

热血江湖sf能够发生：很强的医治作用而且这是一个法阵是不可被驱散

热血江湖sf输出才能也比正医强壮一些此外邪医还能够召唤强壮的法阵，最重要的便是续航才能，因而气血提高是榜首要务，因而本身气功、骑术、内甲等，有多个依据最大气血回复的功能。

医师是热血江湖中的辅助和医治工作，邪医不只具有强壮的续航才能，操控才能和输出才能也比正医强壮一些。此外邪医还能够召唤强壮的法阵。

三才春风阵能够继续回血并击飞敌人；斗转星移阵能够将法阵内友方遭到的负面作用反弹。相对正医，邪医更像一个术士对医师来说。



输出才能也比正医强壮一些此外邪医还能够召唤强壮的法阵，最重要的便是续航才能，因而气血提高是榜首要务，因而本身气功、骑术、内甲等，有多个依据最大气血回复的功能。

进犯和防护主张以1.2:1的份额进行生长，由于四转以后，邪医的自动技术能够依据防护

追加损伤，因而防护对邪医来说十分实用！

至于其他属性，均衡开展即可。三才春风阵、嗜血寒沙、斗转星移阵、护身气甲、追魂夺魄这儿给出5个调配，在四转前，能够用前4个。

在四转后能够将护身气甲替换为追魂夺魄。三才春风阵：邪医的主力回复技术，而且能够将法阵内敌人击飞，合作仁心、气功、骑术等。

能够发生很强的医治作用。而且这是一个法阵，是不可被驱散的。嗜血寒沙：使周围敌人中毒继续掉血，每秒有60%的几率使其定身。

这个技术一般让敌人十分恶心，中了以后，想追人追不了，想跑也跑不了，总是不停被定身斗转星移阵：这个就很厉害了，能够反弹负面作用。

相当于间接地让邪医具有了强壮的操控才能，必带没商量！护身气甲：这是一个护盾技术，能够接受很多的损伤，护盾决裂后还会爆破形成大额损伤！

追魂夺魄：四转后这个技术对邪医来说真是济困扶危，首要技术CD很短，损伤较高，而且能够有120%几率使敌人定身。

这样就抵消了对方20%的操控抗性了，而且最关键的是，会将自己的防护属性追加到损伤中！这个技术虽然是单体的，可是范围是十分大的。



当敌人要跑路的时分来一下，想躲都躲不开简略一句话，只需全带输出类技术即可！四

转被迫技术邪医的四转技术是一个光环，为友方添加进犯。

而且提高操控通晓，最多10%，所以医师是不可多得的好队友洗髓易筋、望梅添花、太极心法、惹是生非或明镜止水洗髓易筋。