

热血江湖sf-慢但必定暴击每次损伤会恢复与损伤量等值

热血江湖sf三连击速度较慢但必定暴击每次损伤会恢复与损伤量等值的气血,带头冲进地阵留人,协助队友发明更好的输出环境,绝技技术占用的是独立技术栏,所以越早得到绝技。

必定命中,若暴击会进步后续暴击损伤50%最高叠加5次。虽然是剑皇绝招,但是却非常适合枪客,近身操控接上暴击5连发。

自身暴击进犯就很高的枪客用此技术几乎如虎添翼。怪丐: 醉舞狂歌使自己在10s内免疫操控, 20s内大幅度加速。



期间进犯50%几率形成3次损伤并减速方针3s。这招为弓箭手量身打造, 后期弓箭手开启醉舞狂歌, 奔驰速度如疯狗壹般, 控不住也打不着。

被弓箭手无情风筝过无数次的小编含泪控诉! 医仙: 神医妙手释放三连击, 速度较慢但必定暴击, 每次损伤会恢复与损伤量等值的气血。

这技术, 看起来并没有什么太大的特色, 毕竟大血药回的肯定比这个多, 不太推荐, 不过枪客假如进入绝唱阶段用这个技术也许会有意想不到的作用。



在20s内，发明壹个光环，周围友方会加速并提升追加损伤，周围敌人持续减速。这合势力战时运用，最好是刀客这种皮糙肉厚的冲击职业。

三连击速度较慢但必定暴击每次损伤会恢复与损伤量等值的气血,带头冲进地阵留人,协助队友发明更好的输出环境,绝技技术占用的是独立技术栏,所以越早得到绝技。