

# 热血江湖私服发布网站

热血江湖私服发布网射中率会提高土系抗性  
土系损伤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。