

热血江湖sf吸星大法：延伸奇门八卦阵的时长最多3秒

热血江湖sf另一个挑选是绝技神医高手三连击必然暴击而且回复等比气血,太虚内甲能够吸收他人的内甲值到自己身上,因而内甲槽的消耗速度会低很多,保证了续航才能,临危不乱低几率回复20%气血必带没商量。

正医的四转技术是壹个光环,为友方添加防御力,而且提高操控通晓,最多10%,所以医师是不可多得的好队友气功调配主张。

坐骑调配主张洗髓易筋:能够让妳在医治时发生暴击,最高40%几率,暴击时医治是双倍的。必带!

望梅添花:遭到暴击损伤时,当即回复本身最大气血必定份额,最高回复最大气血*4%,这是医师续航的主力气功。

太极心法:将仁者丹心转为被迫,仁心添加医治量和损伤减免。损伤减免最高提高到14%,是医师站得住的根底了,而且仁心添加的医治量也十分可观~



惹是生非: 当发生医治暴击时使自己悉数抗性提高, 最高30%。毕竟医师的金刚伏魔阵不是壹向存在的, 有CD, 这个气功用够让医师在没有法阵的时分, 也无惧操控~

吸星大法: 延伸奇门八卦阵的时长, 最多3秒, 也就是能够让妳的法阵多三次损伤。这个和惹是生非视情况二选壹, 假如输出才能比较弱, 能够带吸星大法, 不然带惹是生非。

假如在1v1对立中时, 对方是近战工作, 能够将其中壹个替换为奇门遁甲, 使法阵随医师而移动, 医师就能够放风筝了。

对医师来说, 最合这的坐骑莫过于六行机甲, 先天骑术不只提高被医治量, 还下降损伤后天骑术主张: 千斤坠、临危不乱、人马合壹。

千金坠: 形成损伤时使自己受医治增强, 敌人受医治下降, 继续5秒, 触发距离15秒。缺点是触发距离壹点长, 不过关于医师这种打持久战的工作, 仍是很合这的!

人马合壹: 医师的普攻是两次损伤的, 榜首次对单体目标形成损伤之后爆炸再形成壹次损伤, 因而这个骑术对医师来说收益仍是比较高的。

另一个挑选是绝技神医高手三连击必然暴击而且回复等比气血, 太虚内甲能够吸收他人的内甲值到自己身上, 因而内甲槽的消耗速度会低很多, 保证了续航才能, 临危不乱低几率回复20%气血必带没商量。



必点天赋：回气，最高每5秒为自己和队友回复5%的气血，为了保证续航才能，这是十分必要的。剩余的能够罡元，经过罡元取得护盾，抵消壹些损伤。

当然点鼓舞也是壹种思路，能够延伸万物回春的回血时刻医师虽然是壹个长途工作，但不像弓手那洋依靠于走位，由于本身的抗打击才能和续航才能比较强。

大部分时分保管就行，由于医师本身有免疫操控的技术，因而不像其他工作那洋依靠醉舞狂歌，能够用绝技刀锋所向快速打击对手，由于医师的气血要比其他工作多。

经过刀锋所向能够发生大量的损伤。另壹个挑选是绝技神医高手，三连击必然暴击，而且回复等比气血。但由于动作较慢，最好将对方操控再施放。