

尤其是天龙八部打近身职业先丢北冥将敌人冻住后在释放神技祝融掌

逍遙唯一瞬發技術，瞬間爆發力強，輸出一般，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 中要是回祿結束後對方沒倒地可以補一下這個技術，平時便是打打怪。

回祿掌：逍遙榜首神技輸出技術，此技術是一個繼續損傷技術非常牛逼的存在，打架靠它，打 BOSS 靠它，晉級技術是榜首考慮不表，並且還帶 30%的減速作用，並且冷卻時刻也很短。

打架根本上一個回祿帶走對方的幹活。必點滿，技術等級越高損傷加成越高，北冥神功：逍遙門派唯必定身遠程操控技術，打架也是必備的技術，尤其是打近身職業。

運用回祿之前，先丟北冥將敵人凍住後在開釋神技回祿掌，這樣避免他逃掉，缺陷便是此技術只能困住對方不能逃，可是對方依然可以運用技術，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：逍遙榜首範圍技術，榜首群體減速技術，相同也是操控神技，練級刷怪神技，打架也是神技術，相同跟回祿是一個繼續技術。

最大的亮點便是 85%減速作用，打架，控怪都是不錯的技術，缺陷是技術在打架的時分容易被打斷，所以這個技術首要的是看中那個減速作用，前期你有錢就晉級。

沒錢就等有錢了升吧，戶外一個怒血能秒怪就行了，凌波微步：逍遙榜首逃跑技術，此技術只能說逃跑，PVP 單挑中多來對方大級技術起到作用，其他沒什麼亮點。

在閃現後有 3 秒的時刻內增強百分比內功防護，同職業 PK 躲開回祿的好技術，寒冰鏡：逍遙榜首狀況技術。增強百分比雙防狀況，繼續 10 秒，在 PVP 切磋，華山論劍都是必備的技術。

只需基礎防護越高加成越高，技術等級越高加成也高，這個技術是必學的，也是卡戰鬥力的神技術下面是師門技術：師門榜首個必學技術，永久增加百分比血上限作用。

打架必備技術，可是要等級高了才能有作用尤其是逍遙門派只需近身敵人觸發後一個閃現走開，在放大招也是很有作用的，可是還是沒有逍遙的怒雪牛逼，不知道後期怎麼樣。

逍遙唯一瞬發技術，瞬間爆發力強，輸出一般，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 中要是回祿結束後對方沒倒地可以補一下這個技術，平時便是打打怪。



回禄掌：逍遥榜首神技输出技术，此技术是一个继续损伤技术非常牛逼的存在，打架靠它，打 BOSS 靠它，晋级技术是榜首考虑不表，并且还带 30%的减速作用，并且冷却时刻也很短。

就算不是挂机而是手动天龙八部刷怪的时候推荐直接拉到100%

打架根本上一个回禄带走对方的干活。必点满，技术等级越高损伤加成越高，北冥神功：逍遥门派唯必定身远程操控技术，打架也是必备的技术，尤其是打近身职业。



运用回禄之前，先丢北冥将敌人冻住後在开释神技回禄掌，这样避免他逃掉，缺陷便是此技术只能困住对方不能逃，可是对方依然可以运用技术，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：逍遥榜首范围技术，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，相同跟回禄是一个继续技术。

最大的亮点便是 85%减速作用，打架，控怪都是不错的技术，缺陷是技术在打架的时分容易被打断，所以这个技术首要的是看中那个减速作用，前期你有钱就晋级。

没钱就等有钱了升吧，户外一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作用，其他没什麼亮点。

在闪现後有 3 秒的时刻内增强百分比内功防护，同职业 PK 躲开回禄的好技术，寒冰镜：逍遥榜首状况技术。增强百分比双防状况，继续 10 秒，在 PVP 切磋，华山论剑都是必备的技术。

只需基础防护越高加成越高，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下面是师门技术：师门榜首必学技术，永久增加百分比血上限作用。

打架必备技术，可是要等级高了才能有作用尤其是逍遥门派只需近身敌人触发後一个闪现走开，在放大招也是很有作用的，可是还是没有逍遥的怒雪牛逼，不知道後期怎麼樣。