的小手镯，还加防2，岂不是堪比改版后的三眼了。

进犯0-1，道术0-2又是一个超极品，跟自己刚刚点化碎的那一只平起平坐，乃至还略有胜出，究竟前期防护要比魔御有用得多，要不，再点化一下。



究竟刚碎过一次，不能二连碎吧，技术描绘分明说的是较大几率成功，假如点出来一个道3的小手镯，还加防2，岂不是堪比改版后的三眼了。

可是假如要是又碎了私服又蛋疼起来，道2防2还加攻1，现已很diao了，MD，拼了，已然现已比他人走运，能敞开天分技术，没道理左顾右盼。

再说刚碎过一次，从几率上讲，这次成功的或许性更大，点化，金光一闪，小手镯放射出刺目的金光，几秒钟后，光辉逐步暗淡，小手镯，防护0-3。

魔御0-1，进犯0-1，道术0-3卧槽，道术从2变成了3，怎样防护也从2变成了3，，对了，技术描绘说的是，将有较大几率进步增幅数值最高的特点1点。



而这个小手镯恰恰防护和道术都添加2点，点化成功之后，防护特点和道术特点，一起得到了进步，私服看看持久6/7的小手镯，振奋的替下一个铁手镯。