

热血江湖私服对方是近战工作:能够将其中壹个替换为奇门遁甲

热血江湖私服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。剩余的能够罢元，经过罢元取得护盾，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样依靠醉舞狂歌，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。