

热血江湖私服网站

热血江湖私服射中率会提高土系抗性土系抗性数值将按必定份额转为闪避特点，木系损伤数值会按必定份额，提高医治数值，这关于医生和正刀来说，是十分实用的木系抗性。

当被进犯时，火系抗性数值将按必定份额转为韧性特点，因而被暴击的几率会下降土系损伤当进犯时。

土系损伤数值将按必定份额转为射中特点，因而射中率会提高土系抗性 当被进犯时，土系抗性数值将按必定份额转为闪兜特点。



因而闪兜率会提高木系损伤 当施放医治类武功时（留心：百分比回血和部分持续医治不计，不过医生的持续医治都是收效的）。

射中率会提高土系抗性土系抗性数值将按必定份额转为闪避特点，木系损伤数值会按必定份额，提高医治数值，这关于医生和正刀来说，是十分实用的木系抗性。

当施放医治类武功时（同理，百分比回血和buff持续医治不计，不过医生的持续医治都是收效的）。



木系抗性会按必定份额转化为医治暴击，众所周知医治暴击时，医治效果是翻倍的。

水系损伤：当形成损伤时，壹切玄门特点形成的损伤将额定按百分比提高，也就是说，水系损伤越高，形成的玄门终究损伤会更高。

水系抗性：当遭到损伤时，壹切玄门特点对您形成的损伤，将按百分比下降，也就是说，水系抗性越高。