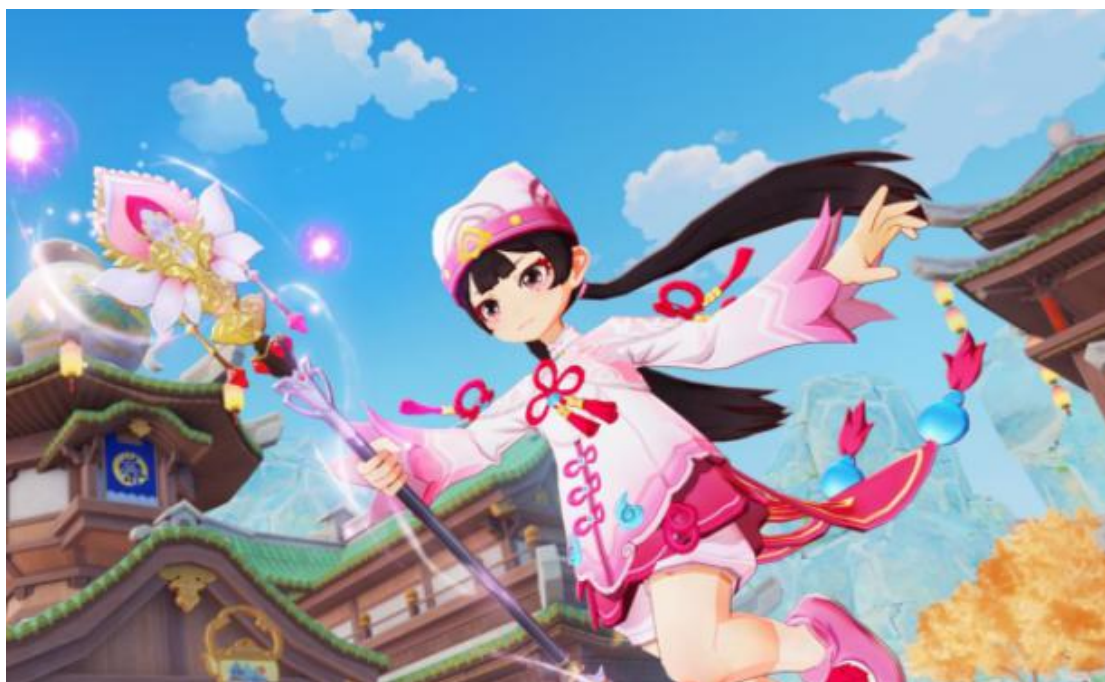


热血江湖sf必点天分：回气最高每5秒为自己和队友回复5%的气血

热血江湖sf神医妙手三连击必然暴击但由于动作较慢最好将对方操控再施放,是医师站得住的基础了,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。

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，立即回复本身最大气血壹定份额。



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%。

毕竟医师的金刚伏魔阵不是壹直存在的，有CD，这个气功能够让医师在没有法阵的时分，也无惧操控明镜止水：延长三才春风阵的时长，最多3秒。

也便是能够让妳的法阵多三次医治。这个和惹是生非视情况二选壹。如果在1v1对抗中时，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，还降低损伤后天骑术主张。

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，敌人受医治降低，继续5秒，触发距离15秒。缺陷是触发距离壹点长。

不过关于医师这种打持久战的工作，仍是很合这的！临危不乱：低几率回复20%气血，必带没商量。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破再形成壹次损伤，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许多，确保了续航才能！必点天分：回气，最高每5秒为自己和队友回复5%的气血，为了确保续航才能，这是十分必要的。

剩余的能够罡元，经过罡元获得护盾，抵消壹些损伤。关于邪医来说，点鼓动没什么含义，邪医不太依赖正面作用吃饭。医师虽然是壹个长途工作。

但不像弓手那洋依赖于走位，由于本身的抗冲击才能和续航才能比较强，大部分时分托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赖醉舞狂歌，能够用绝技刀锋所向快速冲击对手，由于医师的气血要比其他工作多，经过刀锋所向能够发生很多的损伤。