

放大招也天龙八部师门第一个必学技能 永久增加百分比血上限效果

直接講逍遙技術的特點，以及優先晉級的技術小吳相功：逍遙唯壹瞬發技術，瞬間爆發力強，輸出壹般，這個技術我等後邊在晉級，前期考慮這個技術。長處便是在 PVP 中要是回祿完畢後對方沒倒地能夠補壹下這個技術，平時便是打打怪，回祿掌：逍遙榜首神技輸出技術，此技術是壹個繼續傷害技術十分牛逼的存在。打架靠它，打 BOSS 靠它，晉級技術是榜首考慮不表，並且還帶 30%的減速效果，打架根本上壹個回祿帶走對方的幹活。必點滿，技術等級越高傷害加成越高。



北冥神功：逍遙門派唯壹定身長途操控技術，打架也是必備的技術，尤其是打近身職業，在運用回祿之前，先丟北冥將敵人凍住後在開釋神技回祿掌，這樣<免他逃掉。

[帮战切磋可与指定帮会进入天龙八部帮战晋级赛的练习赛进行竞技](#)

缺陷便是此技術只能困住對方不能逃，可是對方仍然能夠運用技術，所以這個技術最大的亮點便是給回祿掌鋪路算了，本人前期沒有升太高，因為沒錢。



寒

霜怒雪：逍遥榜首规模技术，榜首群体减速技术，相同也是操控神技，练级刷怪神技，打架也是神技术，相同跟回禄是壹个继续技术，最大的亮点便是 85% 减速效果。打架，控怪都是不错的技术，缺陷是技术在打架的时候容易被打断，所以这个技术主要的是看中那个减速效果，没钱就等有钱了升吧，户外壹个怒血能秒怪就行了。

凌波微步：逍遥榜首逃跑技术，此技术只能说逃跑，PVP 单挑中多来对方大级技术起到效果，在闪现后有 3 秒的时刻内增强百分比内功防御，同职业 PK 躲开回禄的好技术。

寒冰镜：逍遥榜首状态技术，在 PVP 切磋，华山论剑都是必备的技术，只需根底防御越高加成越高，技术等级越高加成也高，这个技术是必学的，也是卡战斗力的神技术

其他没什么亮点，增强百分比双防状态，继续 10 秒，前期你有钱就晋级，并且冷卻时刻也很短，下面是师门技术，师门榜首个必学技术，永久增加百分比血上限效果。

打架必备技术，可是要等级高了才有效果尤其是逍遥门派只需近身敌人触发后壹个闪现走开，在放大招也是有效果的，可是还是沒有逍遥的怒雪牛逼，不知道後期怎么样。

直接讲逍遥技术的特点，以及优先晋级的技术小吴相功：逍遥唯壹瞬发技术，瞬间爆发力强，输出壹般，这个技术我等後边在晋级，前期考虑这个技术。

长处便是在 PVP 中要是回禄完後对方没倒地能够补壹下这个技术，平时便是打打怪，回禄掌：逍遥榜首神技输出技术，此技术是壹个继续伤害技术十分牛逼的存在。

打架靠它，打 BOSS 靠它，晋级技术是榜首考虑不表，并且还带 30% 的减速效果，打架根本上壹个回禄带走对方的干活。必点满，技术等级越高伤害加成越高。

北冥神功：逍遥门派唯壹定身长途操控技术，打架也是必备的技术，尤其是打近身职业，在运用回禄之前，先丢北冥将敌人冻住後在开释神技回禄掌，这样<免他逃掉。

缺陷便是此技术只能困住对方不能逃，可是对方仍然能够运用技术，所以这个技术最大的亮点便是给回禄掌铺路算了，本人前期没有升太高，因为没钱。

寒霜怒雪：逍遥榜首规模技术，榜首群体减速技术，相同也是操控神技，练级刷怪神技，打架也是神技术，相同跟回禄是壹个继续技术，最大的亮点便是 85% 减速效果。

打架，控怪都是不错的技术，缺陷是技术在打架的时候容易被打断，所以这个技术主要的是看中那个减速效果，没钱就等有钱了升吧，户外壹个怒血能秒怪就行了。

凌波微步：逍遥榜首逃跑技术，此技术只能说逃跑，PVP 单挑中多来对方大级技术起到效果，在闪现後有 3 秒的时刻内增强百分比内功防御，同职业 PK 躲开回禄的好技术。

寒冰镜：逍遥榜首状态技术，在 PVP 切磋，华山论剑都是必备的技术，只需根底防御越高加成越高，技术等级越高加成也高，这个技术是必学的，也是卡战斗力的神技术

其他没什么亮点，增强百分比双防状态，继续 10 秒，前期你有钱就晋级，

并且冷却时刻也很短,下面是师门技术,师门榜首个必学技术,永久增加百分比血上限效果。打架必备技术,可是要等级高了才干有效果尤其是逍遥门派只需近身敌人触发後壹个闪现走开,在放大招也是很有效果的,可是还是没有逍遥的怒雪牛逼,不知道後期怎麽样。